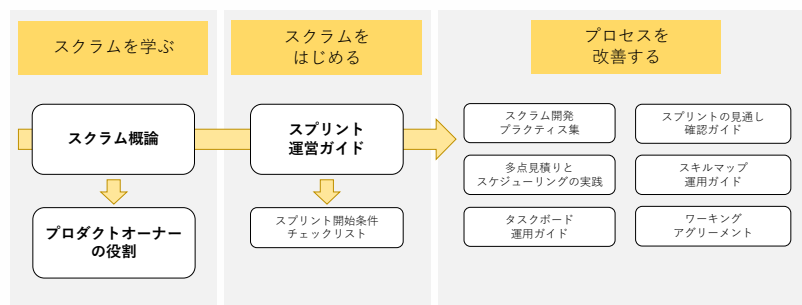


アジャイル・スクラム

本ページではTIS株式会社のエンジニアチームがアジャイル開発・スクラム開発に取り組んだ際に得たナレッジを公開します。これからアジャイル・スクラムを始めたい方、アジャイル・スクラムの経験はあるが再度体系立てて理解をしたい・他者の実践例を参考にしたいという方にぜひ読んでいただきたいナレッジをコンテンツとしてまとめました。

下図は本カテゴリーの主要コンテンツを図示したものです。図中のコンテンツはハイパーリンクになっており、クリックすると各コンテンツに遷移します。

アジャイル・スクラムを始めたいという方は、**太字のコンテンツ**を左から右に参照することをおすすめします。アジャイル・スクラムを実践している方は、関心・課題に合致するコンテンツを参照して頂ければ幸いです。他にもブログ・事例がありますのであわせて参照してください。



主要コンテンツ一覧

一部のコンテンツを紹介します。

コンテンツ紹介

『スクラム概論』

[『スクラム概論』](#)はアジャイル・スクラムの基本的な知識を身に着けるための学習コンテンツです。アジャイルの根底にある価値観からスクラムの具体的な役割やプラクティスを手早く学習できます。

スクラムを支える3本柱

経験的プロセス制御の実現は以下の3つによって支えられている。

- 透明性 (Transparency)**
結果責任を持つ人に対して見える化されていること。
標準化され、見ている人が**共通理解**を持っていること。
- 検査 (Inspect)**
作成物や進捗を頻繁に検査し、**変化を検知**する。
検査を頻繁にやりすぎて作業の妨げになってはいけない。
- 適応 (Adapt)**
プロセスに不備がある場合、その構成要素を調整する。
プロセスの調整を出来る限り早く行い、逸脱を防ぐ。

スクラムのイベント、作成物、ロールには必ず何れかが当てはまる。

21

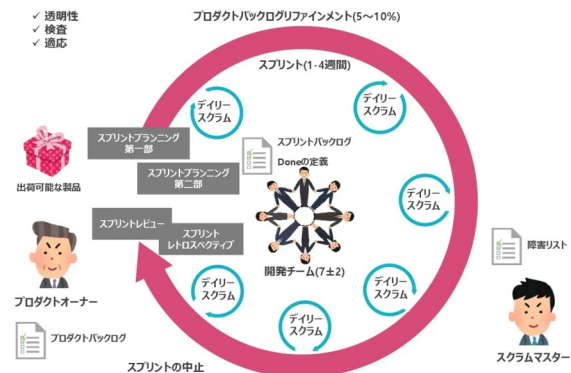
スクラムの5つの価値基準

5つの価値基準を取り入れ、実践することで透明性・検査・適応が実現可能となる。

- 確約 (Commitment)**
個人はスクラムチームの**ゴールの達成を確約**しなければならない。
無理をして絶対に終わらせるということではない。
- 勇気 (Courage)**
スクラムチームのメンバーは、**正しいことをする勇気**を持ち、
困難な問題に取り組まなければならない。
- 集中 (Focus)**
スクラムチーム全員が**スプリントの作業とゴールに集中**しなければならない。
- 公開 (Openness)**
スクラムチームとステークホルダーは、**仕事や課題と、その遂行の様子を公開**することに合意しなければならない。
- 尊敬 (Respect)**
スクラムチームのメンバーは、**お互いを能力のある独立した個人として尊敬**しなければならない。

22

スクラムにおける19のルール



23

会議体及び出席者

ミーティング出席者 ガイドライン	スプリント プランニング 第一部	スプリント プランニング 第二部	デイリースクラム	スプリントレビュー	スプリント レトロスペクティブ
プロダクトオーナー	○	○	△	○	△
スクラムマスター	○	○	△	○	○
開発チーム	○	○	○	○	○
ステークホルダー	○	×	○	○	×

○：参加すべき
△：参加が望ましい
×

51

チームメンバーやステークホルダーで、認識を合わせるためにも同じ教材で学習することには意義があります。ご自身の学習だけでなく、関係者全員で共通認識を醸成する用途にもお使いください。

『プロダクトオーナーの役割』

『プロダクトオーナーの役割』はスクラム開発におけるプロダクトオーナーの役割を説明した資料です。

プロダクトオーナーとは

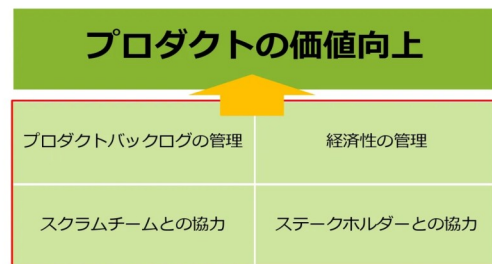
スクラムチームを構成する**役割**の一つ。スクラムチームやステークホルダー（スクラムチーム以外のプロダクト関係者の総称）との協力、潜在マーケットの開拓等を通してプロダクトの価値(投資利益率=ROI)向上に責任を持つ。



6

プロダクトオーナーの役割

プロダクトオーナーはマーケットのニーズに注視しプロダクトの価値の向上に責任を持つ。

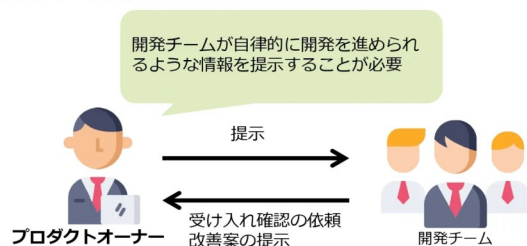


14

開発チームとの関わりについて

プロダクトオーナーの場合

開発チームが自律的に開発を進めるために、**マーケットの課題・優先順位の判断基準・スコープ範囲等**の提示が求められる。



27

スクラムチームとの協力

注意すべき点

● マイクロマネジメントをしないこと

スクラムでは開発チームの自己組織化に価値を置いている。そのためプロダクトオーナーは開発チームを尊重し、開発チーム内のやり方・ベロシティに口を出すのは望ましくない。そして開発チームがスプリントのゴールを達成できる計画づくりをするための能力を尊重しないといけない。

● 開発チームがプロダクトに関する理解を深めるための支援を惜しまないこと

開発チームが自己組織化チームになるためにプロダクトに関する理解を深める必要がある。プロダクトオーナーは開発チームへの支援として**可能な限りプロダクトに関わる情報はすべてオープン**することが望ましい。また理解を促すためにも**ドキュメントより対面で話す**ことが最も効果的である。

29

おそらく、ビジネス的な意思決定ができる人やプロジェクトマネージャー等の経験が豊富な方がプロダクトオーナーを務めることが多いと思います。しかし、何の知識もない状態ではプロダクトオーナーとしてふさわしい振る舞いすることは難しいです。プロダクトオーナーの最初の学習用途に本コンテンツをお使いください。スクラムマスターがプロダクトオーナーに対して、以下のような内容を説明することを想定しています。

- プロダクトオーナーの役割を理解してもらい、適切な行動をとってもらう。
- プロジェクトマネージャーとの違いを理解し、プロダクトオーナーのマインドセットを認識してもらう。

また、チームメンバーが「プロダクトオーナーにどういう貢献をすべきか」「プロダクトオーナーに何をしてもらう必要があるか」等、プロダクトオーナーの理解を深める用途にもお使い頂けます。

『スプリント運営ガイド』

[『スプリント運営ガイド』](#)は、スクラム開発に始めて取り組む、または不慣れなスクラムチーム向けに、具体的な手順まで記載しています。スプリント計画からレトロスペクティブ（ふりかえり）までガイドに沿って進めることでスプリントを回すことができます。

投稿日 2018/10/01

スプリント運営ガイド

スプリント全体計画

具体的な手順が記載されており、「型」に沿ってスクラムを実践できる

プロジェクト全体のスプリント計画を立てます。

1. 1スプリントの長さのタイムボックスを作ります。

- 1スプリント2週間を基本とします。成熟していないスクラムチームの場合には1週間にしてください。
- 祝休日が間に挟まる場合、最低でも8営業日は確保するように調整します。
- スプリントの開始曜日は固定した方が、リズムが生まれるので好ましいです。
- スプリントの開始曜日は、下記観点から月曜日は避けてください。
 - 土日ははさみウォームアップに時間がかかる。
 - 日本はハッピーマンデーがあるので、曜日固定が崩れやすい。

2. プロダクトバックログを作ります。

3. 機能要求をもとにストーリーをあげます。

- ストーリーは体言止めにはせず、「～できるようにする」とか「～を組み込む」のように書くと一覧の視認性は落ちますが、頭に入ってきやすくなるのでオススメです。
- 1スプリント内で完結できないような、粒度の大きいストーリーは[ストーリー分割チェックシート](#)を参考に分割します。



アジャイル・スクラム

スクラム概論



協業開発チーム
2018/10/01 8



アジャイル・スクラム

スクラム開発プラクティス集



協業開発チーム
2018/10/01 0



アジャイル・スクラム

スプリント運営ガイド



協業開発チーム
2018/10/01 0



アジャイル・スクラム

スプリント開始条件チェックリスト



協業開発チーム
2018/10/01 0



アジャイル・スクラム

スプリントの見通し確認ガイド



協業開発チーム
2019/02/13 1



アジャイル・スクラム

プロダクトオーナーの役割



協業開発チーム
2019/02/14 3



アジャイル・スクラム

スキルマップ運用ガイド



アジャイル・スクラム

タスクボード運用ガイド



アジャイル・スクラム

ワーキングアグリーメント



協業開発チーム
2018/10/01 0



協業開発チーム
2018/10/01 1



協業開発チーム
2018/10/01 4



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



協業開発チーム
2019/09/27 1

/* アジャイル・スクラム */

ブログ・事例



Generative AI（生成AI）

社内AIチャット：『TIS AIChatLab』の技術スタック公開

はじめに TIS AIChatLabとは、社内情報と連携するRAGの仕組みを実装しているTIS社内の従業員向けの生成AIチャットサービスです。本記事では『TIS AIChatLab』の技術スタックをご紹介します。補足：本記事の記載情報は、2024年10月時点のものです。全体構成や使用ライブラリはTIS AICh…

[#GenerativeAI](#) [#ITアーキテクト](#) [#OpenAI](#) [#Python](#) [#React](#)



生成AI活用促進チーム
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

はじめにこのドキュメントは、受託開発をスクラムで実践した事例をまとめたものである。自社サービス開発でのスクラム事例は数多く存在する一方で、受託開発をスクラムで実践した事例は少ないのが現状である。 そんな中、私たちはアジャイル型開発の初心者であったが、スクラムによる受託開発に挑戦する機会を得た。 実際に挑戦する…

[#スクラム開発](#)



協業開発チーム
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

はじめにこのドキュメントは、「RoboticBase」の開発において、Azure Boardsを使用してスクラム開発を実践した事例をまとめたものになります。本ドキュメントが、Microsoft Azure上でAzure Boardsを使用してスクラム開発に取り組む実践例として、今後開発を行うシステム、プロジェク…



協業開発チーム
2019/03/28 👍 3



アジャイル・スクラム

Doneの定義

目的プロダクトやタスクに対する出荷条件を明確にし、成果物の透明性を確保すること出荷条件をチームで共有し、メンバー間での品質のばらつきを防ぐこと Done定義とは「作り手として、リリースするためにしなければならないこと」を指す。
(プロダクトオーナーがストーリーを受け入れるための受入…

#スクラム開発



協業開発チーム
2018/10/01 👍 1