

# スプリント開始条件チェックリスト

第1.1版

2018年8月15日



この作品は [クリエイティブ・コモンズ 表示 - 継承 4.0 国際 ライセ](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) の下に提供されています。  
スプリント開始条件チェックリスト©2018 TIS INC. クリエイティブ・コモンズ・ライセンス（表示-継承 4.0 国際）

スプリント開始条件チェックリスト

スクラムではプロダクトバックログがある状態から開始となるが、開始前に準備が必要。  
チェックリスト形式で一覧化しているが、プロジェクトのコンテキストに合わせて取捨選択、追加をして利用すること。

分類	チェック項目	理由	アクティビティ	担当	備考
ステークホルダー	<input type="checkbox"/>	ステークホルダーに対してスクラムの説明を十分に行ない、理解してもらっていること	従来のプロジェクトマネジメントと考え方が大きく異なるので、理解・合意が出来ていないと従来型のマネジメントとのギャップに苦しむことになる。	ステークホルダーに対してスクラムの説明を行う。 必要があれば、講義やワークショップを実施する。	スクラムマスター -
	<input type="checkbox"/>	ステークホルダーに対してどんな報告が必要か合意していること	従来のプロジェクトマネジメントと考え方が大きく異なるので、報告方法も変わってくる。 報告内容を合意しておくことでステークホルダーも安心でき、開発もスムーズに行うことが出来る。	ステークホルダーに対して必要な報告事項を合意する。	スクラムマスター スクラムや案件特性と合わない報告は、やめられないか交渉を行うこと。
	<input type="checkbox"/>	機能及びQCD等のトレード・オフが明確になっていること	スクラムでは要求の変更を歓迎する。 プロダクトで優先すること、トレード・オフとして妥協して構わない部分を予め確認しておくことで、交渉をより行いやすくする。	トレード・オフスライダーを作成する。	スクラムマスター -
プロダクト	<input type="checkbox"/>	プロダクトのゴールや価値が明確になっていること	自己組織化されたスクラムチームはゴールに向かって最善の策を選択する。 その為、何よりプロダクトのゴールや価値を明確にする必要がある。	インセプションデッキの「我々はなぜここにいるのか」、「エレベーターピッチ」、「パッケージデザイン」、「やらないことリスト」を作成する。	プロダクトオーナー -
	<input type="checkbox"/>	2〜3ヶ月分のプロダクトバックログが作成されていること	直近のスプリントの過ごし方やタスクに影響があるため、優先順位の変動やストーリーの追加があるにしても、中期的な見通しがある程度たっていることが望ましい。	ユースストーリーマッピングの実施。 直近2〜3スプリントは詳細化が必要。それ以上先のストーリーは粗粒度(エピックレベル)でも構わない。	プロダクトオーナー -
	<input type="checkbox"/>	プロダクトバックログが優先順位で並んでいること	スクラムでは優先順位の高いストーリーから実施していくため。	プロダクトバックログを優先順位で並べ替える。	プロダクトオーナー -
	<input type="checkbox"/>	優先度の高いプロダクトバックログが適切なサイズになっており、受入基準が明確になっていること	1スプリントで収まらないストーリーは実施できないため分割する。 受入基準が明確になっていないと詳細なタスクに落とし込めない。	優先度の高いプロダクトバックログ(2〜3スプリント分)に対して受入基準を設定する。 サイズの大きなストーリーは見積可能、1スプリントで実施可能なサイズに分割する。	プロダクトオーナー -
	<input type="checkbox"/>	プロダクトバックログの見積が完了していること	見積れていないと、プロダクトオーナーが優先順位を決められない。	プロダクトバックログの見積を行う。 なお、見積はストーリーポイントによる相対見積で実施する。	開発チーム -
体制	<input type="checkbox"/>	ステークホルダー含む体制や役割が明確になっていること	プロダクトをリリースするまでに多くの関係者と関わることになる。 全体の体制や、各関係者の役割を明確にしておくことでコミュニケーションが円滑に進む。	関係者全員(関連する部門など)を含めた体制図の作成。	スクラムチーム -
	<input type="checkbox"/>	プロダクトオーナーが選任されていること	プロダクトの開発には、開発チームの作業とプロダクトの価値の最大化に責任を持つ人が必要。	プロダクトオーナーを決定する。	- 場合によってはプロダクトマネージャを設ける場合もある。 プロダクトオーナーは必ず1人にすること。 委員会のようなものが出来ても必ず1人プロダクトオーナーを専任し、プロダクトオーナーが責任を持って優先順位の決定を行なうこと。
	<input type="checkbox"/>	スクラムマスターが選任されていること	特に経験の浅いチームにおいてはスクラムマスターが必須。 経験の多いチームでは定期的なコーチングを実施する程度の薄い関わりでも良いが、客観的な視点を入れる意味でもスクラムマスター自体は置いた方が良い。	スクラムマスターを決定する。	- スクラムマスターと開発者の兼任は難しいので極力避けるようにすること。
	<input type="checkbox"/>	チーム内で担うことの出来ない役割の洗い出しがされており、対応策が明らかにされていること	チーム内で担うことが出来ない役割がある場合は、対策や進め方を検討する必要がある。	チームで担うことができない役割を洗い出し、対応策を策定する。 (デザイナーが入る場合などが該当する)	スクラムチーム -

計画	<input type="checkbox"/>	スプリントの進め方をステークホルダーと合意していること	一定のリズムで開発できるよう、スプリント期間やイベントの実施するタイミングを決める。 プロダクトオーナーは忙しいことが多いため、イベントの予定を押さえてしまうのが望ましい。	全体スプリント計画の作成。 スプリントの期間、イベント、イベントの参加者などを明確にする。 スクラムチーム内でサイトが離れている場合(開発チームとPOなど)、プランニングやレビューの実施方法について合意する。	スクラム マスター	-
	<input type="checkbox"/>	おおよそのリリースプランが作成されていること	どの機能まで実現したらリリースできるのか、いつ頃リリースしたいのかを仮決めることで中期的な見通しを立てる。	リリースプランニングの実施。 ユーザーストーリーマッピングで出したストーリーに対してリリースラインを引く。	プロダクト オーナー	リリース日、リリースしたい機能の一覧及び見積ができていれば、逆算して1スプリントに必要なベロシティが分かる。
	<input type="checkbox"/>	現段階で想定し得るリスクが洗い出されていること	早期に必要なリスク対策を実施するため。	リスクの洗い出しを実施し、リスク一覧を作成する。	スクラム チーム	-
	<input type="checkbox"/>	クライテリア項目及び審査計画が明確になっていること	予め合意することで取得するメトリクスを検討することができる。 全体の計画にも影響するため、全体スプリント計画と合わせて作成する。	ステークホルダー及び社内のクライテリア実施方法や実施項目の決定、計画の作成を行う。	スクラム マスター	-
チーム	<input type="checkbox"/>	スクラムについて基本的な知識を有していること	スクラムを実施する上で、スクラムの原理原則や、基本的な知識を有しているほうがスムーズにスプリントを開始できる。	スクラムガイド、アジャイルマニフェストを読み、理解する。 必要に応じて研修やトレーニング、ワークショップなどを行う。	スクラム マスター	-
	<input type="checkbox"/>	ワーキングアグリーメントが作成されていること	自己組織化されたチームを作っていく上での基礎になる。	ワーキングアグリーメントの作成。 会議体やイベントのタイミング、時間の設定、日々のコミュニケーション方法など、チームの約束事や、チームが大事にする価値観などを記載する。	スクラム マスター	-
	<input type="checkbox"/>	Doneの定義が作成されていること	リリースに必要な作業の洗い出しや、受入基準を決めるのに利用。 開発チームはDoneを増やし、Undoneを減らす努力を行う責任がある。	リリースまでに必要な作業などが定義されるDoneと、1スプリントで毎回は行えないUndoneを作成する。 チームはUndoneを減らす努力をする義務がある。	スクラム マスター	-
	<input type="checkbox"/>	チームビルディングが完了していること	スクラムチームはゴールの達成に向けて全員が協力する必要がある。 チームが有機的に協力するためには、お互いを知ることが不可欠。	自己紹介や、偏愛マップの作成、スキルマップの作成などを行ない、お互いに期待することなどを明確にする。	スクラム マスター	-
アーキテクチャ	<input type="checkbox"/>	技術的な解決策の概要が検討されていること	大まかなアーキテクチャが決まっていないと開発を開始できない。	採用するプログラミング言語、フレームワーク、ライブラリ、ツール、その他要素技術を明らかにする。 対象外にするものや、リスクがある技術(新しいものや、実績のないものなど)を明らかにする。 リスクがある技術に対しては対策も合わせて検討する。	開発チーム	-
	<input type="checkbox"/>	個人の開発環境の構築が完了していること	開発環境の構築が終わっていないとストーリーの開発に着手できないため。	開発マシンの調達(必要であれば)、開発環境の構築を実施する。 開発環境の構築は自動化されているのが望ましい。最低限手順化されていること。	開発チーム	-
	<input type="checkbox"/>	チームの開発基盤(SCMやCIサーバ)の構築が完了していること	チーム開発においてSCMは必須。 CIサーバはジョブの設定は出来ていなくても、サーバ自体は立ち上がっていることが望ましい。	SCM(構成管理), CIサーバ, ITS(課題管理), チャットなどの環境を構築する。 もしくはサービスなどの契約を行う。	開発チーム	-
	<input type="checkbox"/>	テスト環境が構築、または提供されていること。 もしくは、提供時期が明確になっていること。	リリースまでに必要なテストを実行する為の環境が必要。 ウォーターフォールではないので、テスト工程までに環境を準備する、ではなく早期に準備が必要。	テスト環境の構築を行う。 必要であれば、テスト用の端末の調達を行う。	開発チーム	-
ファシリティ	<input type="checkbox"/>	チームが一箇所にまとまって開発できる環境が整っていること	スクラムチームは密にコミュニケーションを取りながらタスクを実施する。 その為、スクラムチームは一箇所にまとまっていることが望ましい。	開発を行う座席などの調整を行う。	-	-
	<input type="checkbox"/>	模造紙、付箋紙、ペン、ホワイトボードなどの、ふりかえりや見える化に必要なものが揃っていること。	ふりかえりや設計の議論など、アナログな方が便利のため。	必要なものの調達の計画を立て、調達を実施する。	スクラム マスター	-