**PBL2プロジェクト計画書**

市谷　崇紘 小谷　貴之

早勢　拓馬 三谷　将希

最終更新日17/9/4

1. システム名

Ikitter

1. 役割

PO

早勢　拓馬

SM

小谷　貴之

開発メンバー

市谷　崇紘 三谷　将希

1. グラウンドルール

・無断欠席をしない。

・みんな仲良く楽しく開発。

・各自の進捗の共有を欠かさない。

・Gaiji4Jらしさを出す。

1. プロジェクトを行う上での５つの知識エリア

**・タイムマネジメント**

|  |  |
| --- | --- |
| タイムボックス名 | 期間 |
| スプリント期間 | 1週間 |
| 第0スプリント | 9/4~9/15 |
| 第1スプリント | 9/19~9/25 |
| 第2スプリント | 10/2~10/6 |
| 最終調整期間 | 10/9~10/12 |
| スプリント計画ミーティング | 第1スプリント：9/19(火)1・2時間目  第2スプリント：10/2(月) 1・2時間目 |
| スプリントレビュー | 第1スプリント：9/25(火)4時間目  第2スプリント：10/6(金)3時間目 |
| スプリントレトロスペクティブ | 第1スプリント：9/25(火)5時間目  第2スプリント：10/6(金)4時間目 |

**・リスクマネジメント**

遅刻欠席は班員にDiscordを用いて報告する。

GitHubとスプレッドシートで最新の成果物の共有。

**・コミュニケーションマネジメント**

　　GitHubの上プロダクトバックログで進捗状況を共有。

　　全員がプロジェクトを理解できているか積極的に確認。

**・品質マネジメント**

ミーティング、レビュー、レトロスペクティブ、デイリースク ラムを内容の濃いものにして、品質を上げる。

各自の得意分野を班員に率先して共有。お互いのスキルアップ を図る。

**・スコープマネジメント**

PBL3へ繋げるために自分たちの限りある時間の中で、

出来る最大限の成果物を作成する。

以上