

ICTソリューション実践 提出物確認表

チーム

F2

	ドキュメント	分類	0 th Sprint	1 st Sprint	2 nd Sprint	3 rd Sprint
プロジェクト計画・管理	プロジェクト計画書	①	7/30			
	プロダクトロードマップ	①	7/30			
	プロダクトバックログ	①	7/30			
	スプリント計画会議録	②	7/30			
	スプリントバックログ	②	7/30			
	ウィークリースクラム記録	③				
	テスト計画・報告	(S)				
	コスト管理表	③				
	トラブル管理対策表	③				
	スプリントレビュー報告	④				
	振り返り(レトロスペクティブ)	⑤				
システム分析・設計	ユーザストーリーマップ	①	7/30			
	システム構成図	①	7/30			
	機能定義書	①	7/30			
	ER図/クラス図	(S)				
	画面遷移図	(S)				
	画面/帳票レイアウト	(S)				
	DBテーブル定義	(S)				

プロジェクト名

治安のいいQ&Aウェブサイト (Insight Exchange)

質問ユーザーは質問をする

その他

アカウントを設定する

サブスクリプション登録をする

質問を投稿する

回答者とやり取りを行う

レビューを書く

掲示板を閲覧する

課題を閲覧する

課題を提出する

クレジットカード決済ができる

NGワードが検知できる

アプリ内でチャットできる

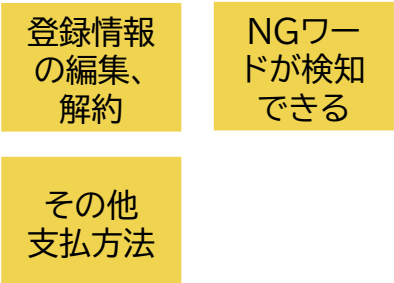
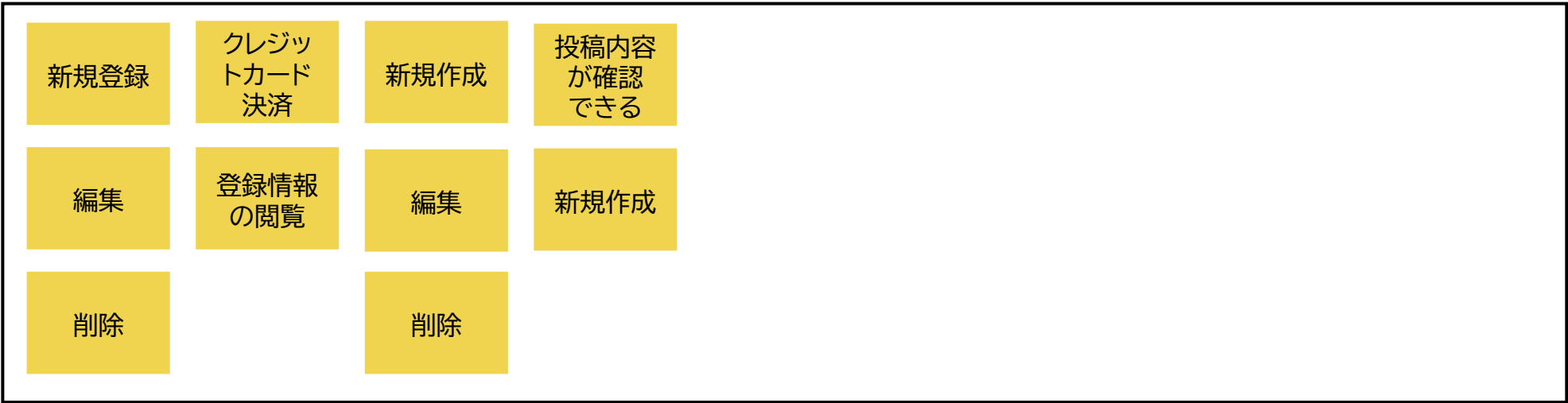
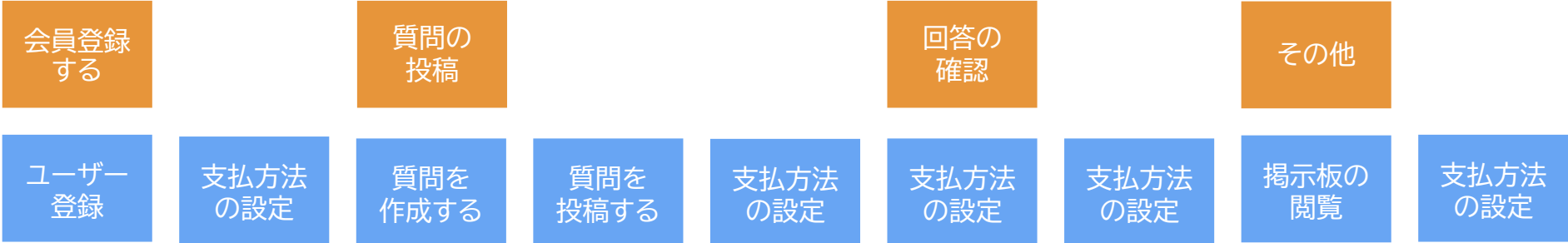
5段階で評価できる

他ユーザーの質問、回答を閲覧できる

プロジェクト名

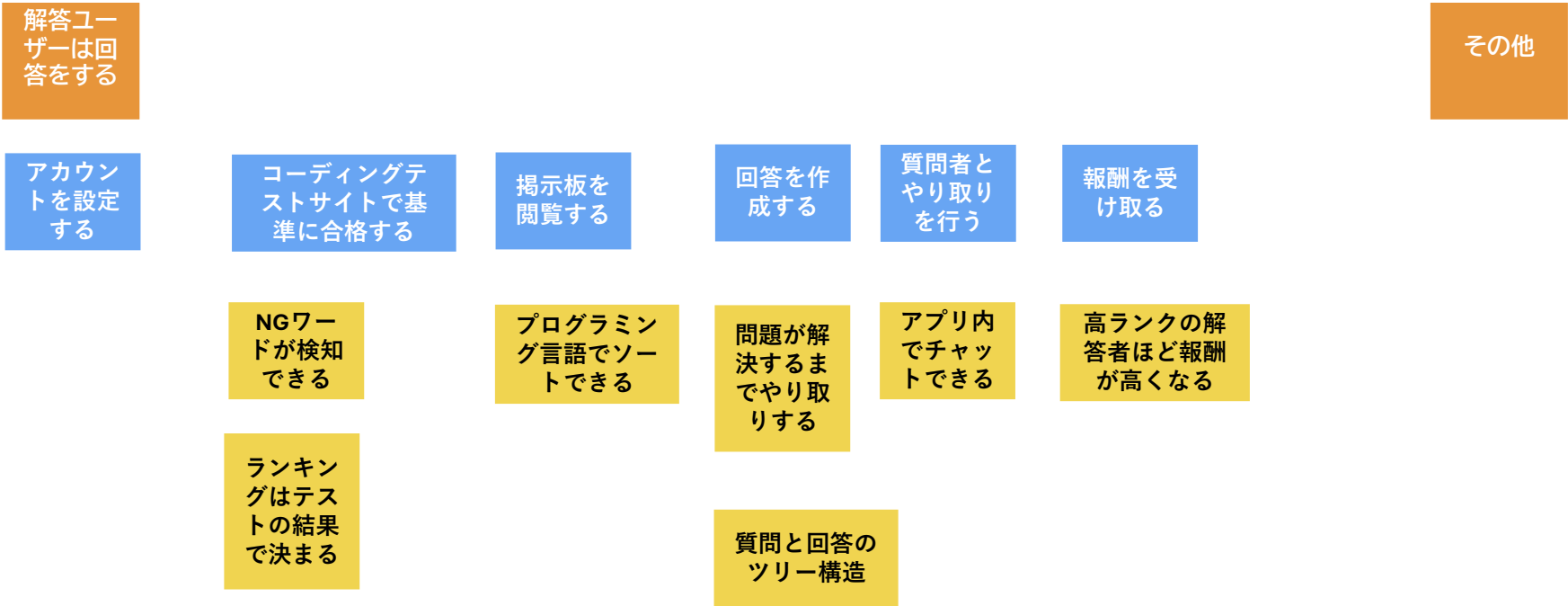
治安のいいQ&Aウェブサイト (Insight Exchange)

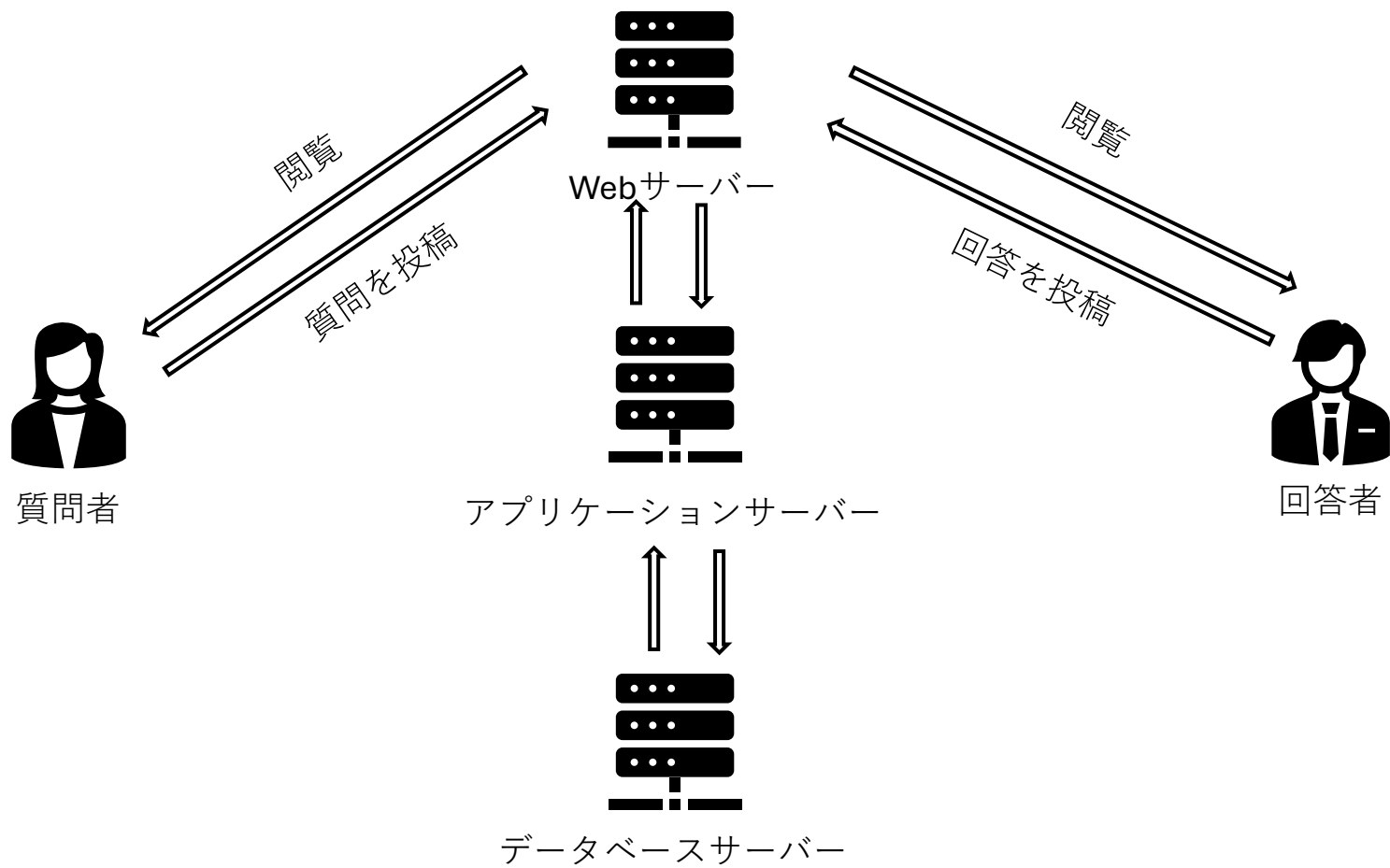
質問者側



プロジェクト名

治安のいい Q&A ウェブサイト (Insight Exchange)





1. 概要

プログラミング初学者および現役プログラマ向けのサブスクリプション型のQ&Aサービス

2. 機能定義書

- (1) 質問者・回答者希望の人はアカウント登録を行う。
- (2) 質問者は月1万円のサブスクリプションに登録する。
- (3) 回答者希望の人は指定されたコーディングテストでテストを行ってもらい、その結果が基準を超えた人のみ回答者として登録される。(テストの結果によってランク付けされる)
- (4) 質問者は掲示板にプログラミングに関する質問を投稿する。
- (5) 回答者は掲示板を閲覧して自らが回答可能な質問に対して回答を行う。
- (6) 回答者は回答ごとに報酬を受け取る(月末にまとめて登録した銀行口座に振り込まれる)
- (7) 利用者は回答に対してレビューを書き込める
- (8) 誹謗中傷や暴言をNGワードとして設定することができる
- (9) 利用者に対して週に一度プログラムの問題を提示、その解答の提出ができる

2. 業務機能定義書

- (10) 本社サーバー管理者はサーバーの運営・管理を行う
- (11) 本社回答者管理者はテストの結果から回答者を登録し、業務内容を伝達する。
- (12) 本社経理担当者は、売上を管理し、回答者への報酬を支払う。
- (13) 本社情報管理者は、システムの利用権限管理とデータベースの管理を行う。
- (14) 本社掲示板管理者は掲示板の監視を行い、不正のないようにする。
- (15) 本社課題担当者は週ごとに課題を作成し、課題の解答にフィードバックを送る。

No	サブシステム		機能概要
1	メインメニュー		1. アカウント情報登録 2. アカウント情報更新 3. アカウント情報削除 4. ログイン機能(質問者用) 5. ログイン機能(回答者用)
2	質問者側機能	2.1 質問作成	1. 質問投稿 2. 質問編集 3. 質問削除
		2.2 回答閲覧	1. 回答の閲覧 2. 回答へのレビュー
		2.3 課題提出	1. 課題の閲覧 2. 回答の提出 3. フィードバックの閲覧
3	回答者側機能	3.1 テスト受講	1. 外部テストサイトへのリンク表示 2. テスト結果・合格対象者への業務内容の伝達
		3.2 質問回答	1. 掲示板閲覧・検索 2. 質問回答
		3.2 報酬受け取り	1. 銀行口座の登録・変更 2. 振込通知
4	本社員側機能	4.1 売上管理	1. 売上情報を集計 2. 報酬支払の管理
		4.2 情報管理	1. 利用者・回答者の管理 2. 掲示板の監視・管理
		4.3 課題作成	1. 課題の作成 2. 課題の配布 3. フィードバックの通知

メンバ 氏名(番号)	岩田 純弥*	榎本 望未	片岡 隼太郎
	芳賀 光		リーダーには指名後に*を付与

プロジェクト期間	開始日	9/30	終了日	11/18
----------	-----	------	-----	-------

1シートで収まらない場合は複製して作成する

タスク名	担当者	開始日	終了日	日数	ステータス
スプリント 0(準備工程)		8/2	9/29	58	未開始
開発言語の設定	岩田	8/2	9/29	58	完了
デザインの構想	榎本	8/2	9/29	58	完了
掲示板の機能についての調査	片岡	8/2	9/29	58	完了
ユーザー管理方法の調査	芳賀	8/2	9/29	58	完了
					未開始
スプリント 1		9/30	10/20	20	未開始
アカウント情報登録・編集・削除機能(質問者用・回答者用)	片岡	9/30	10/14	14	着手可能
ログイン・ログアウト機能(質問者用・回答者用)	片岡	10/14	10/20	7	着手可能
(質問者)質問・自分のした質問確認・質問への回答確認機能	岩田	9/30	10/14	14	着手可能
(回答者)質問者からの質問の閲覧・質問への回答機能	岩田	10/14	10/20	7	着手可能
文書等作成	榎本 芳賀	9/30	10/20	20	着手可能
				0	未開始
スプリント 2		10/21	11/4	14	未開始
基本機能のテスト	全員			0	未開始
NGワード書き込み禁止機能				0	未開始
(質問者)回答へのレビュー機能				0	未開始
(管理会社)質問・回答の閲覧機能				0	未開始
				0	未開始
スプリント 3		11/5	11/17	12	未開始
	岩田			0	未開始
	榎本			0	未開始
	片岡			0	未開始
	芳賀			0	未開始

メンバ 氏名(番号)	岩田 純弥*		榎本 望未		片岡 隼太郎	
	芳賀 光				リーダーには指名後に*を付与	

プロジェクト期間	開始日	9/30	終了日	11/18
----------	-----	------	-----	-------

計画

実績

プロダクト名	開始 計画	終了 計画	開始 実績	終了 実績	0 th Sprint	1 st Sprint			2 nd Sprint		3 rd Sprint	
開発言語の設定	8/2	9/29	8/2	9/29	<div></div>							
デザインの構想	8/2	9/29	8/2	9/29	<div></div>							
掲示板の機能についての調査	8/2	9/29	8/2	9/29	<div></div>							
ユーザー管理方法の調査	8/2	9/29	8/2	9/29	<div></div>							
アカウント情報登録・編集・削除機能	9/30	10/14				<div></div>						
ログイン・ログアウト機能	10/14	10/20					<div></div>					
(質問者)質問・自分のした質問確認・質問への回答確認機能	9/30	10/14				<div></div>						
(回答者)質問者からの質問の閲覧・質問への回答機能	10/14	10/20					<div></div>					
文書等作成	9/30	10/20				<div></div>						
プロダクト 10												

メンバ 氏名(番号)	岩田 純弥*	榎本 望未	片岡 隼太郎
	芳賀 光		リーダーには指名後に*を付与

プロジェクト期間	開始日	9/30	終了日	11/18
----------	-----	------	-----	-------

←計画→

←実績→

プロダクト名	開始 計画	終了 計画	開始 実績	終了 実績	0 th Sprint	1 st Sprint	2 nd Sprint	3 rd Sprint
プロダクト11								
プロダクト								
プロダクト								
プロダクト								
プロダクト								
プロダクト								
プロダクト								
プロダクト								
プロダクト								
プロダクト								

No	ストーリー	ステータス	誰が	何をしたい	それはなぜか(価値)	ポイント	優先度	レビューチェック内容	備考
1	開発言語の設定	完了	開発者	Webサイトの開発言語を調査して設定したい	知識獲得	10	中	統一した開発環境を用意できるようにする	
2	デザインの構想	完了	開発者	Webサイトのデザインを構想したい	知識獲得	11	中	最終的な画面構成のイメージを決定する	
3	掲示板の機能についての調査	完了	開発者	掲示板機能について調査したい	知識獲得	10	中	掲示板開発時に何が必要なのか共有できるようにする	
4	ユーザー管理方法の調査	完了	開発者	ユーザー管理の方法について調査したい	知識獲得	10	中	開発時にユーザの管理が容易に行えるようにする	
5	アカウント情報登録・編集・削除機能	着手可能	ユーザ	アカウント情報を登録、編集、削除する機能を追加したい	フィーチャー	10	高		
6	ログイン・ログアウト機能	着手可能	ユーザ	Webサイトにログイン・ログアウトする機能を追加したい	フィーチャー	10	高		
7	(質問者)質問・自分のした質問確認・質問への回答確認機能	着手可能	質問者	質問を投稿し、それに対する回答を確認したい	フィーチャー	10	高		
8	(回答者)質問の閲覧・質問への回答機能	着手可能	回答者	質問者の回答を閲覧し、回答したい	フィーチャー	10	高		

プロダクトバックログ 記入注意事項

項目	用途
No	通番. 優先度で前後させても通番を振り直しはしない
ストーリー	ユーザストーリーに対応する識別名称, または準備作業名
ステータス	プロダクトバックログアイテムの状態を表す(下表)
誰が	誰のための価値になるものを作るのかを明示する. ユーザストーリーのWho
何をしたい	どういったことを実現するのか. ユーザストーリーのWhat
それはなぜか(価値)	どういう価値が提供されるのか(リリース後に検証する内容)を書く. ユーザストーリーのWhy
ポイント	ストーリーポイント(作業の規模を表す単位)を書く
優先度	プロダクトの作成優先度(通常, 高・中・低など数レベルで付与)
レビューチェック内容	このアイテムで何を実現するのかを具体的に書く. スプリントレビューの受け入れ基準に相当(How)
備考	SKIPにした理由や, アイテム分割した際の情報などを書く

ステータス	意味
TODO(起票)	アイテムを起票した状態で, まだチームへの展開が行われていない
着手可能(READY)	展開された内容が, 現時点で着手可能
着手不可能(NOT READY)	展開された内容が, まだ着手不可能
進行中(DOING)	スプリントで実施中
完了(DONE)	アイテムが完了している
待機(WAIT)	現状議論する段階にない(議論できない)
保留(PENDING)	どうするかを保留した
スキップ(SKIP)	一旦実施しないこととした

メンバ 氏名(番号)	岩田 純弥*	榎本 望未	片岡 隼太郎
	芳賀 光		

会議： 前のスプリントを確認して終了する。
自身のキャパシティを確認し、新しいスプリントのストーリーを取り出す。
未完了のストーリーを確認し、優先度に応じてバックログまたはスプリントに移す。

リーダーには指名後に*を付与

以前のスプリントの概要

テーマ		開始日		終了日	
ストーリーポイント	前のスプリントのストーリーポイントを確認し、何がコミットされ、引き込まれ、完了したかを記す。				
まとめ	前のスプリントでチームが達成したことを説明してください。				

キャパシティプランニング

	現在のスプリント			前のスプリント		
合計日数	58日					
チームキャパシティ	100%(メンバー全員が担当できるなら100%)					
予定作業量	41					
個人の作業量	10pt@岩田 純弥	10pt@榎本 望未	10pt@片岡 隼太郎			
	10pt@芳賀 光					

キャパシティ 1pt=30分(例)といった作業時間で換算する作業量の単位

潜在的なリスク

リスク	軽減策
間違った知識を調査してしまう可能性がある	参考する資料は複数用意して読み比べ情報の精査ができるようにする

メンバ 氏名(番号)	岩田 純弥*	榎本 望未	片岡 隼太郎
	芳賀 光		

会議： 前のスプリントを確認して終了する。
自身のキャパシティを確認し、新しいスプリントのストーリーを取り出す。
未完了のストーリーを確認し、優先度に応じてバックログまたはスプリントに移す。

リーダーには指名後に*を付与

以前のスプリントの概要

テーマ	事前準備	開始日	8/2	終了日	9/30
ストーリーポイント	開発に使う言語やデザイン・必要な機能の調査				
まとめ	開発言語、搭載する機能の決定を完了した。				

キャパシティプランニング

	現在のスプリント			前のスプリント		
合計日数	20日			58日		
チームキャパシティ	100%(メンバー全員が担当できるなら100%)			100%(メンバー全員が担当できるなら100%)		
予定作業量	80			41		
個人の作業量	20pt@岩田 純弥	20pt@榎本 望未	20pt@片岡 隼太郎	10pt@岩田 純弥	11pt@榎本 望未	10pt@片岡 隼太郎
	20pt@芳賀 光			10pt@芳賀 光		

潜在的なリスク

キャパシティ 1pt=30分(例)といった作業時間で換算する作業量の単位

リスク	軽減策
開発に遅れが出てしまう可能性がある	密に連絡や報告を行う

メンバ氏名(番号)	岩田 純弥*	榎本 望未	片岡 隼太郎
	芳賀 光		

会議： 前のスプリントを確認して終了する。
自身のキャパシティを確認し、新しいスプリントのストーリーを取り出す。
未完了のストーリーを確認し、優先度に応じてバックログまたはスプリントに移す。

リーダーには指名後に*を付与

以前のスプリントの概要

テーマ		開始日	9/30	終了日	10/21
ストーリーポイント	前のスプリントのストーリーポイントを確認し、何がコミットされ、引き込まれ、完了したかを記す。				
まとめ	前のスプリントでチームが達成したことを説明してください。				

キャパシティプランニング

	現在のスプリント			前のスプリント		
合計日数	15日			22日		
チームキャパシティ	100%(メンバー全員が担当できるなら100%)			100%(メンバー全員が担当できるなら100%)		
予定作業量	60			80		
個人の作業量	15pt@岩田 純弥	15pt@榎本 望未	15pt@片岡 隼太郎	20pt@岩田 純弥	20pt@榎本 望未	20pt@片岡 隼太郎
	15pt@芳賀 光			20pt@芳賀 光		

潜在的なリスク

キャパシティ 1pt=30分(例)といった作業時間で換算する作業量の単位

リスク	軽減策

メンバ 氏名(番号)	岩田 純弥*	榎本 望未	片岡 隼太郎
	芳賀 光		

会議： 前のスプリントを確認して終了する。
自身のキャパシティを確認し、新しいスプリントのストーリーを取り出す。
未完了のストーリーを確認し、優先度に応じてバックログまたはスプリントに移す。

リーダーには指名後に*を付与

以前のスプリントの概要

テーマ		開始日	10/21	終了日	11/5
ストーリーポイント	前のスプリントのストーリーポイントを確認し、何がコミットされ、引き込まれ、完了したかを記す。				
まとめ	前のスプリントでチームが達成したことを説明してください。				

キャパシティプランニング

	現在のスプリント			前のスプリント		
合計日数	13日			15日		
チームキャパシティ	100%(メンバー全員が担当できるなら100%)			100%(メンバー全員が担当できるなら100%)		
予定作業量	36			60		
個人の作業量	12pt@岩田 純弥	12pt@榎本 望未	12pt@片岡 隼太郎	15pt@岩田 純弥	15pt@榎本 望未	15pt@片岡 隼太郎
	12pt@芳賀 光			15pt@芳賀 光		

潜在的なリスク

キャパシティ 1pt=30分(例)といった作業時間で換算する作業量の単位

リスク	軽減策

No	ストーリー	タスク名	担当者	ステータス	ポイント	予定時間 (分)	作業時間 (分)	スプリントレビュー	備考
1	質問・回答	開発言語の設定	岩田	完了	10	300	240	開発言語を調査し、開発言語にPHPを選定した。	
2	質問・回答	デザインの構想	榎本	完了	11	330	240	アプリ開発する際に必要なデザインの大枠を考えた。	
3	質問・回答	掲示板の機能についての調査	片岡	完了	10	300	240	掲示板に必要な基本的な機能と、あるとより良い機能を調査した。	
4	質問・回答	ユーザー管理方法の調査	芳賀	完了	10	300	240		

No	ストーリー	タスク名	担当者	ステータス	ポイント	予定時間 (分)	作業時間 (分)	スプリントレビュー	備考
1	質問・回答	開発言語の設定	岩田	完了	10	300	240	開発言語を調査し、開発言語にPHPを選定した。	
2	質問・回答	デザインの構想	榎本	完了	11	330	240	アプリ開発する際に必要なデザインの大枠を考えた。	
3	質問・回答	掲示板の機能についての調査	片岡	完了	10	300	240	掲示板に必要な基本的な機能と、あるとより良い機能を調査した。	
4	質問・回答	ユーザー管理方法の調査	芳賀	完了	10	300	240		
5	質問・回答	アカウント情報登録・編集・削除機能	片岡	着手可能	10	300			
6	質問・回答	ログイン・ログアウト機能	片岡	着手可能	10	300			
7	質問	(質問者)質問・自分のした質問確認・質問への回答確認機能	岩田	着手可能	10	300			
8	回答	(回答者)質問者からの質問の閲覧・質問への回答機能	岩田	着手可能	10	300			
9		文書等作成	芳賀 榎本	進行中					

スプリントバックログ 記入注意事項

前シートを複製して0th~3rd Sprintの各スプリントバックログを作成する.

項目	用途
No	通番. 優先度で前後させても通番を振り直しはしない
ストーリー	ユーザストーリーに対応する識別名称, または準備作業名
タスク名	ユーザストーリーwhatから生じた機能実現のための作業名称
担当者	タスクを担当するメンバ名
ステータス	スプリントバックログアイテムの状態を表す(下表)
ポイント	ストーリーポイント(作業の規模を表す単位)を書く
予定時間	タスク実施に想定される作業時間
作業時間	タスク終了までに必要となった作業時間
スプリントレビュー	レビューチェック内容に対する回答やタスクを実施して得られた事実や反省
備考	スキップ(SKIP)にした理由や, タスク分割した際の情報などを書く

ステータス	意味
TODO(起票)	タスクを起票した状態で, まだチームへの展開が行われていない
着手可能(READY)	展開された内容が, 現時点で着手可能
着手不可能(NOT READY)	展開された内容が, まだ着手不可能
進行中(DOING)	スプリントで実施中
完了(DONE)	タスクが完了している
待機(WAIT)	現状議論する段階にない(議論できない)
保留(PENDING)	どうするかを保留した
スキップ(SKIP)	一旦実施しないこととした

No	ストーリー	タスク名	担当者	ステータス	ポイント	予定時間	作業時間	スプリントレビュー	備考
1									
2									
3									
4									
5									

ウィークリースプリント記録 記入注意事項

前シートを複製して0th～3rd Sprintの各ウィークリースプリント記録を作成する。

項目	用途
No	通番. 優先度で前後させても通番を振り直しはしない
ストーリー	ユーザストーリーに対応する識別名称, または準備作業名
タスク名	ユーザストーリーwhatから生じた機能実現のための作業名称
担当者	タスクを担当するメンバ名
ステータス	スプリントバックログアイテムの状態を表す(下表)
ポイント	ストーリーポイント(作業の規模を表す単位)を書く
予定時間	タスク実施に想定される作業時間
作業時間	タスク終了までに必要となった作業時間
スプリントレビュー	レビューチェック内容に対する回答やタスクを実施して得られた事実や反省
備考	スキップ(SKIP)にした理由や, タスク分割した際の情報などを書く

ステータス	意味
TODO(起票)	タスクを起票した状態で, まだチームへの展開が行われていない
着手可能(READY)	展開された内容が, 現時点で着手可能
着手不可能(NOT READY)	展開された内容が, まだ着手不可能
進行中(DOING)	スプリントで実施中
完了(DONE)	タスクが完了している
待機(WAIT)	現状議論する段階にない(議論できない)
保留(PENDING)	どうするかを保留した
スキップ(SKIP)	一旦実施しないこととした

No	タスク名	アクション	期待される結果	作成者	実際の結果	実施者	実施日	可否
1	ログイン機能	ログインする	ホーム画面が表示される		別のページに移動された		10/7	否
2	参加登録機能	ウェビナーに参加登録する	確認メールを受信する		確認メールを受信した		10/7	合
3	虫眼鏡機能	虫眼鏡をクリックする	ページ全体が大きくなる		文字サイズが変わる		10/8	否
4	ブログ記事〇〇機能	ブログ記事のヒーローイメージをクリックする	ブログ記事に移動する		ブログ記事に移動する		10/8	合

No	メンバ	期	0 th Sprint		1 st Sprint			2 nd Sprint		3 rd Sprint		後処理	合計
		時間	7/30	8/02	9/30	10/7	10/14	10/21	10/28	11/5	11/11	11/18	
		(分)	~8/1	~9/29	~10/6	~10/13	~10/20	~10/27	~11/4	~11/10	~11/17	~11/22	(時)
1	岩田	予定	200	300									
		実績	200	300									
2	片岡	予定	200	300									
		実績	200	300									
3	榎本	予定	200	300	60								
		実績	200	300	60								
4	芳賀	予定	200	300									
		実績	200	300									
5		予定											
		実績											
合計(時)		予定	800	1200									
		実績	800	1200									
Sprint合計(時)		実績	2000										
累計(時)		予定	800	2000									
		実績	800	2000									

No	記載日	区分	トラブル内容	影響	対策内容	対応者
1	9/30					

No.	指摘事項(質問事項を含む)	指摘者	処置内容(設計部門見解)	採否	責任者	期限	重要度	確認日

注1. レビュー終了後「指摘事項, 指摘者, 処置内容, 採否, 責任者, 期限」を記入

注2. 採否: 採用…○, 不採用…×, 検討…△

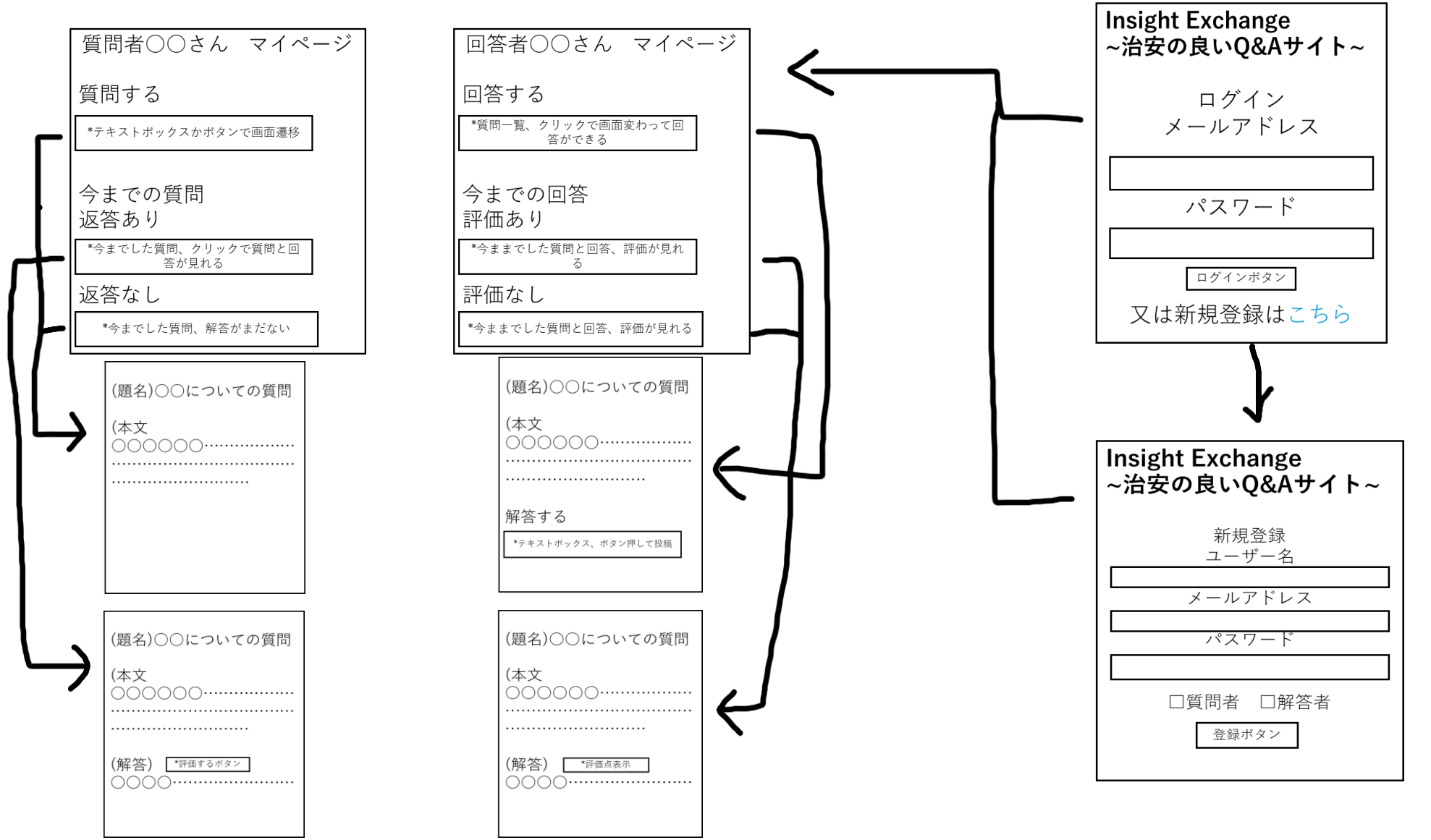
注3. 重要度: 高, 中, 低

本シートを複製して1st~3rd Sprintの各スプリントレビュー報告を作成する.

メンバ	Keep: 良かったこと・続けること	Problem: 不満なこと・改善すべきこと	Try: 試したいこと	Action: 実施すること

質問者・回答者マイページ イメージ図

ログイン・登録画面 イメージ図



テーブル名		列名		型	主キー	NOT NULL	DEFAULT	制約など
[顧客]	member	顧客ID	mem_id	int	○	○		
		FeliCaID	felica_id	varchar(16)		○		
		姓	lastname	char(100)		○		
		姓カナ	lastname_kana	char(100)		○		半角カタカナ
		名	firstname	char(100)		○		
		名カナ	firstname_kana	char(100)		○		半角カタカナ
		生年月日	birthday	date		○		
		郵便番号	zip	char(7)		○		7桁
		都道府県	prefecture	char(100)		○		
		都道府県カナ	prefecture_kana	char(100)		○		半角カタカナ
		市区郡	city	char(100)		○		
		市区郡カナ	city_kana	char(100)		○		半角カタカナ
		番地	address	char(100)		○		
		番地カナ	address_kana	char(100)		○		半角カタカナ
		電話番号	tel	char(11)		○		
		メールアドレス	mail	char(100)				
		パスワード	password	char(40)				
		身分証明書種類ID	certificate_id	int		○		
		入会日	apply_date	date		○		
		最終使用日	used_date	date		○	入会日	
		有効フラグ	isable	boolean		○		