１日目の概要

1. アジャイル開発概論

永瀬美穂

1. 協働のワークショップ

---紙飛行機の演習

1. アジャイル開発とスクラム

スクラムとは

煩雑で変化の激しい問題に対応するためのフレームワークである。

スクラムは軽量で理解が容易ですが、習得は困難です。

スクラムの仕組み

プロダクトオーナー

　プロダクトバックログの優先順位の最終決定者

スクラムマスター

　スクラムの仕組みがうまく回るようにする役目

1.何を作るかをプロダクトオーナーが考える

  2.どうやって作るかは開発チームが考える

　 3.定期的に作っているものとその進め方をチェックする

　 4.もっとよくできるように改善を繰り返す

　 5.スクラムマスターはこの仕組みがうまくまわるようにする

作成物1.プロダクトバックログ

ロール1.プロダクトオーナー

ロール2.開発チーム

イベント1.スプリントプランニング

作成物2.スプリントバックログ

イベント2.デイリースクラム

作成物3.リリース判断可能なインクリメント

イベント3.プロダクトバックログリファインメント

イベント4.スプリントレビュー

イベント5.スプリントレビュー

1. アジャイルチームのコミュニケーション

アジャイル開発では、HRTの法則(謙虚・尊敬・信頼)が重量です。

コミュニケーションの効率を上げる為には、無駄な会議をなくし、顔を合わせて会話できる時間を獲得する事が大切です。その為に、時間・場所・目的を固定して、会議の日程を持つと良いです。

永瀬先生のお話の後に、ワークショップを行いました。

ワークショップ：ペアを作りトランプで対戦

1.始めに５分間、ルールの書かれた用紙を読み込む

2.読み込んだルールを基に、ペア同士でトランプ対戦を行う

　(対戦中は私語厳禁・ジェスチャーは可能)

3.実はそれぞれの班に配られたルールは少しずつ違うところがあり、対戦中に違和感を感じるようにできている