

## 基本項目

### The bottom line

この項目ができていたら、残りのチェックリスト項目は無視していい。あなたのプロセスはうまくいっている。

- ☐ 定期的(4週間以内)に動作する、テスト済みのソフトウェアを出荷/納品している
- ☐ ビジネスニーズに基づいたものを最優先で提供している
- ☐ プロセスは継続的に改善している

- ☐ はっきりと定義された  
プロダクトオーナー(PO)

- ☐ POは、優先度付けをする権限を持っている
- ☐ POは、優先度付けのための知識を持っている
- ☐ POは、直接チームと対話している
- ☐ POは、直接ステークホルダと対話している
- ☐ POは、異口同音に同じことを言う(チームにPOが複数人いる場合)

- ☐ チームは一つのスプリントバックログを持っている

- ☐ とても目につく
- ☐ 毎日更新されている
- ☐ 完全にチームが所有している

- ☐ デイリースクラム(朝会)を行っている

- ☐ チームの全員が参加している
- ☐ 問題と障害を表面化できている

- ☐ 毎スプリント終了後にデモを行っている

- ☐ 動作する、テスト済みのソフトウェアを見せている
- ☐ ステークホルダとPOからフィードバックをもらっている

- ☐ 完了の定義(DoD)を持っている

- ☐ 完了の定義は、各イテレーション内で達成可能なものになっている
- ☐ チームは 完了の定義を尊重している

## コア・スクラム

### Core Scrum

スクラムの主要要素。これらなしに、それをスクラムと呼ぶことはできないだろう。

- ☐ スプリントごとにふりかえりを行っている

- ☐ 結果として、具体的な改善提案ができている
- ☐ いくつかの提案は、本当に実現される
- ☐ チーム全員とPOが参加している

- ☐ プロダクトオーナーはプロダクトバックログを持っている

- ☐ 上位の項目はビジネス価値に基づいて優先度付けされている
- ☐ 上位の項目は見積り済みである
- ☐ 見積りはチームによって記入される
- ☐ 上位の項目は、1つのスプリントに収まる程度に小さい
- ☐ POは、すべてのバックログ項目の目的を理解している

- ☐ スプリント計画ミーティングを行っている

- ☐ POが参加する
- ☐ POは最新版のプロダクトバックログを提出している
- ☐ チーム全員が参加している
- ☐ 結果としてスプリントの計画ができる
- ☐ チーム全員が計画を達成可能であると考えている
- ☐ POは優先度に満足している

- ☐ タイムボックス化したイテレーション

- ☐ イテレーションの長さは4週間以内
- ☐ いつも期限どおりに終了する
- ☐ チームは部外者から引きはがされたり、コントロールされない
- ☐ チームは普段から(継続的に)作ったものを出荷/納品している

- ☐ チームメンバは全員同席

- ☐ ひとつのチームは最大で9人

# the unofficial Scrum Checklist

非公認スクラムチェックリスト

Henrik Kniberg (ヘンリック・クニベルグ) 日本語訳: 川口恭伸

## 推奨だが常に必須ではない Recommended but not always necessary

ふつう、これらのほとんどは必要になるけど、すべてが常に必要というわけではない。試してみよう!

- ☐ チームは、バックログ項目を完了させるために必要なすべてのスキルを持っている
- ☐ チームメンバは特定の役割に固定されていない
- ☐ 失敗する運命のイテレーションは早めに強制終了している

- ☐ POは プロダクトバックログと同期したプロダクトビジョンをもっている
- ☐ プロダクトバックログとプロダクトビジョンは、よく目につく

- ☐ チームの全員が見積りに参加している
- ☐ チームが見積りしている間、POは待機している
- ☐ 時間ではなく、相対規模(ストーリーポイント)で見積っている

- ☐ チーム全員がトップ3の障害を知っている
  - ☐ 上位の障害の解決方法について、SMは戦略をもっている
  - ☐ 障害を取り除くことにSMが注力している
  - ☐ チームが解決できないときは管理層にエスカレーションされる

- ☐ チームは スクラムマスタ(SM)を持っている
  - ☐ スクラムマスタは、チームと同意している

- ☐ プロダクトバックログ項目は、スプリント内でタスクに分解される
- ☐ スプリントタスクは見積り済みである
- ☐ 進行中のタスクの見積りは毎日更新されている

- ☐ ベロシティが計測されている
  - ☐ スプリント計画のすべての項目に、見積りがついている
  - ☐ POはリリース計画にベロシティを用いている
  - ☐ ベロシティは 完了した項目だけをカウントしている

- ☐ チームはスプリントバーンダウンチャートを持っている
  - ☐ よく 目につく
  - ☐ 毎日更新されている

- ☐ デイリースクラムは、毎日・同じ時間・同じ場所で行っている
  - ☐ 最低でも週の何日かはPOが参加している
  - ☐ 長くて15分
  - ☐ 各チームメンバは他のメンバが何をしているか知っている

## 規模の拡大

### Scaling

これらは、スクラムの規模を拡大する際の、基本的なポイントだ。

- ☐ チームプロダクトオーナーがいる(もし、たくさんのPOがいるなら)
- ☐ 関連するチームで、スクラム・オフ・スクラムを行っている
- ☐ 関連するチームで、各スプリント内に(成果物の)結合を行っている

## よい兆候

### Positive indicators

よいスクラムを実現していることを示す先行指標。

- ☐ 楽しい! エネルギーに満ちている
- ☐ 残業は稀にしかなく、自発的に行われる
- ☐ プロセスについて議論、批評、実験を行っている



## これはなんですか？誰のためのものですか？

スクラムチェックリストは、スクラムを始める際や現在のスクラムのやり方をチェックする際に使える、簡単な道具です。規則ではなくて、ガイドラインに過ぎないことに注意してください。

例えば、2人だけのチームなら、デイリースクラムを省略するという決定もありえます。一日中2人でペアプログラミングをしているなら、別に意識合わせのミーティングを作る必要はないかもしれません。全く問題ありません。このチームでは意図的にスクラムのプラクティスを省略するかわりに、そこに内在する目的を別の方法で満たしているのです。これが大事です！

もしあなたがスクラムをやっているなら、ふりかえりでこのチェックリストを使うとよいかもしれません。評価のためではなく、議論のための道具として使ってください。

## どうやって使えばいいの？

- **ジョー:** 今回のふりかえりでは、便利なチェックリストを持ってきたよ。うちのチームでやってないことはあるかなあ？
- **リサ:** うーん、ここ見て。えっと、うちのチームは完了の定義が曖昧なんじゃないかなあ。あと、ベロシティも測ってないよね。
- **ジョー:** そっか、完了の定義は「コア・スクラム」に属しているから、結構重要みたいだね。ベロシティは「推奨だけどいつも必要というわけではない」に属しているから、後回しにして、先にコア・スクラムの方からはじめてみよう。
- **リサ:** 見て、「定期的(4週間以内)に動作する、テスト済みのソフトウェアを出荷/納品している」を忘れてるんじゃない？これは「基本項目」に属してる！そうか、マーケティング担当がいつも文句言うのはこのことか！
- **ジョー:** きっと「完了の定義」みたいな概念があれば、スプリント毎に少量のパートに取り組めるようになって、もっと頻繁に、リリース可能な物を出しやすくなるんじゃないかな。
- **リサ:** それはいいアイデア。やってみましょう。っていうか、やらない理由がないよね。

## • 使うべきでないときは？

- **上司:** よし。みんな。そろそろどれくらいみんながスクラムに従っているかをチェックすべき時期じゃないかな？このチェックリストを埋めてみてくれたまえ。
- **ジョー:** ボス、全部できています。すごいでしょ。あーっと、スプリントバーンダウンチャート以外は全部です。
- **上司:** おい、そりゃだめじゃないか！つまり「スプリントバーニング何とか」をやらないといけないってことだろう！ぜひやってくれたまえ！
- **リサ:** しかし、うちのチームはすでに2週間スプリントをやっていますし、約束(コミット)したものはだいたいいつも順調に納品しています。顧客も喜んでますよ。スプリントバーンダウンチャートを導入しても、現時点ではさらに価値を高めることにはつながらないと思われますが。
- **上司:** でもここに「やりなさい」と書いてあるじゃないか。オレはもう騙されないぞ。嘘つきは泥棒の始まりだ！

## これは公式なチェックリストですか？

いえ、違います。このチェックリストはスクラムの本質的な要素について、個人的かつ主観的な意見を書き出したものです。私はこれまで何年もスクラムを始めようとしている企業を支援してきました。その中で、何百人という実践者やトレーナー、コーチの方達と会い、このようなチェックリストを正しく使えば、非常に役に立つ、ということを発見したのです。