

投稿日 2018/10/01    この記事は更新から6年経過しています

## スプリント運営ガイド

こんなときには…

---

### スプリント内でストーリーが終わりきらない

---

スクラムではチームの自律を促すので、計画に無理があったということで、次のスプリントのベロシティを下げがちです。明らかにチームの実力が足りない場合はやむを得ませんが、こういう事象が起こるたびに、安直にベロシティを下げるのはチームの生産性を必要以上に落とすことにつながります。例えば以下の点を見なおして、次スプリントでベロシティの向上につながるかどうか試行してみてください。

- ストーリーの終了条件が適切であるか？
- お決まりのパターンでないタスクを単独作業でやってハマっている、なんてことがないか？
- タスクに落ちていない”xxの準備作業”みたいなものが無いか？
- Impedimentsが溜まりすぎて心的負担が大きくないか？

そして、プロダクトマネージャは自ら率先してコードを書きチームを救うことを躊躇うべきではありません。他人に作らせてレビューに終始するよりも、自らペアプロした方が生産性高いのではないですか？

### ストーリーに足りないタスクが見つかった

---

「これやらないと終わりとは言えないし…」 個別判断せず、プロダクトマネージャにエスカレーションしてください。

以下の選択肢があります。

- タスクをいれかえ、そのスプリントの中で実装する。
- プロダクトバックログとしてあげ、後のスプリントで実装する。
- そもそも足りないという認識自体が杞憂である。

## 「アジャイル・スクラム」 のおすすめ記事はこちら



この記事に関連する記事もお読みください。



 アジャイル・スクラム  
ゼロから始めるスクラムによる受託開発  
2020/04/28  6



 アジャイル・スクラム  
Azure Boardsを使用したスクラム実践例  
2019/03/28  3

 アジャイル・スクラム  
スプリントの見通し確認ガイド  
2019/02/13  1

最近投稿された記事も用意しました。

 Generative AI（生成AI）  
社内AIチャット：『TIS AIChatLab』の技術スタック公開  
2024/11/08  42

 アジャイル・スクラム  
ゼロから始めるスクラムによる受託開発  
2020/04/28  6

 アジャイル・スクラム  
多点見積りとスケジューリングの実践  
2019/09/27  1

「アジャイル・スクラム」 で最も読まれている記事を以下にまとめています。

 アジャイル・スクラム  
ワーキングアグリーメント  
2018/10/01  4

 アジャイル・スクラム  
スプリント運営ガイド  
2018/10/01  0

 Generative AI（生成AI）  
社内AIチャット：『TIS AIChatLab』の技術スタック公開  
2024/11/08  42