目次

[1プロジェクト概要 2](#_Toc482891414)

[1.1プロジェクト名 2](#_Toc482891415)

[1.2アジャイル開発で行う理由 2](#_Toc482891416)

[1.3チーム編成 2](#_Toc482891417)

[1.4プロジェクト背景 2](#_Toc482891418)

[1.5エレベーターピッチ 2](#_Toc482891419)

[2スコープ・マネジメント計画 2](#_Toc482891420)

[2.1開発対象(やることリスト) 2](#_Toc482891421)

[2.2開発対象外(やらないことリスト) 3](#_Toc482891422)

[2.3未定(優先度の確認が必要な機能) 3](#_Toc482891423)

[3コストマネジメント計画 3](#_Toc482891424)

[3.1プロジェクト予算 3](#_Toc482891425)

[4人的資源マネジメント計画 3](#_Toc482891426)

[4.1チーム内の役割 3](#_Toc482891427)

[5タイムマネジメント計画 4](#_Toc482891428)

[5.1主要マイルストーン 4](#_Toc482891429)

[6品質マネジメント計画 4](#_Toc482891430)

[6.1品質管理マネジメント計画 4](#_Toc482891431)

[7コミュニケーション・マネジメント計画 4](#_Toc482891432)

[7.1情報の共有・連絡手段 4](#_Toc482891433)

[7.2デイリースクラム 4](#_Toc482891434)

[7.3ミーティング 4](#_Toc482891435)

[7.4ユーザミーティング 5](#_Toc482891436)

[8リスクマネジメント計画 5](#_Toc482891437)

[8.1リスク対応方針 5](#_Toc482891438)

# 1プロジェクト概要

## 1.1プロジェクト名

避難所情報サービス

## 1.2アジャイル開発で行う理由

・アジャイル型開発では顧客も巻き込んで進めるため顧客との思い描くものとの差が少なくすることができるから.

## 1.3チーム編成

|  |  |
| --- | --- |
| 矢吹研Ｃ班 | |
| 武田拓朗 | スクラムマスター |
| 星ひかる |  |
| 近藤智之 |  |

## 1.4プロジェクト背景

・近年, 地震が多発しているため, 分かりやすくかつ早く避難場所を伝え, 迅速に避難し

てもらうため.

## 1.5エレベーターピッチ

・災害情報を知りたい千葉県民向けの避難支援くんというプロダクトは避難システムです.これは外でも簡単に避難経路を知ることができ, 千葉県ハザードマップとは違って, 現在地から近い避難所が分かる.

# 2スコープ・マネジメント計画

開発対象となるスコープ

## 2.1開発対象(やることリスト)

・インセプションデッキ

・プログラミング

・SCRUM BOOT CAMPを読む

・外部・内部設計書

・ユーザーストーリー

・バーンダウンチャート

## 2.2開発対象外(やらないことリスト)

・実地調査

・オフライン

・メール情報配信

## 2.3未定(優先度の確認が必要な機能)

・避難場所の情報

・顧客情報登録

・避難場所までの行きやすさがわかる(渋滞回避, 坂回避)

# 3コストマネジメント計画

## 3.1プロジェクト予算

|  |  |
| --- | --- |
| 人件費 | 2,700,000円 |
| コンティンジェンシー予備費 | 300,000円 |
| 合計 | 3,000,000円 |

コスト見積り

・プロジェクト開始時のコスト見積りでは，未経験な作業に対する準備期間や想定外の遅延を考慮する．

人件費：

3か月×30万円＝90万

90万×3人＝270万円

予備費：

300,000（円）

計：3,000,000（円）

# 4人的資源マネジメント計画

## 4.1チーム内の役割

・開発：3人　PHP, HTML, CSS, ＭｙSQL　プログラミングを担当する.

・スクラムマスター：1人　スクラムがうまくいくように行う.

# 5タイムマネジメント計画

## 5.1主要マイルストーン

|  |  |
| --- | --- |
| インセプションデッキ・計画書承認 | 2016/05/19 |
| 試作品\_1提出 | 2016/05/19 |
| 試作品\_2提出 | 2016/06/06 |
| 中間報告 | 2016/06/09 |
| 試作品\_3提出 | 2016/06/23 |
| 試作品\_4提出 | 2016/07/17 |
| 外部設計，内部設計承認, テスト | 2016/07/18 |
| 納品 | 2016/07/20 |
| 最終報告 | 2016/07/21 |

# 6品質マネジメント計画

## 6.1品質管理マネジメント計画

・ユーザーストーリーとバーンダウンチャートを使って, 見積もりとベロシティを随時更新する.

・ユーザーストーリーとバーンダウンチャートを見比べて, 管理運用していく.

# 7コミュニケーション・マネジメント計画

## 7.1情報の共有・連絡手段

・メンバ間での連絡はslackでグループを作り行う.ユーザとの連絡は大学のメールアドレスを使用する.またメンバ間の共有方法はGitHubを使うこととする.

## 7.2デイリースクラム

・毎週火曜日・金曜日のミーティングの会議前の15分行う.

・前回までの作業がどのくらい進んでいるかを確認する.

・その日何やるのかを明確にする.

## 7.3ミーティング

・毎週火曜日16：30～19：00

・毎週金曜日13：10～18：00

・作業の進捗を見ながら, 優先順位の高い作業から進めていく.

・臨時のミーティングが必要な場合はPMが招集する.

## 7.4ユーザミーティング

・ユーザに対して3日前までにアポイントをとる.

・成果物はユーザの承認印を必要とする.

・シニアマネジャーの承認を取っておく.

# 8リスクマネジメント計画

## 8.1リスク対応方針

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | リスク | 対策 | 発生確率 | 影響度 |
| 1 | 技術不足 | 本やインターネットなどを活用する | 6 | 7 |
| 2 | データの損失 | 必ずバックアップを取っておく | 3 | 8 |
| 3 | 納期の遅れ | バーンダウンチャートを使って管理する | 4 | 8 |
| 4 | チーム内での衝突 | スクラムマスターが両者の話を聞いて和解させる | 2 | 5 |