

みんなでSCRUM !!!!

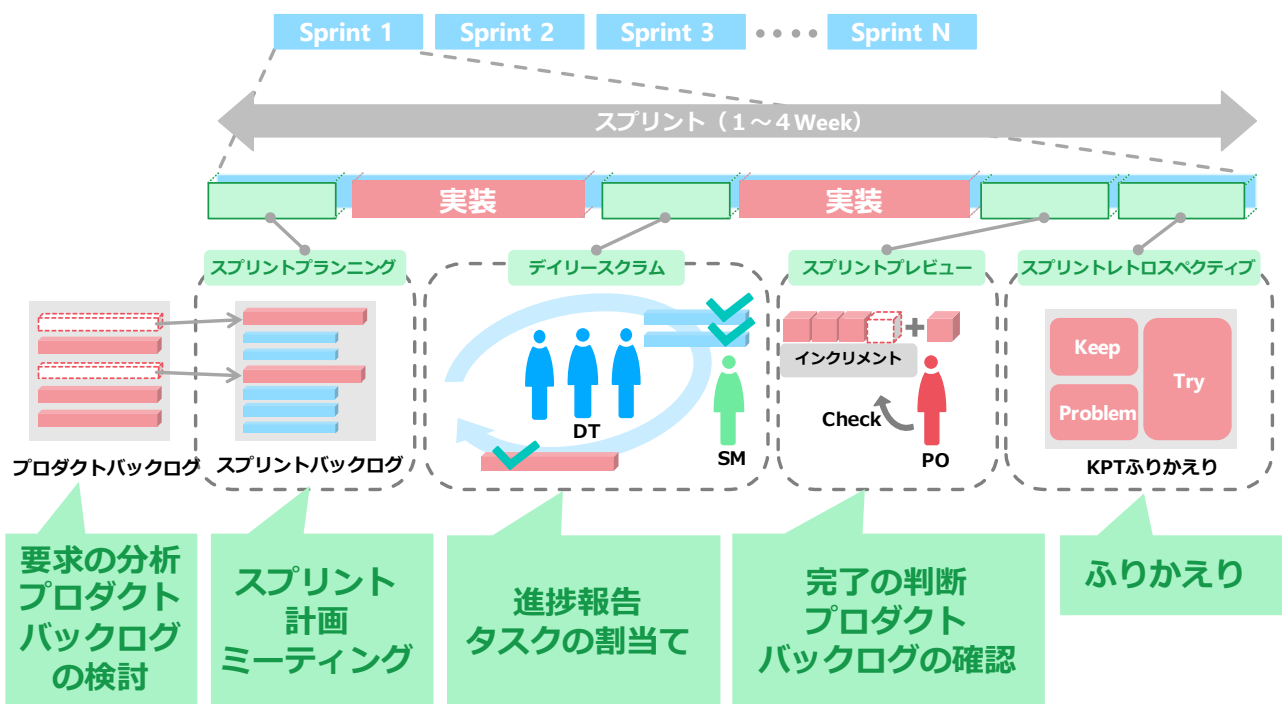
山科 和史



Kazuhi Yamashina

みんなでScrum !!!!

Scrumフレームワークのフロー



Kazuhi Yamashina

ルールを決めよう

- **プロダクトオーナー**
 - 開発するプロダクトの責任を持つ人
 - プロダクトバックログの管理を行い,
- **スクラムマスター**
 - チームが円滑にScrumフレームワークが行われるように責任を持つ人
 - 各ミーティングにおける進行役
- **デベロッパー**
 - 開発を行う人
- **LED-Campではスクラムマスター、プロダクトオーナーはデベロッパーも兼任します**
- **スプリント1, 2で役割を交換します**



Kazuhi Yamashina

プロダクトバックログの検討

プロダクトバックログ

価値: 見積:

LED表示

価値: 見積:

距離のLED表示

価値: 見積:

バイナリ値表示

- プロジェクト全体における要件を実現するためにやるべきことを見える化
- 各項目は動作確認（評価）ができるものとする
- 見積りと価値の相対見積もりを試してみましょう。



Kazuhi Yamashina

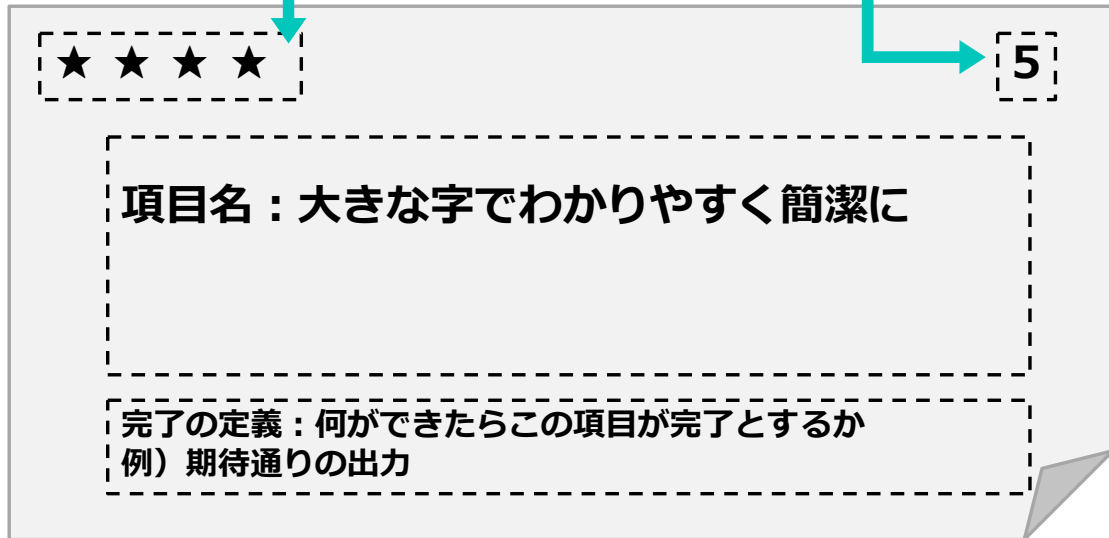
プロダクトバックログ項目の具体例（付箋）

価値

★～★ ★ ★ ★ ★

見積り：

1, 2, 3, 4, 5, 8, 13, ∞



プロダクトバックログにおける見積り

- 各項目の**価値**と**難度**の見積もりを行いましょ

プランニングポーカー

- 1, 2, 3, 4, 5, 8, 13, ∞, ?の値によって相対見積もりをする
 - 数字がそろった場合：適用
 - 数字が合わない場合：Max と Minの人が話し、再度全員がカードを出す
 - Maxを出した人：難易度・リスクを知っている
 - Minを出した人：スマートなやり方を知っている
 - さらに合わない場合はあらかじめ決めたルールに基づき決定（例：Max値を採用）
- 各項目の中で最も簡単なタスクを**2**として見積もる
- 各項目のプロジェクトにおける**価値**（どれほど重要か、優先順位の指標）と**依存関係**を考慮

プロダクトバックログ項目のソート

- 価値と難度，依存関係に応じて，プロダクトバックログ項目目のソートを行う
- 常にプロダクトバックログ項目目は修正する
- スプリント計画毎，スプリント内においても必要があればミーティングを開き項目の追加や優先度の修正を行う



Kazuhi Yamashina

スプリントの流れ：1スプリント30分

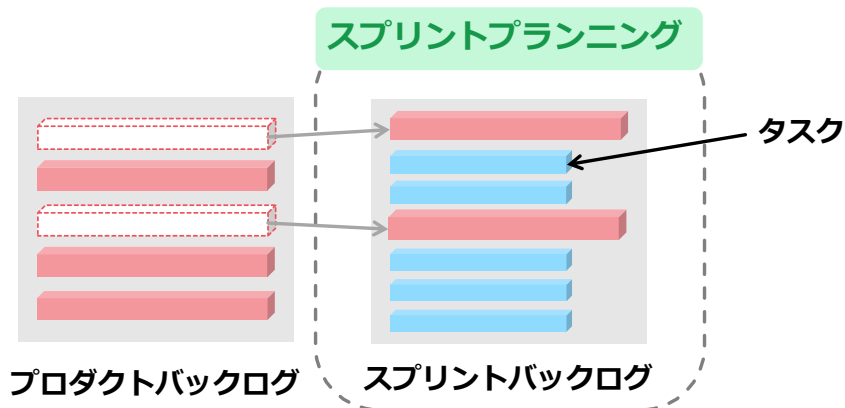
5	スプリントプランニング (スプリント計画ミーティング)	• スプリントプランニング (5分)
1	デイリースクラム	• プロダクトバックログから スプリントバックログを開発
9	実装	• デイリースクラム (~1分) ×2
		• 進捗報告、タスクの担当割り当て
		• 実装 (9分) ×2
		• タスクの実装
		• スプリントレビュー (2分)
1	デイリースクラム	• 完了の確認
9	実装	• プロダクトバックログ項目の達成確認
		• スプリントレトロスペクティブ (3分)
		• ふりかえり：KPT
2	スプリントレビュー	
3	スプリントレトロスペクティブ (ふりかえり)	• * 各タイムボックスは固定です



Kazuhi Yamashina

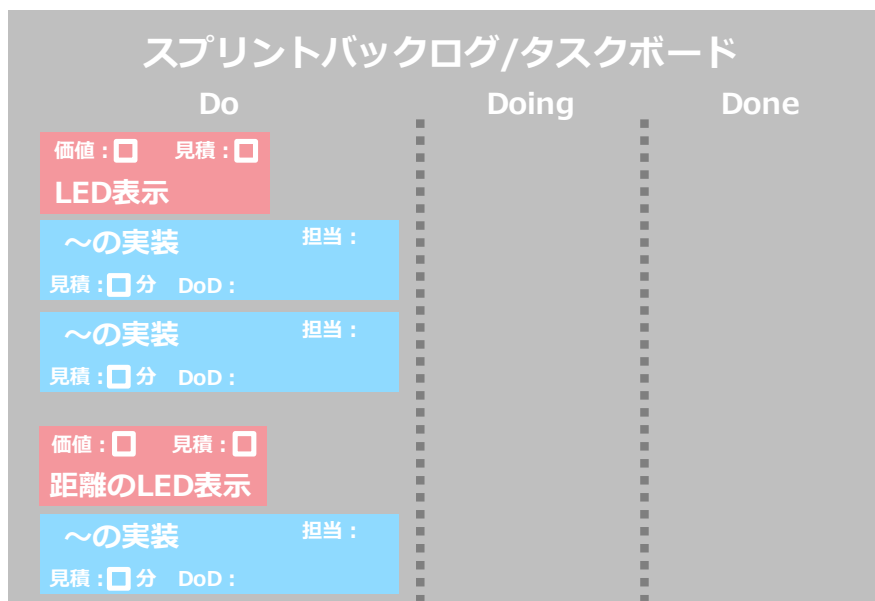
スプリントバックログの作成

1. プロダクトバックログから本スプリントで行う項目を選択する
2. 各項目を見積り可能なタスクに分割



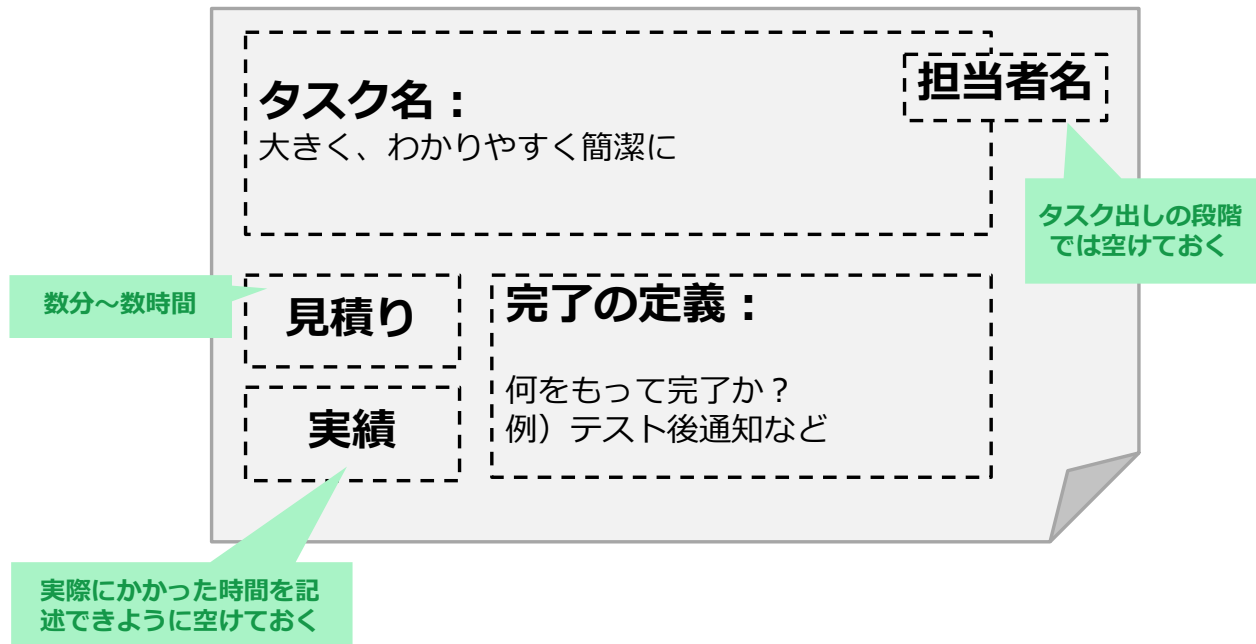
プロダクトバックログはすでに優先順位によってソート済みなので上から順に取り出すのみでよい。

スプリントバックログの例



- 時間の見積もりをしましょう

スプリントバックログ項目の具体例（付箋）



デイリースクラムと実装

• デイリースクラム

- 前回から今までの進捗の確認・報告
 - 完了 (Done) したタスク、現在作業中 (Doing) のタスクを申告
 - 次に行うこと確認
 - スプリングバックログのタスクに担当記入、タスクボードのDoingへ
 - 問題点の抽出
 - 現在作業中のタスクで問題があれば報告
 - この場で問題解決はしない

• 実装

- 作業中、タスクが終わった場合
→DoDを確認、実績を記入し、Doing→Doneへタスクを移動

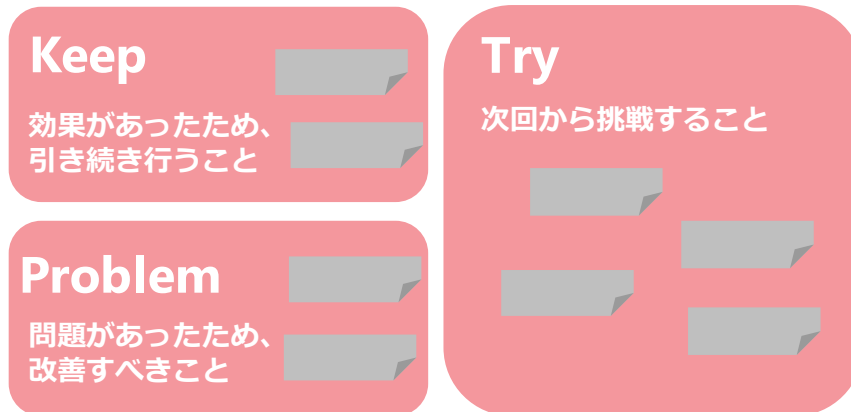
スプリントレビュー

- プロダクトオーナーが中心となり、下記を確認
 - スプリントバックログのタスクDoDを満たしているか再度確認
 - プロダクトバックログの項目が完了している場合はその項目の要求が満たされているか確認
 - 満たしていない項目や、問題点があればタスクとしてスプリントバックログに追加

スプリント1：スタート！

スプリントレトロスペクティブ：その1

- ふりかえりをしよう！
 - 各自で項目を書き出す：2分、共有：1分
- **KPT法によるふりかえり**
 - 人間関係、プロセス管理、ツール



どんなことについてふりかえる？

- スプリント1：
 - タスクの割り当ては適切でしたか？
 - タスクの見積もりは適切でしたか？
 - 不適切だった場合はどうすれば正確に見積もれるか
 - チームを効率よく運営するにはどうすればいいのか？

スプリント2：スタート！



スプリントレトロスペクティブ：その2

- スプリント2：
 - 今回の演習を通じて、スクラム開発の難しかった点を洗い出しましょう。
 - チーム開発実習において下記のことをメモして残しておきましょう。
 - 実施してよかったこと→Keep/Try
 - 実施中、問題だったこと→Problem



おわりに

- Scrumフレームワークを進めるのに
プロダクトバックログ&スプリントバックログは
とても大切です！！
- 実際の演習ではスプリント内のタイムボックスは
お任せします → 最適な時間割りは??
- チームがより良く協力するにはどうすればいいのか
ということ念頭においてください