



スクラム研修(2025年度)

Contents

- はじめに
- 研修のゴール
- プロダクトを作ろう！
- アジャイルとは
- スクラムとは

———はじめに

はじめに

この研修の目的

この研修ではスクラムという開発手法について勉強します
プロダクト開発を

- どのように始め,
- どのように作り,
- どのように検証し,
- どのように振り返り、改善するか

をスクラムを中心に紹介します

はじめに

先に知っておいてほしい事

スクラムは

- 必要なもの・優先度の高いものの開発・検証を繰り返す手法

ですが、

- 1から10まで必要なものを洗い出し、全て設計してから開発していく手法

も存在します(少しだけ紹介します)

比較して説明するため、どうしても後者の手法を落とす表現がありますが、
「**どのようなチーム・プロダクトで使うか**」であり、優越はない事を先に宣言しておきます

—— 研修のゴール

研修のゴール

- ☐ プロダクトマネジメントについて知る
- ☐ アジャイル・スクラムが何かを知る
- ☐ スクラムの定義や原則について理解する
- ☐ スクラムの各ロールの役割について理解する

—— プロダクトを作ろう！

プロダクトを作ろう！

最高のプロダクトを作るぞ！

AIにレシピ決めて
ほしい！

作るの飽きる！
ゲーム要素いれて！

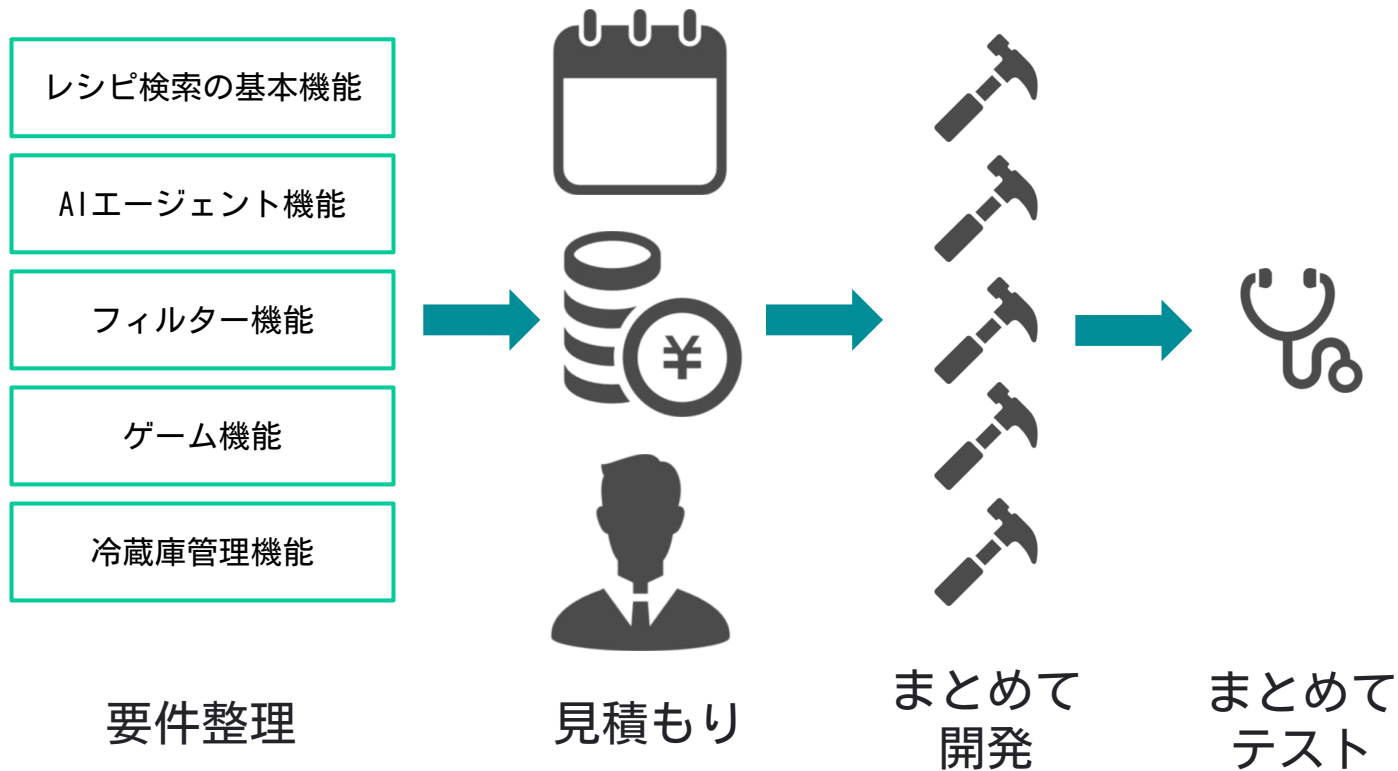
ユーザーからの要望がたくさん！！

ウィークアプレシ
だけ見せて！

冷蔵庫の中身も
管理して！

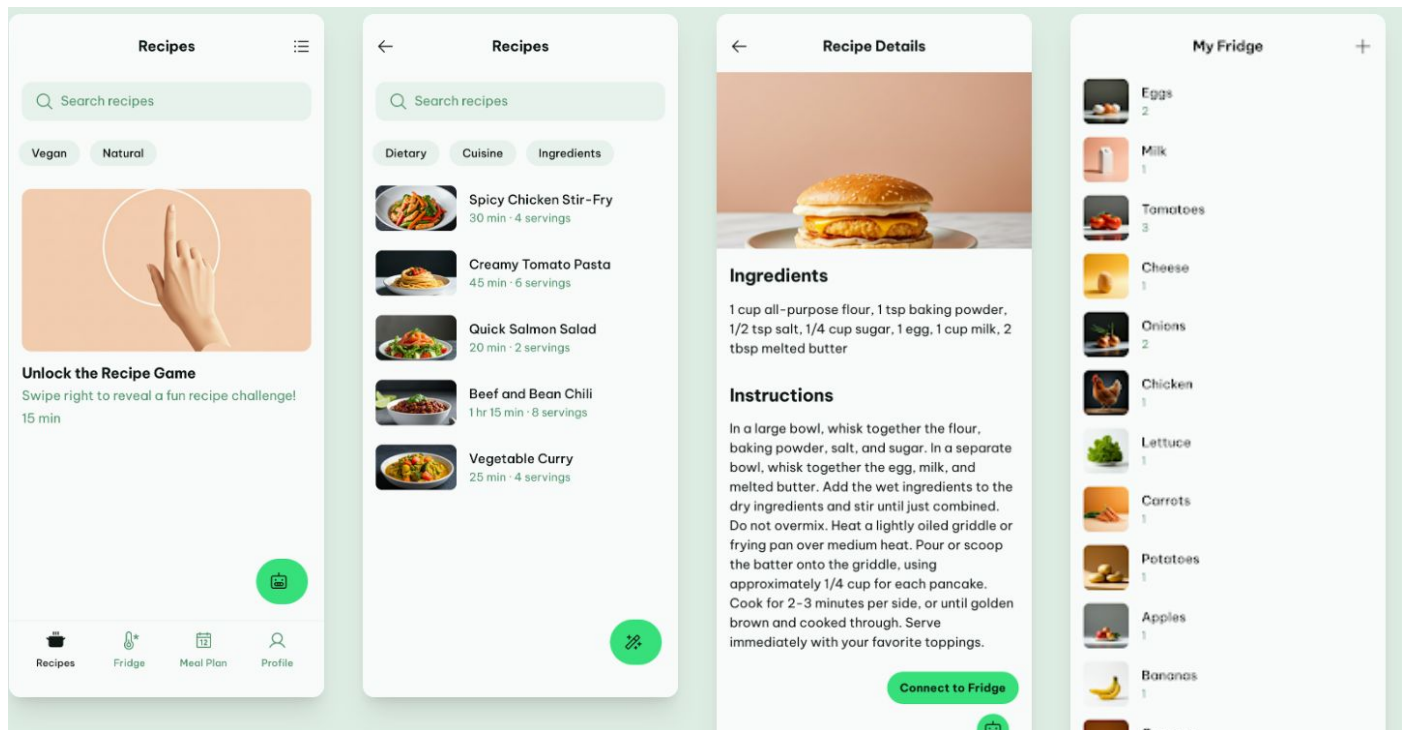
BearCook

プロダクトを作ろう！



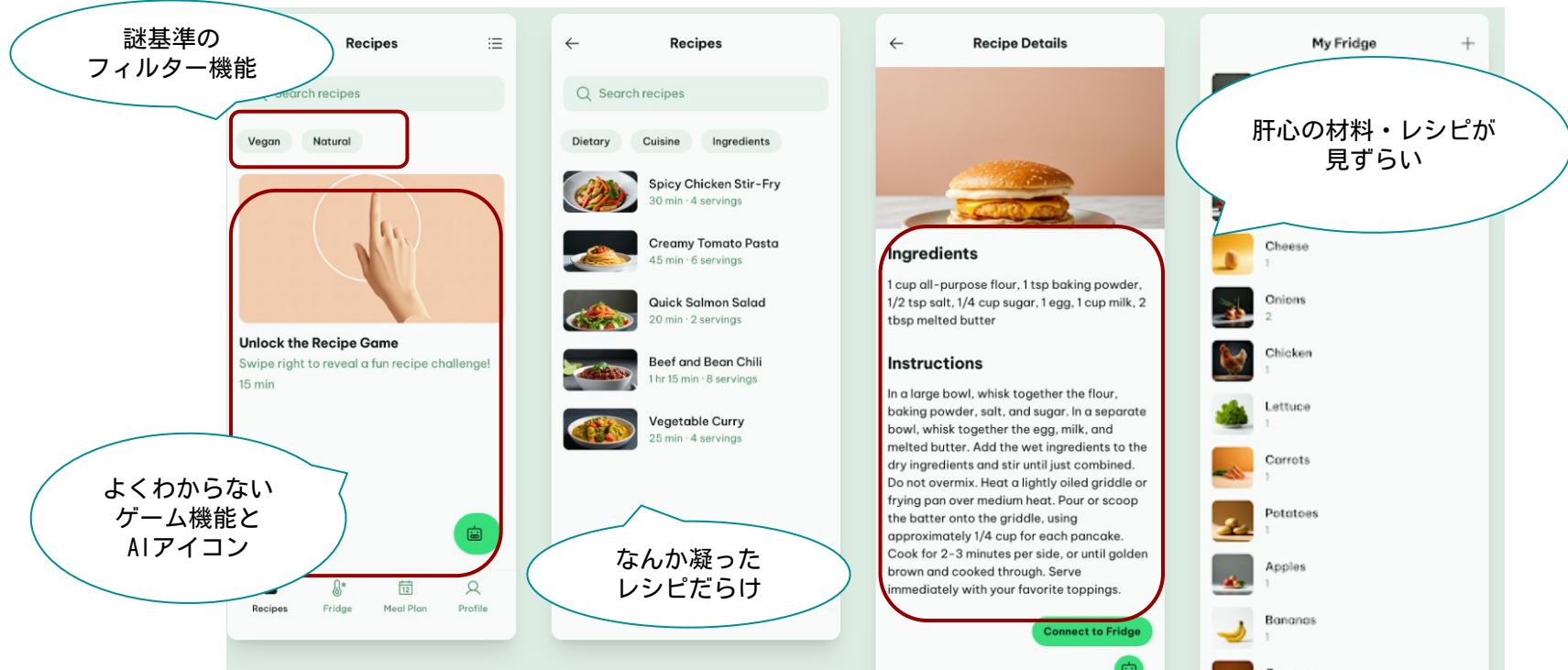
プロダクトを作ろう！

顧客の声を全部取り入れた最高のプロダクトだ！リリースするぞ！



プロダクトを作ろう！

顧客の声を全部取り入れた最高のプロダクトだ！リリースするぞ！



プロダクトを作ろう！

顧客の声を全部取り入れた最高のプロダクトだ！リリースするぞ！

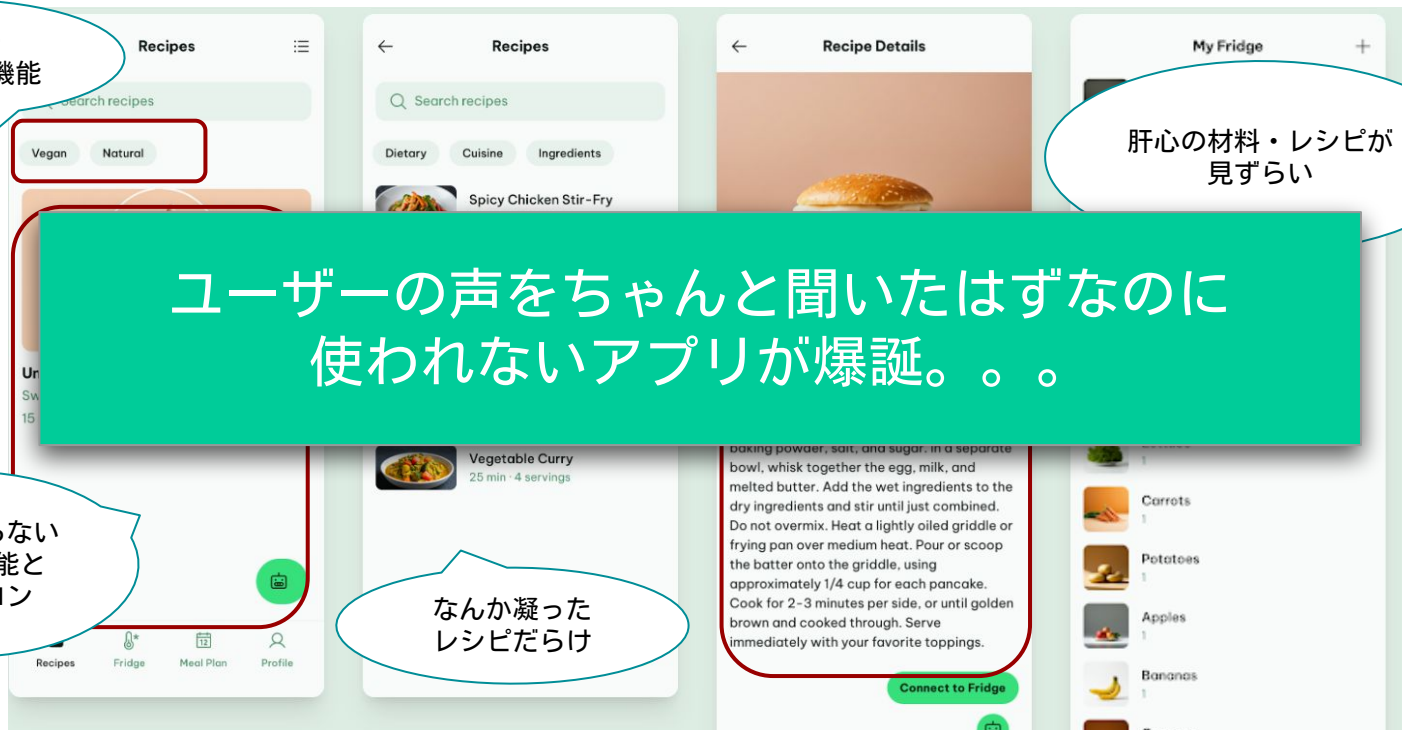
謎基準の
フィルター機能

肝心の材料・レシピが
見づらい

ユーザーの声をちゃんと聞いたはずなのに
使われないアプリが爆誕。。。

よくわからない
ゲーム機能と
AIアイコン

なんか凝った
レシピだらけ

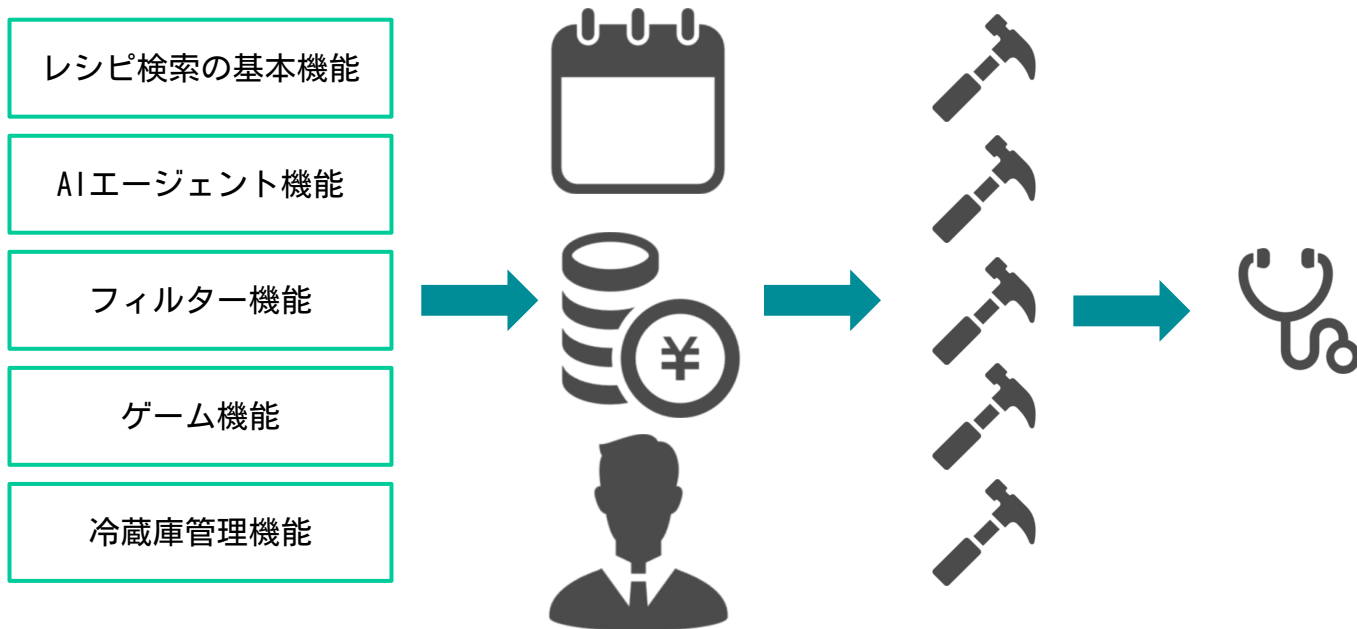


どうしてこうなったか

プロダクトを作ろう

全部予測するのは難しい

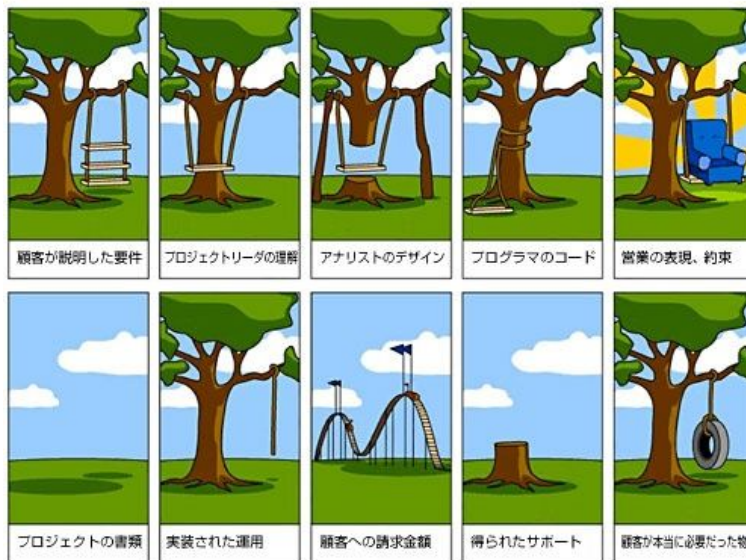
- 要求や工数があればあるほど時間はかかる
- 時間がかかると顧客の意見が変わる
- 全部作り切ってリリース⇒そもそもリリースするまで顧客の意見は分からない



プロダクトを作ろう

顧客の要求は正しいか / 正確に汲み取れたか

- 無いものの言語化は難しい
- 言葉通りに作ったのに「これじゃない」ってなることも多い
- そもそもチーム内の伝言ゲームで情報が欠落する



どうすればよいか

プロダクトを作ろう

全部予測するのは難しい⇒検証しながら進む

5W1Hを決めて開発し、
やったことを振り返る

- 要求を見つけて分解しよう！
- ゴールを決めよう！
- やり方を決めよう！
- 開発を進めよう！
- レビューしよう！
- 振り返ろう！
- 改善しよう！

このサイクルを
繰り返していく



アジャイル・スクラムの原型

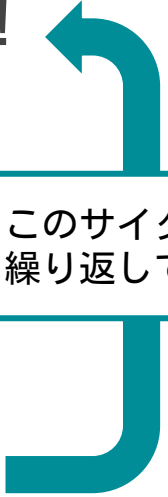
—— アジャイルとは

アジャイルとは

これを実現するための決まり

5W1Hを決めて開発し、
やったことを振り返る

- 要求を見つけて分解しよう！
- ゴールを決めよう！
- やり方を決めよう！
- 開発を進めよう！
- レビューしよう！
- 振り返ろう！
- 改善しよう！

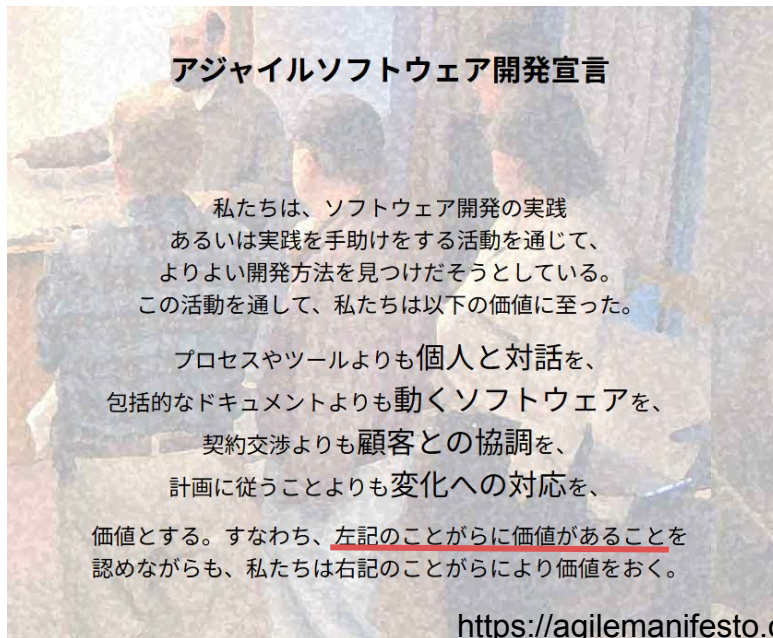


このサイクルを
繰り返していく

アジャイルとは

アジャイルソフトウェア開発宣言

- アジャイルソフトウェア開発におけるマインドセット
- 「左記の事柄に価値があることを認める」⇒左記を疎かにするわけではない



アジャイルとは

アジャイル宣言背後にある12の原則

1. 顧客満足を最優先し、価値のあるソフトウェアを早く継続的に提供する
2. 要求の変更を歓迎し、変化を味方につける
3. 短い期間で動くソフトウェアをリリースする(2週間～3か月)
4. ビジネス側の人と開発者は一緒に働く
5. モチベーションと信頼
6. Face to Faceで話をする
7. 動くソフトウェアが進捗の最重要な尺度
8. 持続可能なペースを維持して開発する
9. 技術的卓越性と優れた設計
10. シンプルさ(無駄なく作れる量の最大化)が本質
11. 最良のものは自己組織的なチームから生まれる
12. 定期的に振り返り、やり方を最適化する

アジャイルとは

アジャイル実現するためには

アジャイルの原則から、

- チームの価値の最大化
- プロダクトの価値の最大化

を目的としていることが分かる

アジャイルを実現するためのフレームワーク(手段)が色々ある

- スクラム
 - エクストリームプログラミング
- …etc

—— スクラムとは

スクラムとは

スクラムの定義

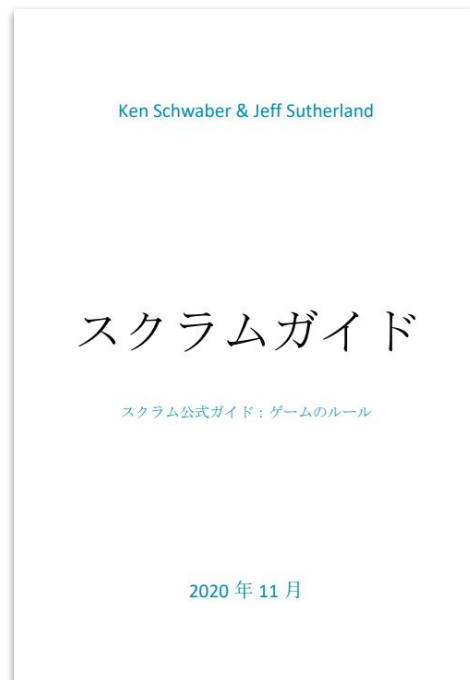
「複雑な問題に対応する適応型のソリューションを通じて、☐々、チーム、組織 が価値を☐み出すための軽量級フレームワークである」

「さまざまなプロセス・技法・手法を使用できる」

<以下のことを促進する>

1. プロダクトオーナーが作業を
プロダクトバックログに並べる
2. チームで選択した作業を行い、価値を作る
3. 結果を検査して、次のスプリントに向けて調整する
4. 繰り返す

※用語はあとで解説します



<https://scrumguides.org/>