

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

スプリントの運営

1スプリントのやりかたを定義します。

前提条件

- 登場人物はプロダクトオーナー（プロダクトマネージャ）、スクラムマスター、開発チームです。

スプリントワークフロー

- スプリント開始前に[スプリント計画ミーティング](#)を行います。
- [日々の作業](#)を行います。
- [プロダクトバックログリファインメント](#)を行います。
- スプリントの終わりに[スプリントレビュー](#)を行います。
- スプリントの終わりに[スプリントレトロスペクティブ](#)を行います。

スプリント計画ミーティング

事前準備

- 前々回のスプリントをクローズします。
- 新たなスプリントを作り、クローズできなかった前ストーリーを新スプリントに移動します。
 - ストーリーはただ移動させるのではなく、実態を表すストーリーとして作り直してください。
 - その過程に置いて、新しいストーリーが発生することもあります。
 - Ex:残った確認タスクは【スプリント〇〇の確認】というストーリーを作り、そこに移動させるとか。

第1部

参加者: プロダクトオーナー（プロダクトマネージャ）、スクラムマスター、開発チーム

所要時間: 2時間（1スプリント2週間の場合）

- 新スプリントの期限をプロダクトオーナーに聞き入力します。
 - 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。

2. 開発チームは今回のスプリントで実施するストーリーポイントを宣言します。基本的には前回スプリントの実績と同じにします。
3. スクラムチームは、スプリントで達成すべき目的（スプリントゴール）を設定します。
4. 開発チームは、バックログからスプリントゴールを達成するために必要なストーリーを選択し、スプリントバックログに入れます。
5. おつかれさまでした。

第2部

参加者: スクラムマスター、開発チーム

所要時間：2時間（1スプリント2週間の場合）

1. 各ストーリーの責任者を決めます。
2. 各ストーリーに、仕様とチェックリストをあげます。もしストーリーに不明点があればプロダクトオーナー（プロダクトマネージャ）に聞きにいきます。
3. 各ストーリーに対し、スプリントレビューでデモする内容を決めます。
4. ストーリー責任者がスプリントバックログのストーリーについて、チェックリストをもとに、これが全部できればストーリー完了と言えるまでタスクをあげます。（約15分） 【参考】[良いタスクの基準：SMART](#)
5. タスクが出揃ったら、挙がったタスクに不備はないかを確認して、タスクに時間の見積もりを記入します。
 - タスクは必ず1日で終わるサイズにしてください。
 - 経験則上5時間程度が残業なしの場合に、1理想日を現実時間に変換したのになります。
 - したがって、1つのタスクが5時間を超える場合には、タスクを分割します。
6. 時間の見積もりができない、大きく影響を与えるようなものは、時間見積もりにバッファを積むのではなく、impedimentsにタスクを上げます。
7. 見積もり合計時間を見て、スプリント内で終わらせることが可能か判断します。危なそうであれば、プロダクトオーナー（プロダクトマネージャ）と相談します。
8. おつかれさまでした。

日々の作業

1. [朝会](#)をします。
 - デイリースクラムは朝にやらなくても構いませんが、ここでは朝会としています。
 - 朝に開催しない場合でも、毎日同じ時間・場所で開催するようにしてください。
2. かんばんを開き、朝会で今日やると宣言したタスクを「Doing」に移します。
3. ペアで話し合い、分担や一緒にやるところを決め、タスクにとりかかります。
4. タスク完了したら、「Done」に移します。
5. 帰る前に「Doing」のタスクが残っていれば、作業時間・残時間を更新し「ToDo」に戻します。
 - 「Doing」レーンに残したまま帰らないようにしてください。
6. おつかれさまでした。

プロダクトバックログリファインメント

参加者: プロダクトオーナー（プロダクトマネージャ）、スクラムマスター、開発チーム 所要時間: スプリント期間中に合計で5時間程度（1スプリント2週間の場合）

リファインメント(精練)する対象は2〜3スプリント先までのストーリーです。それより先のストーリーは想像しにくく、変更される可能性があるため精練は行いません。

1. ストーリーを追加します。追加する際は[スプリント全体計画](#)に記載されているプロダクトバックログの作り方に従ってください。
2. 既存ストーリーの見直し、詳細化をします。[ストーリー分割シート](#)を元に見直しが充分であることを確認してください。
3. ストーリーの優先順位の見直しをします。
4. 各ストーリーがReady（準備準備完了）の状態であることを確認します。
 - 少なくとも次のスプリントで実施するであろうバックログについてはReadyにしてください。
 - Readyで無い場合、前のスプリントで準備しておくことを話し合ったり、完了条件の見直しを行ってください。

スプリントレビュー

参加者: プロダクトオーナー（プロダクトマネージャ）、スクラムマスター、開発チーム 所要時間: 2時間（1スプリント2週間の場合）

事前準備

- デモを行う画面と、バックログ・かんばんを表示しておきます。

レビュー

1. 「それではただ今より【スプリント名】のレビュー会を開始します。」
2. ストーリー別にデモをします。
3. 「何か意見があればお願いします。」
 - ここで上がった意見は、代表者が議事録として記録します。意見が出尽くしたようなら次へ進みます。
4. 議事録を読み上げます。「【議事録担当者】さん議事録の読み上げをお願いします。」
5. おつかれさまでした。

事後作業

- 議事録担当者は、挙がった意見をバックログや不具合に追加します。

スプリントレトロスペクティブ

参加者: プロダクトオーナー（プロダクトマネージャ）、スクラムマスター、開発チーム 所要時間: 1.5時間（1スプリント2週間の場合）

1. [スプリントレトロスペクティブ](#)を行います。

事後作業


- プロジェクトのWikiにTryを追記します。

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