

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

概要

システム開発を行うチームでのスプリント運営手順を記載します。

本手順は、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、細かい手順まで記載しています。プロジェクトの状況・チームメンバーのスキル等に応じ、適宜チーム内で改善しながら使用してください。

基本ルールと前提

チーム運営の基本ルール・前提は下記のとおりです。

前提

- スクラムチームはプロダクトオーナー、スクラムマスター、開発チームから構成されます。
 - 受託開発の場合、プロダクトオーナーの代わりに[プロダクトマネージャ](#)を配置します。
- 開発チームは、7±2名の想定です。
- タスクの実行はペアで行うことを推奨します。
 - これはペアプログラミングを強制するのではなく、品質チェック・完了チェックの精度を上げることを目的としています。
 - ただし、難易度の高いものや初モノは、ペアプログラミングで取り組むことを強く推奨します。

運営手順

- [全体計画](#)を立てます。
- [手順](#)にしたがい、プロジェクトを進めます。
- [うまくいかない場合](#)

参考文献

- kawasima. [ふつうの受託開発](#). 2015.
- Bill Wake. [INVEST in Good Stories, and SMART Tasks](#). 2003.
- Derby, Esther ; Larsen, Diana. アジャイルレトロスペクティブズ:強いチームを育てる「ふりかえり

本コンテンツは[クリエイティブコモンズ\(Creative Commons\) 4.0 の「表示—継承」](#)に準拠しています。

1

2

3

4

5

6

7

8

9

/* Recommend */

「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