

JP アジャイル手法に関する講義

アジャイル手法の紹介

アジャイル手法とは、コラボレーション、柔軟性、継続的改善、反復的な納品を重視したプロジェクト管理アプローチです。主にソフトウェア開発において、変化に迅速に対応するために使用されます。

アジャイル宣言の原則

アジャイルマニフェストは、以下の4つの基本的価値観に基づいています：

- プロセスやツールよりも個人と対話を重視
- 包括的なドキュメントよりも動作するソフトウェアを重視
- 契約交渉よりも顧客との協調を重視
- 計画に従うことよりも変化への対応を重視

アジャイル手法の種類

以下のようなアジャイル手法があります：

- **スクラム**：役割、イベント、成果物に基づいた構造的手法
- **カンバン**：視覚的なタスク管理アプローチ
- **エクストリーム・プログラミング (XP)**：開発のベストプラクティスに焦点を当てた手法

スクラム：構造的なアジャイル手法

スクラムの役割

- **プロダクトオーナー**：プロダクトバックログの管理とビジネスニーズの代表
- **スクラムマスター**：チームのファシリテーターで、スクラムの実践を支援
- **開発者**：成果物を作成するチームメンバー

成果物（アーティファクト）

- **プロダクトバックログ**：要件や機能の順序付けされたリスト
- **スプリントバックログ**：スプリント中に取り組む項目のリスト
- **インクリメント**：スプリント終了時の動作する製品

スクラムイベント

- **スプリント**：1～4週間の反復期間
- **スプリント計画**：スプリント開始時の計画会議
- **デイリースクラム**：日次の同期ミーティング（約15分）
- **スプリントレビュー**：スプリント終了時の成果発表
- **スプリント振り返り**：改善のための振り返りミーティング

カンバン：可視化して管理を最適化

カンバンは、「やること」「進行中」「完了」などの列からなる視覚的なボードに基づいています。

カンバンの原則

- ワークフローを可視化する
- 作業中のタスク（WIP）を制限する
- フローを管理する
- 方針を明確にする
- 継続的なフィードバックループ
- 協働による改善

ツール

- カンバンボード（物理またはデジタル：Trello、Jiraなど）
- タスクを表すカードやチケット

アジャイル用語集

- **アジャイル**：短いサイクルに基づいた適応型手法
- **バックログ**：開発対象項目の優先リスト
- **バーンダウンチャート**：スプリント中の残作業を示すグラフ
- **デイリースクラム**：日次の同期ミーティング
- **Definition of Done (DoD)**：作業完了を定義する基準
- **エピック**：複数のユーザーストーリーに分解可能な大機能
- **インクリメント**：納品可能で実行可能な製品バージョン
- **カンバン**：視覚的なフロー管理システム
- **プランニングポーカー**：カードを使った見積もり手法
- **プロダクトオーナー（PO）**：顧客の代表であり、バックログの優先順位を管理
- **レトロスペクティブ**：スプリント終了後の改善会議
- **スクラム**：スプリントと定義された役割によるアジャイル手法
- **スクラムマスター**：スクラムの実施を保証する人
- **スプリント**：固定期間の開発（1～4週間）
- **スプリントレビュー**：スプリント終了時の成果物のデモ
- **ストーリーポイント**：作業の複雑さを見積もる単位
- **タスクボード**：タスクの視覚的管理ボード
- **ユーザーストーリー**：ユーザーのニーズを記述する形式
- **ベロシティ**：スクラムチームの生産スピード

このドキュメントはアジャイル手法の基本的な理解と、コラボレーションおよび反復的な方法でプロジェクトを構築するための入門資料です。