

スクラム開発習得資料

Team: twinkling-gecko
Version: 1.2



スクラム開発について

- アジャイル開発に分類される開発手法
- アジャイル自体に色々宗派があるし、スクラム自体にも宗派が色々
 - 厳しい決まりがあるわけではない
 - 俺ら流にいい感じにやろうぜ
- 計画より機動力を重視する (アジャイル全体に言える)
- チームとしての成果を重視する
 - ロールを決めるが、**課題にはチーム全体で取り組み、解決する**



一定期間のスプリントを回していく

- 「プロジェクト」として1つの不可逆な流れになるウォーターフォールと違い、最長でも4週間の**短いスプリントを繰り返していく**
- バックログを目標とし、課題解決を行う
- プロジェクト全体としては「**プロダクトバックログ**」を定義
- 各スプリントで、「**スプリントバックログ**」としてやるべきことを定義して、それを消化していく
- 基本的に消化するし、もし消化しきれなければ次のスプリントへ持ち越す



バックログ (1)

プロダクトバックログ

- プロダクトで実現したい目標を示したタスクリスト
- ユーザーストーリー形式が多く用いられる
 - プロダクトによってどんな**付加価値**を実現したいのかを記載したもの
 - 付加価値は、**誰**は**何**を**どうできる**として表現しやすい
 - ペルソナ + ニーズ + 目的形式
 - 例: ユーザは重量推移から嗜好品の依存度合いを知ることができる



バックログ (2)

プロダクトバックログ (続き)

- 技術的な視点では**なく**、企画者的な視点から見たものになる
- プロダクトオーナーが優先順位づけに責任を負う
 - 追加や修正があれば、**最終的には**プロダクトオーナーの責任で行う
 - 追加・修正のことをプロダクトバックログリファインメントと呼ぶ



バックログ (3)

プロダクトバックログ (続き)

- リファインメント以外での修正は許されない
 - 最初に完全に決定する必要は無いが、安易に変更するものではない
- スプリント中に複数のストーリーを実現させるため、それを考慮しての粒度にする
 - 結構細かい
 - 1スプリントで4ストーリーとか



バックログ (4)

スプリントバックログ

- プロダクトバックログのストーリーを実現する為に必要なタスクを記載したもの
- 実装すべき内容であるプロダクトバックログからスプリント分を抜き出したもの
- こちらはタスクリストとなる
- 優先順位付けを行い、スプリント中での消化を目指す



ロールについて (1)

- ロール:Role=役割
- プロジェクトの関係者が担う役割
- なんかカタカナで色々ある
- 責任者となるが、先に挙げた通り**実際の作業はチームで行う**
- 遠いロールからみてく



ロールについて (2)

ステークホルダ

- プロダクトの利用者や利害関係者
 - 実際に使うユーザーとか顧客企業とか
- 今回はロールとしては用意しないが、暗に居るものとして進める



ロールについて (3)

スクラムマスター

- スクラム全体の支援者
- 機材調達とか予算確保を担当する
- スケジュール管理は**担当しない**
- 今回は教員が担当



ルールについて (4)

プロダクトオーナー

- プロダクトの完成に責任を負う
- プロダクトバックログの項目の優先順位を決め、並び替えをしたり、追加・修正を行う
 - 担当はチームリーダーが多いかも(by 黛)だけど、別に誰でもよい



ルールについて (5)

チームメンバー

- 実際にプロダクトの開発を行う
- 全体として同じゴールを目指す



ロールについて (6)

スプリントオーナー

- **ここ黛弁**
- 今回の卒制独自のロール
- スプリントに対する責任者
- 交代で決めて欲しい by 黛



レビュー・ミーティング (1)

- チーム内やステークホルダとの連携の為、頻繁にミーティングを行う

デイリースクラム

- 日々の業務開始時に実施する
- 長くても15分
- 以下の3点を報告する
 - i. 前にやったこと
 - ii. 今日やること
 - iii. 連絡とか困ってることとか



レビュー・ミーティング (2)

スプリントレビュー

- **ステークホルダが同席**の上で実施する
 - 今回は黛先生がステークホルダ役となる
- 各スプリントの終了後に、そのスプリントで完成したもののデモを行い、**共通認識を得る**
 - ステークホルダとのフィードバックになるので、ユーザー視点でのデモを行う



レビュー・ミーティング (3)

スプリントレトロスペクティブ

- レトロスペクティブ:retrospective=回顧
- 各スプリントの終了後に、そのスプリントを振り返り、良かった点、改善点、課題を共有する
- 改善点があれば、次回のスプリントへ反映する



スケジュールの組み方 (1)

スプリントプランニング

- スプリント開始前に実施
- プロダクトバックログの中から、そのスプリントで何を達成するかを決める
 - スプリントバックログの作成
- タスクオーナーも決める
 - もちろんオーナーはオーナーだけど、
課題にはチーム全体で取り組む



スケジュールの組み方 (2)

見積もり会

- うちのチームでの呼び方
- タスクのストーリーポイントを算出するやつ
- ストーリーポイントは基準となるあるタスクとの相対的な大変さ
 - 個人の能力は考慮せず、タスクそのものだけを相対的に比較して判断する
 - **何を以って完了とするのかを明確に**する
 - 完璧な精度は出ないので、まあゆるい感じで
 - フィボナッチ数を使うのが一般的らしい



今回やってみる上で注意したほうが良さそうなこと

- 繰り返しになるが、オーナーとして責任者は決めるが、**実際の作業はチームとして行う**
- アジャイルもスクラムも方言が多いので、チームでいい感じにやる
 - スクラム開発エクスペリエンス得ようぜ



Just Do it!

