



みんなでSCRUM !!!!!

山科 和史

Scrumの定義

- **変化の激しい問題に対応するためのフレームワーク**
- **可能な限り価値の高いプロダクト開発を行う**

• 特徴

- 軽量：覚えることは多くない
- 理解が容易：やってみるのは簡単
- 習得は困難：説明・継続するのが難しい

Scrumのポリシー

- **透過性**

- 最終目標や進捗、解決すべき問題をチーム内の全員が共有し、見える化する

- **検査**

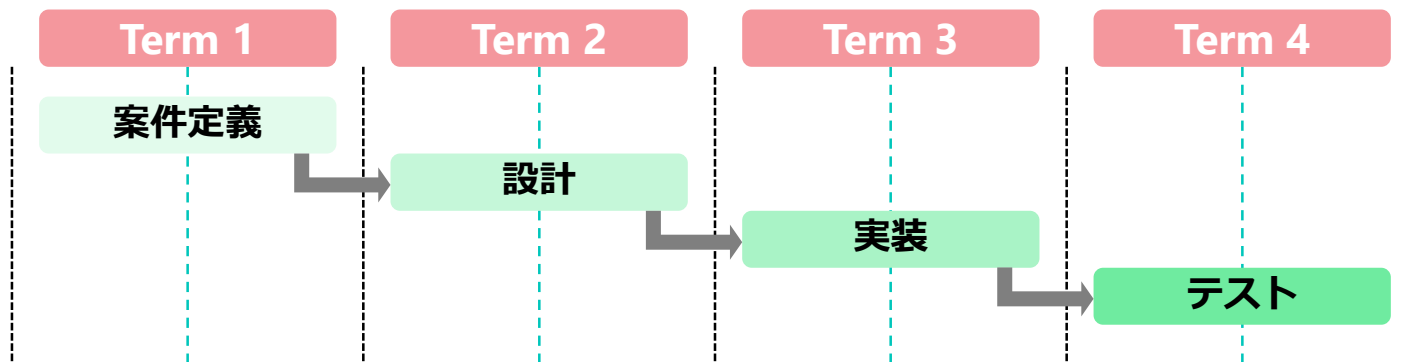
- Scrum開発における作成物や進捗を検査し、目標への方向性を確認する

- **適応**

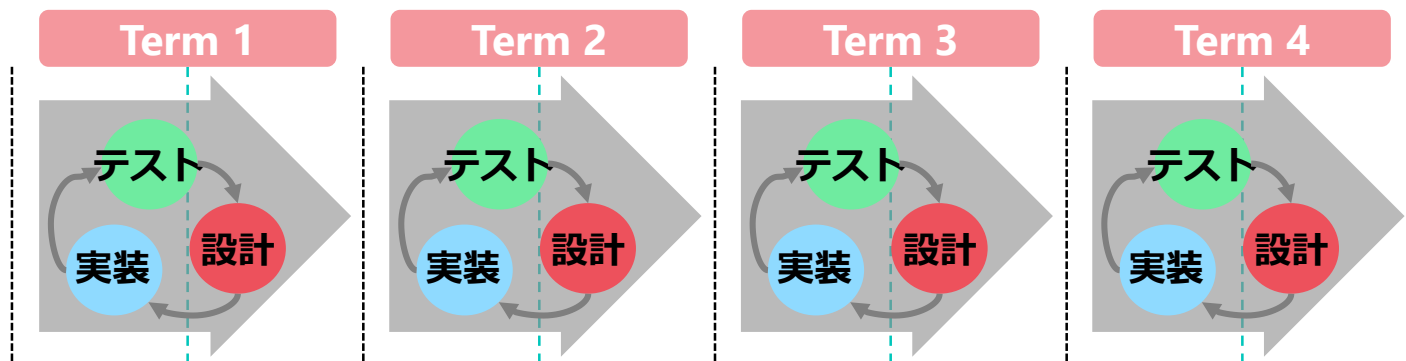
- 進捗の著しい遅れや、成果の不備が確認された場合、素早く調整・改善を図る

アジャイル開発とその他の違い

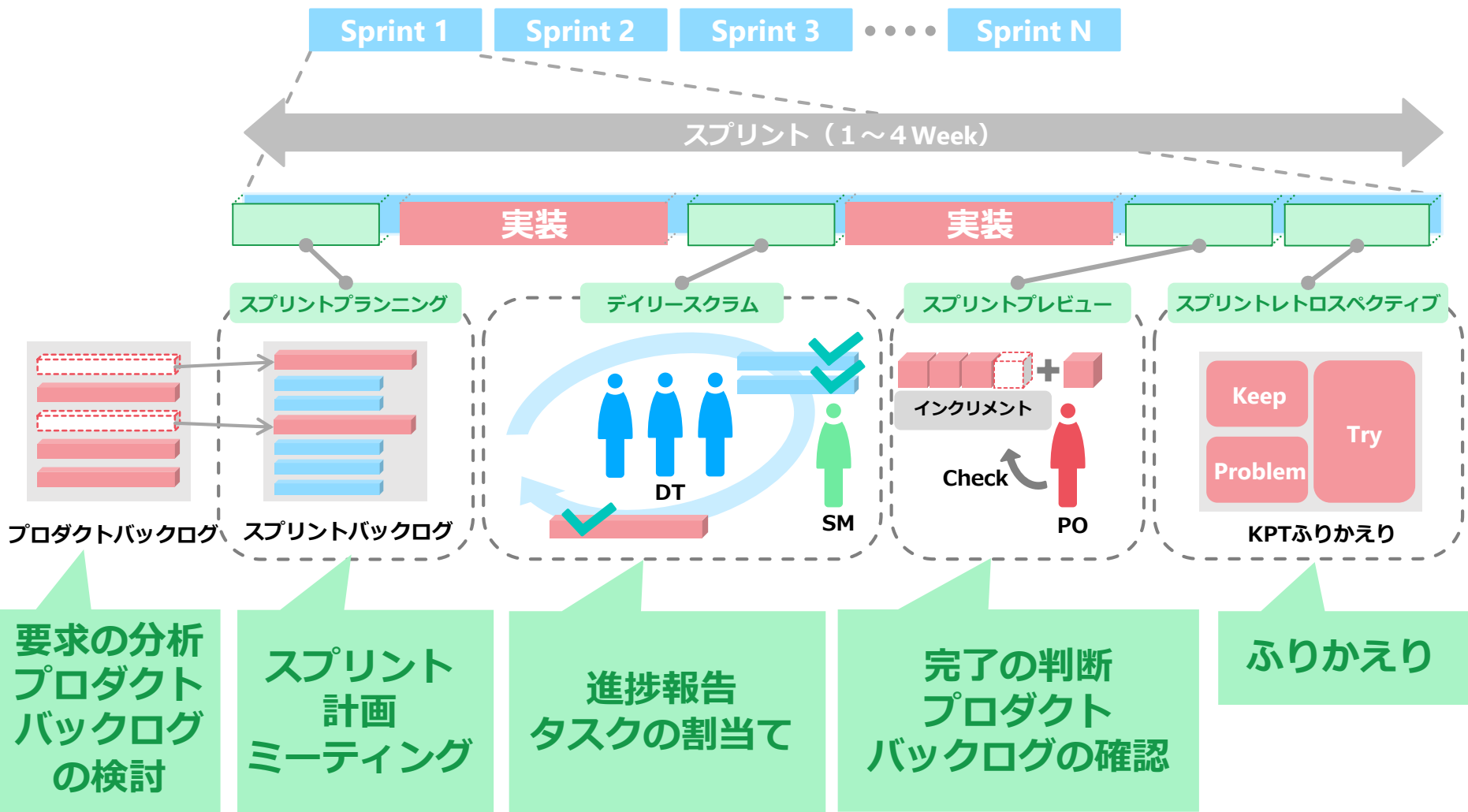
- ウォーターフォール：スケジュール管理しやすい



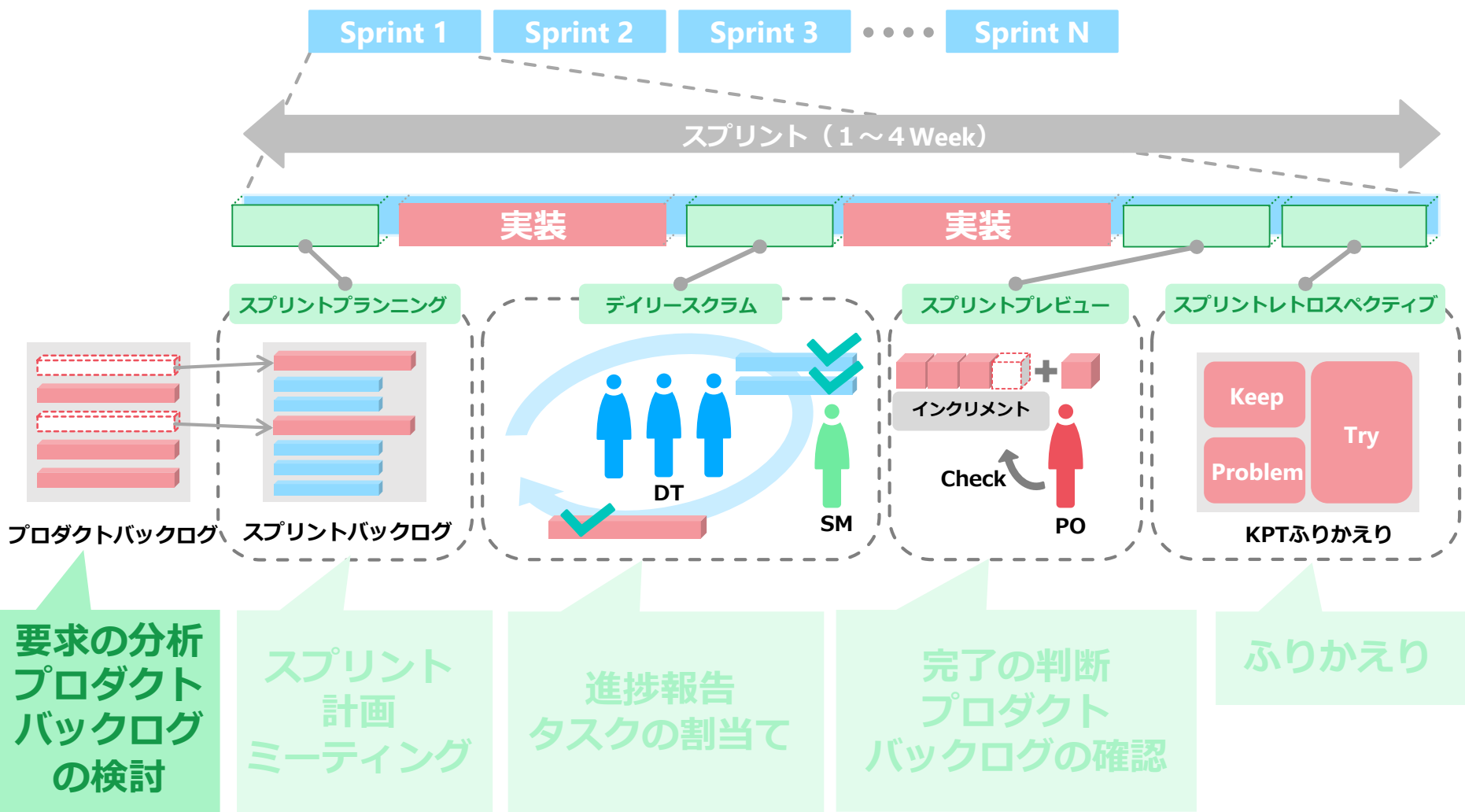
- アジャイル：常に動くものを作り続ける



Scrumフレームワークのフロー



要求の分析・プロダクトバックログの検討



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**

プロダクトバックログの検討

プロダクトバックログ

プロダクトを完成させるために何が必要かをリストアップしたもの

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みましょう。

プロダクトバックログ項目の具体例（付箋）

価値

★～★ ★ ★ ★ ★

見積：

1, 2, 3, 4, 5, 8, 13, ∞

★ ★ ★ ★

項目名：大きな字でわかりやすく簡潔に

完了の定義：何ができたらこの項目が完了とするか
例) 期待通りの出力

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う

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
 1. 数字がそろった場合：適用
 2. 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
 3. 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

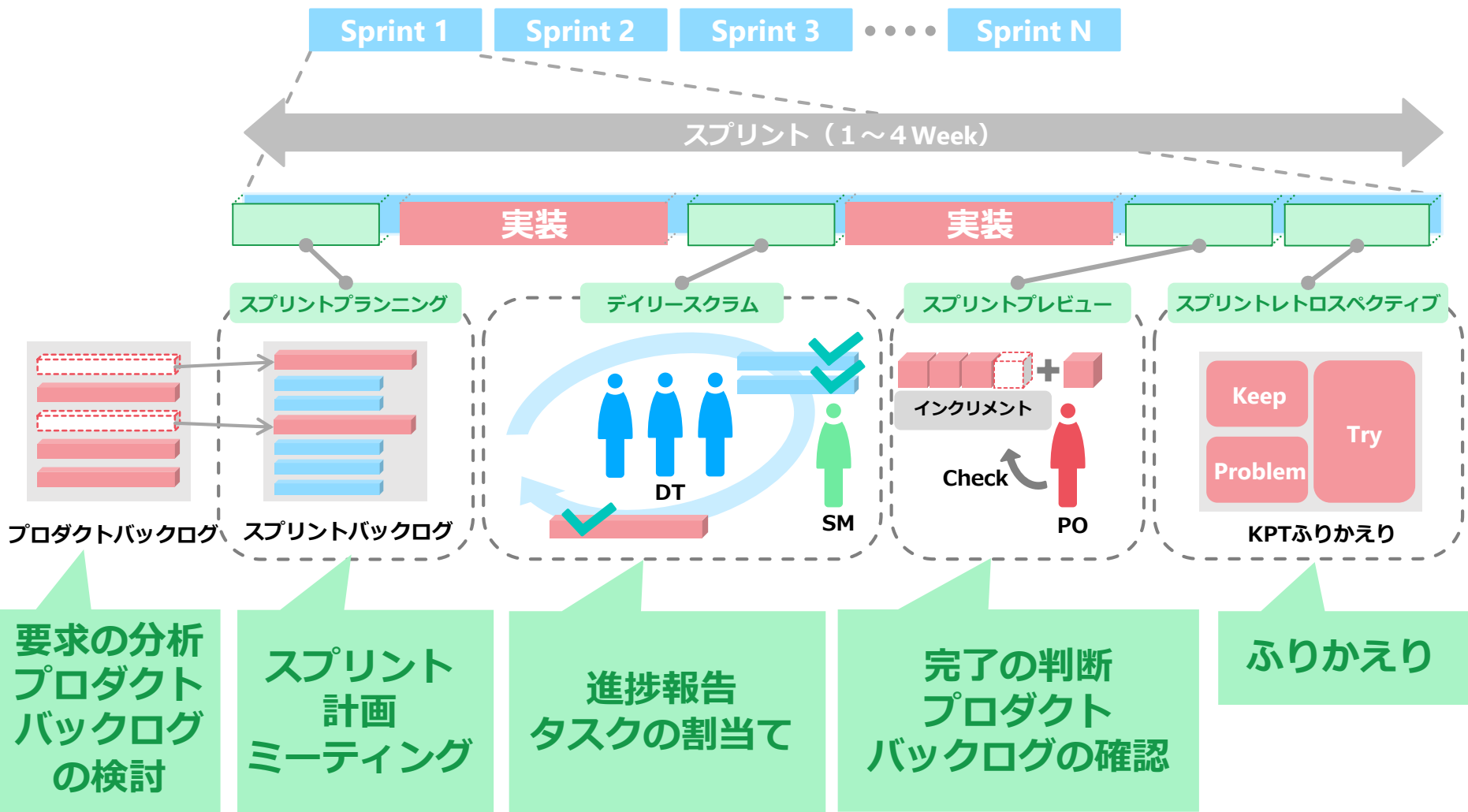
- 価値と難度，依存関係に応じて，プロダクトバックログ項目目のソートを行う
- 常にプロダクトバックログ項目目は修正する
- スプリント計画毎，スプリント内においても必要があればミーティングを開き項目の追加や優先度の修正を行う

スプリントの流れ：1スプリント30分

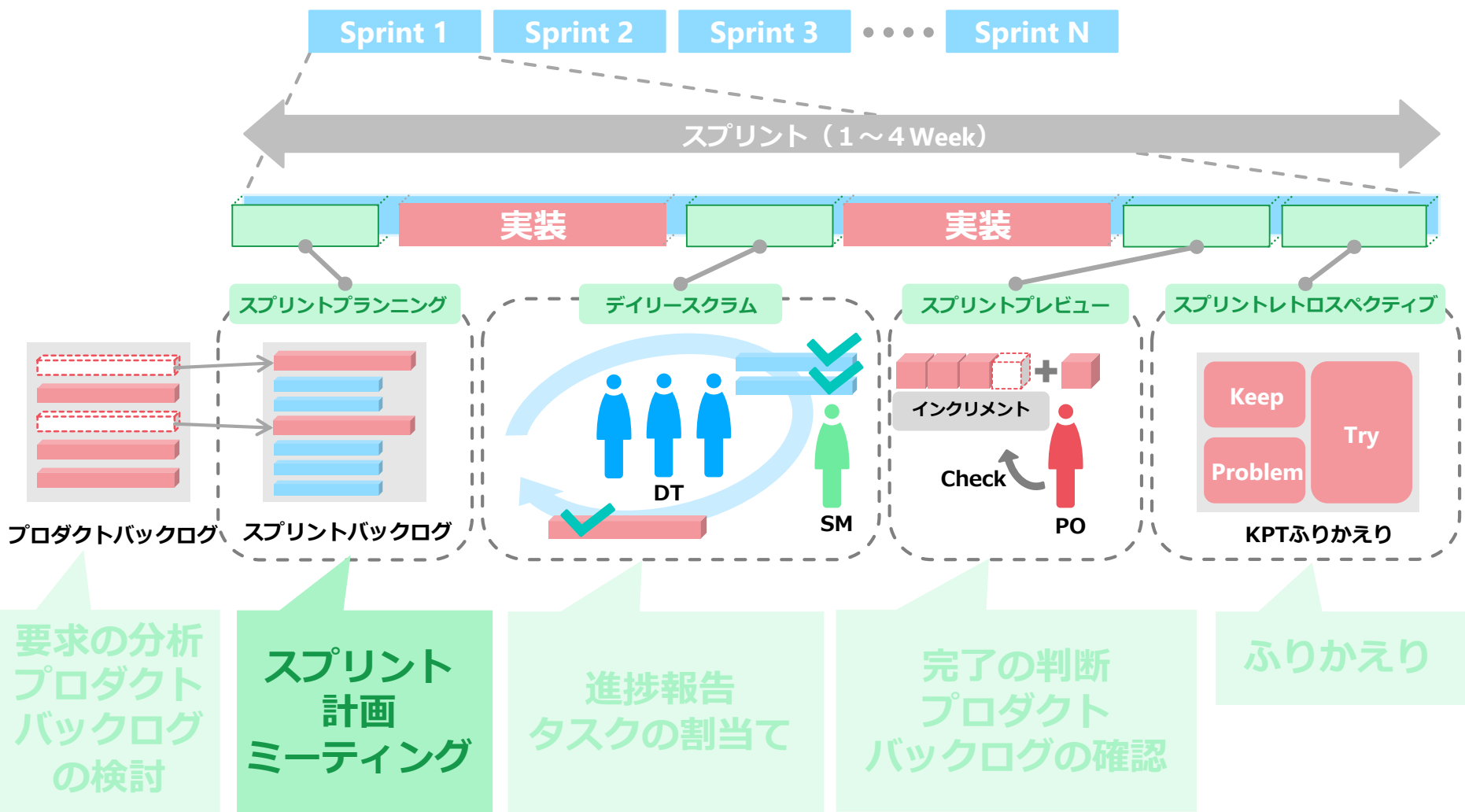
5	スプリントプランニング (スプリント計画ミーティング)
1	デイリースクラム
9	実装
1	デイリースクラム
9	実装
2	スプリントレビュー
3	スプリントレトロスペクティブ (ふりかえり)

- スプリントプランニング (5分)
 - 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
 - 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)
 - 完了の確認
 - 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
- * 各タイムボックスは固定です

Scrumフレームワークのフロー

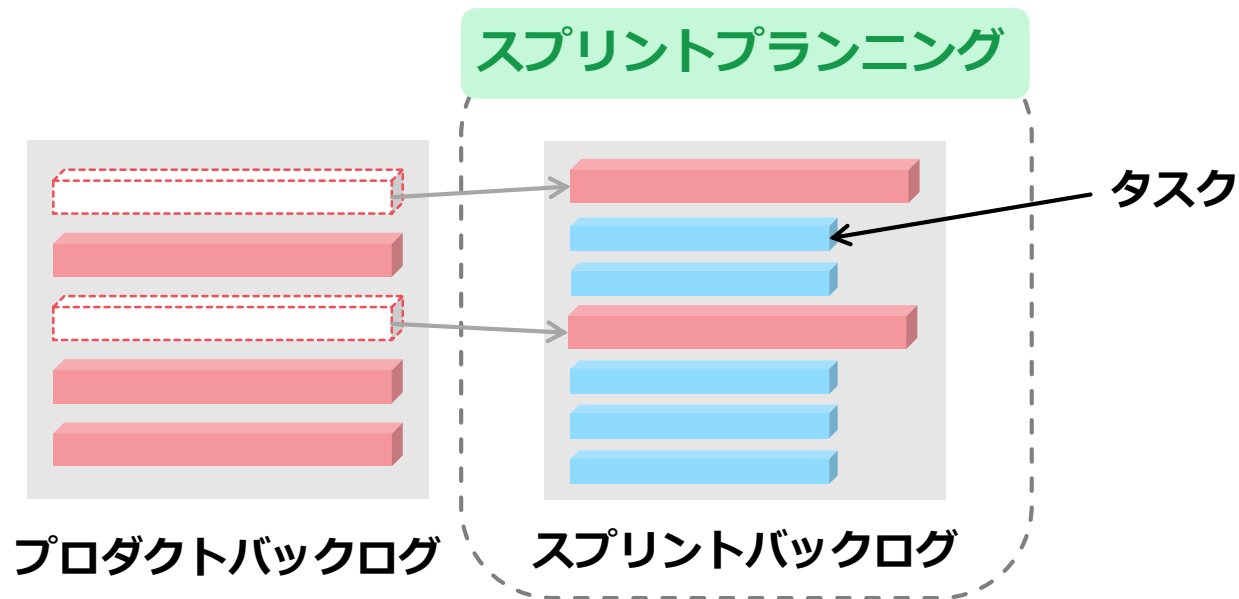


スプリント計画ミーティング



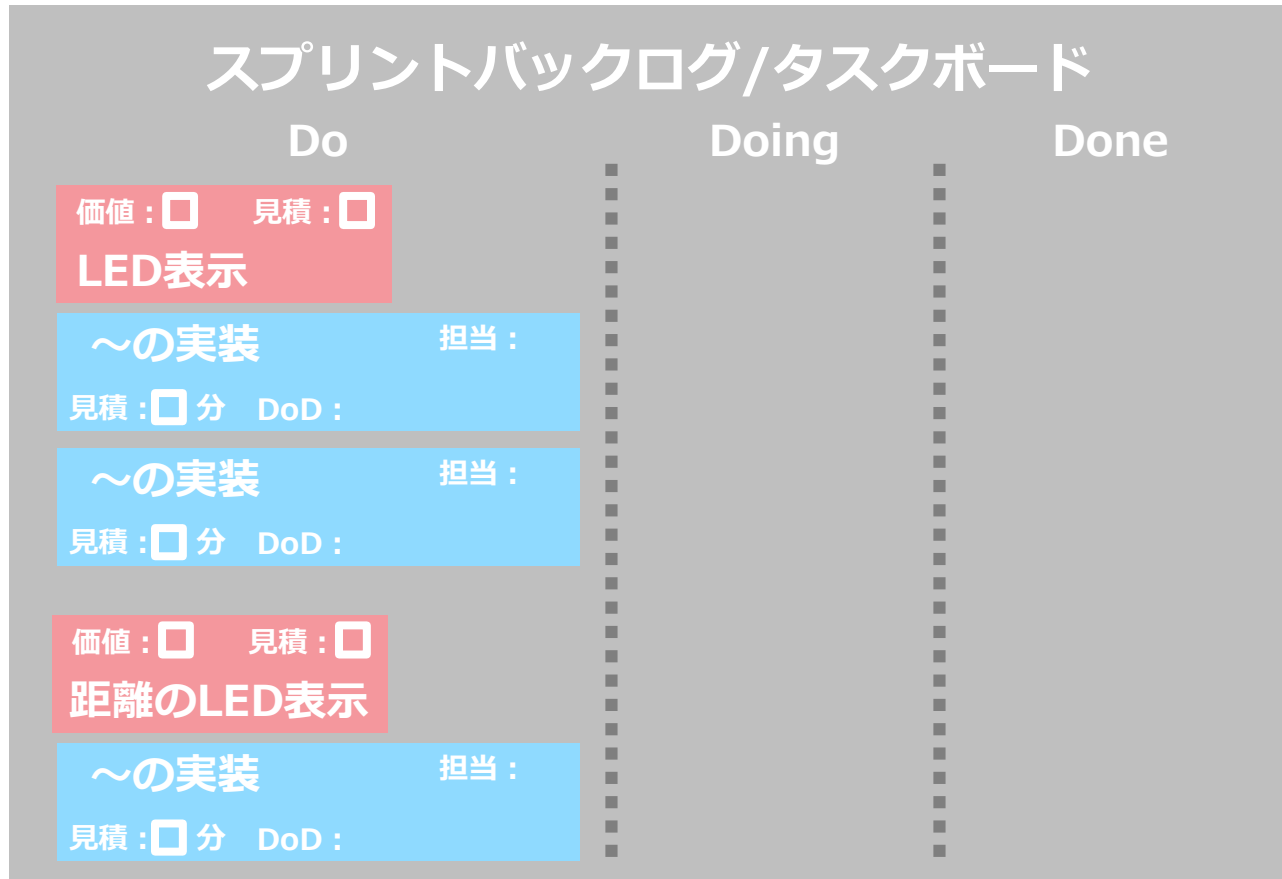
スプリントバックログの作成

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し, リスト化→スプリントバックログ
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）

タスク名：

大きく、わかりやすく簡潔に

担当者名

タスク出しの段階
では空けておく

数分～数時間

見積り

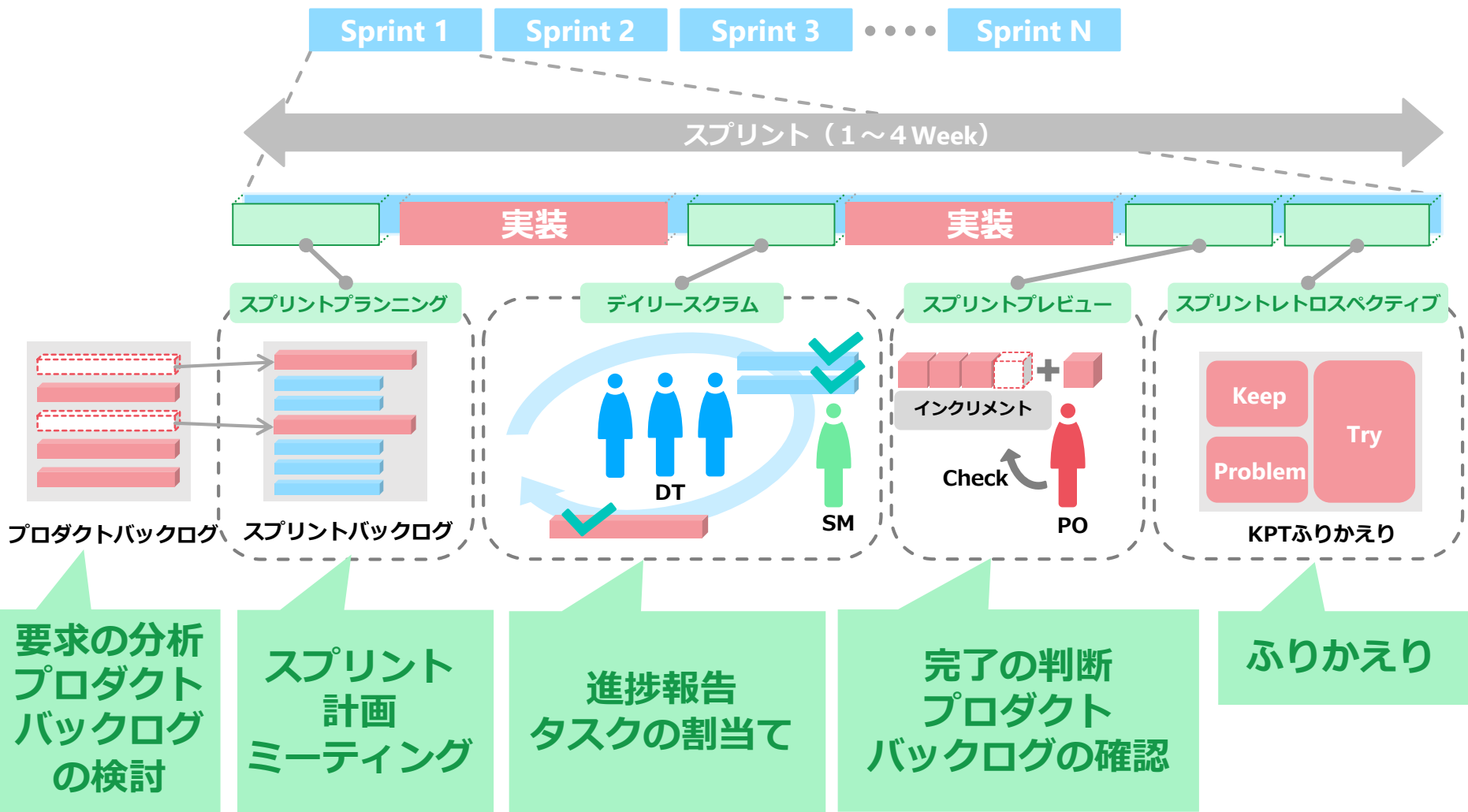
完了の定義：

何ををもって完了か？
例) テスト後通知など

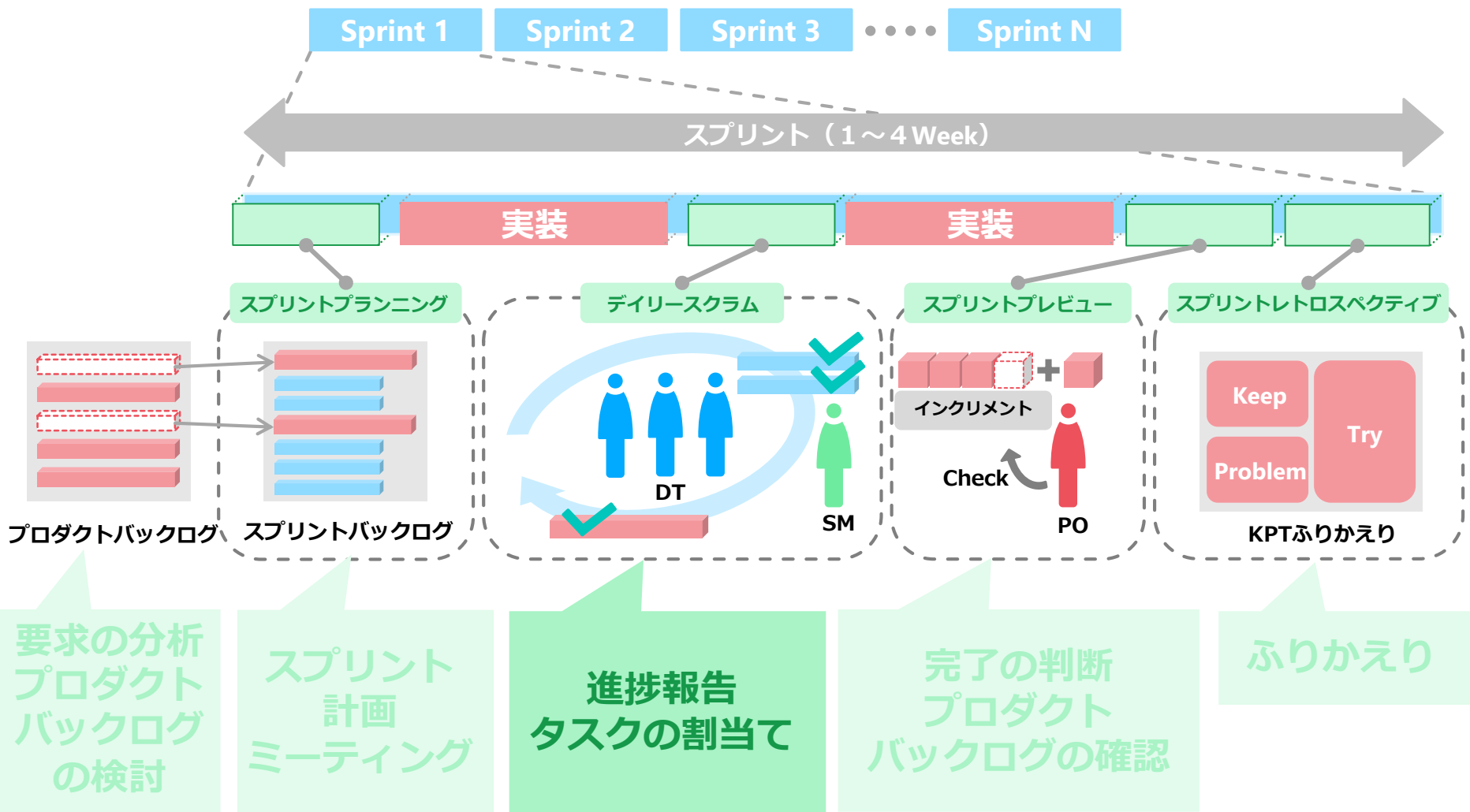
実績

実際にかかった時間を記
述できよう空けておく

Scrumフレームワークのフロー



進捗報告・タスクの割当て



デイリースクラムと実装

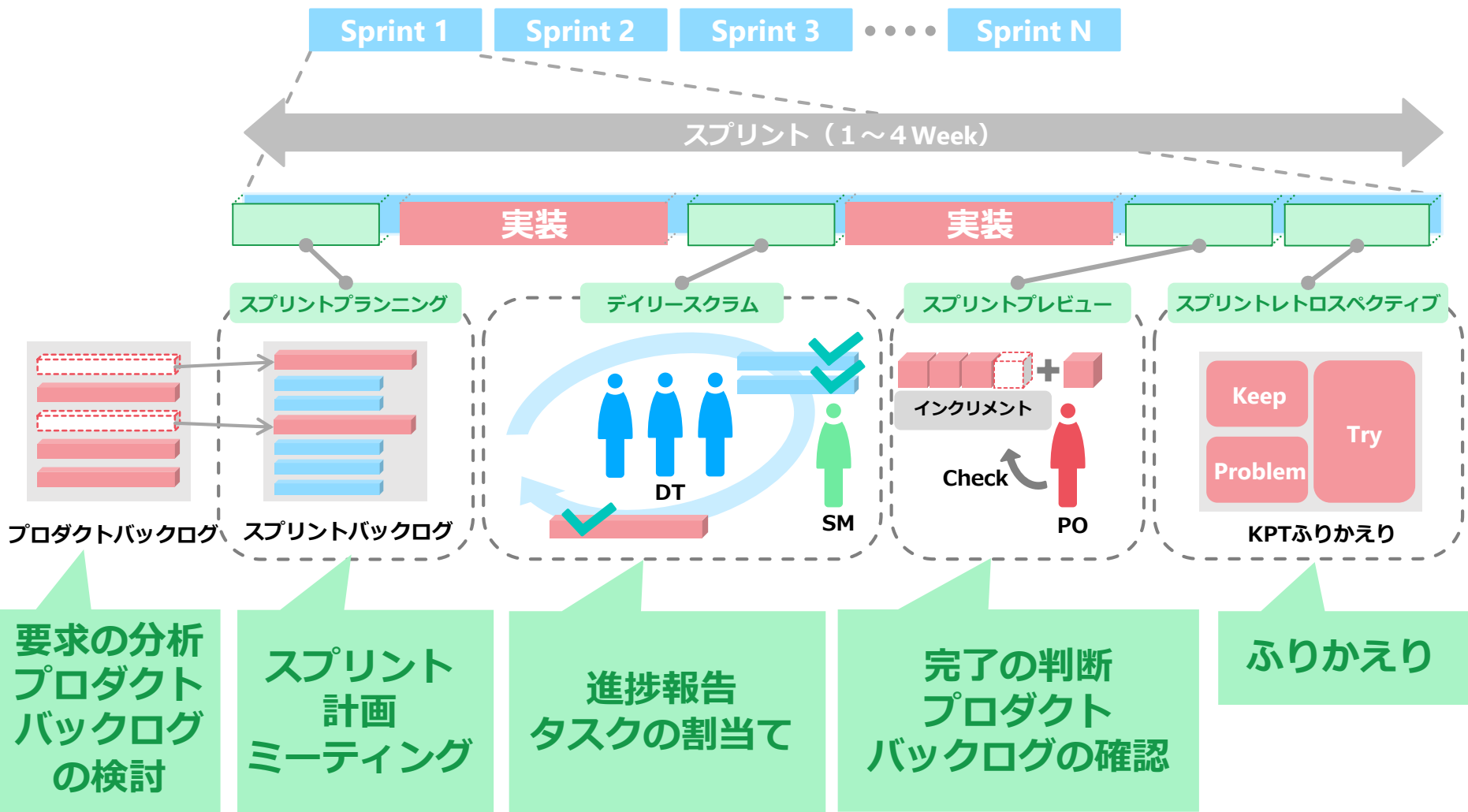
• デイリースクラム

- 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

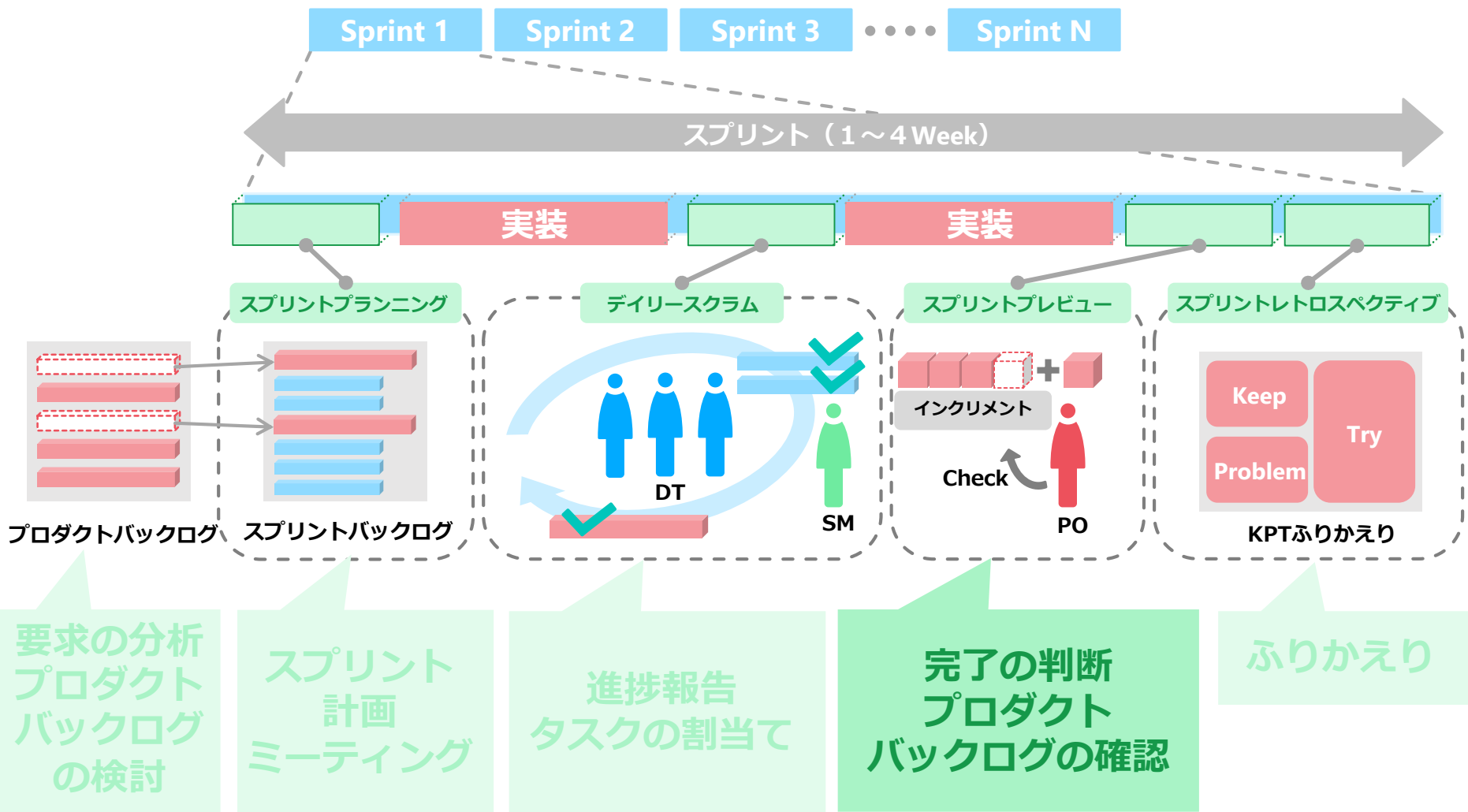
• 実装

- 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

Scrumフレームワークのフロー



完了の判断・プロダクトバックログの確認



スプリントレビュー

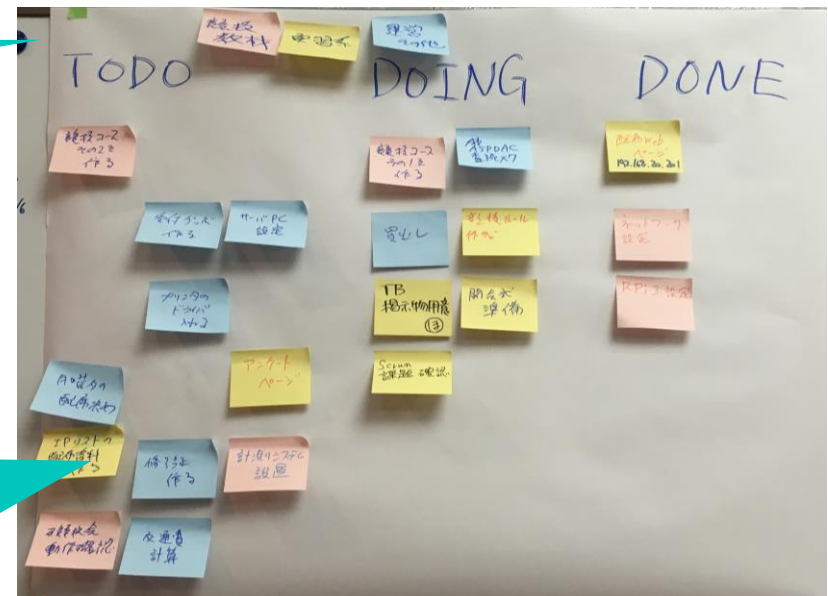
- プロダクトオーナーが中心となり、下記を確認
 - スプリントバックログのタスクDoDを満たしているか再度確認
 - プロダクトバックログの項目が完了している場合はその項目の要求が満たされているか確認
 - 満たしていない項目や、問題点があればタスクとしてスプリントバックログに追加

課題：チームオリジナルのタスクボードを作ろう

- タスクボード
 - 開発におけるチーム全体の進捗を管理、見える化をするためのツール
 - 事前テキスト10P~を参照

昨日の準備で
使ったタスクボード

- タスクは付箋に書き込み
- 各タスクをジャンルごとに色分け



どんな感じで作ればいい?? (今年の例)



目標

- 最終目標
 - チームオリジナルのタスクボードをつくろう
- スプリント1の目標
 - なにを作るか決めよう
 - かんばんの組み立て方を決めよう
- スプリント2の目標
 - 実際にかんばんをつくろう
 - かんばんに貼る各ツールの配置を決めよう

使える材料・道具

- 材料
 - ダンボール板（1枚 / チーム）
 - 模造紙
 - ガムテープ
 - 付箋
 - （印刷物：頼めばOK）
- 道具
 - プロッキー
 - カッター
- その他使えそうなもの（壊さない・汚さない）

仮のタスクボード（最初に渡す）

ToDo

Doing

Done

チケット

- プロダクトバックログアイテム用チケット

<input type="text"/>	価値 :
	見積り :

- スプリントバックログのタスク用チケット

<input type="text"/>	担当 :
見積り :	DoD :

ポイント

- 事前に渡したタスクボードと、チケットの改善点はないだろうか？
- 自分たちのチームがうまくScrumを回すために最適なツールにするためにはどうすればよいか
- バックログアイテム・タスク切り分けには正解はありません
 - チーム内で最適な切り分け方をしましょう！

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)
1	デイリースクラム
9	実装
1	デイリースクラム
9	実装
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)

- スプリントプランニング (5分)
 - 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
 - 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)
 - 完了の確認
 - 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
- * 各タイムボックスは固定です

プロダクトバックログアイテム・タスク例

- デザインの決定
 - 材料の検討
 - 色・配置の検討
 - かんばんの形

- 各タスク・担当者の表し方
 - 材料の検討
 - 色・配置の検討

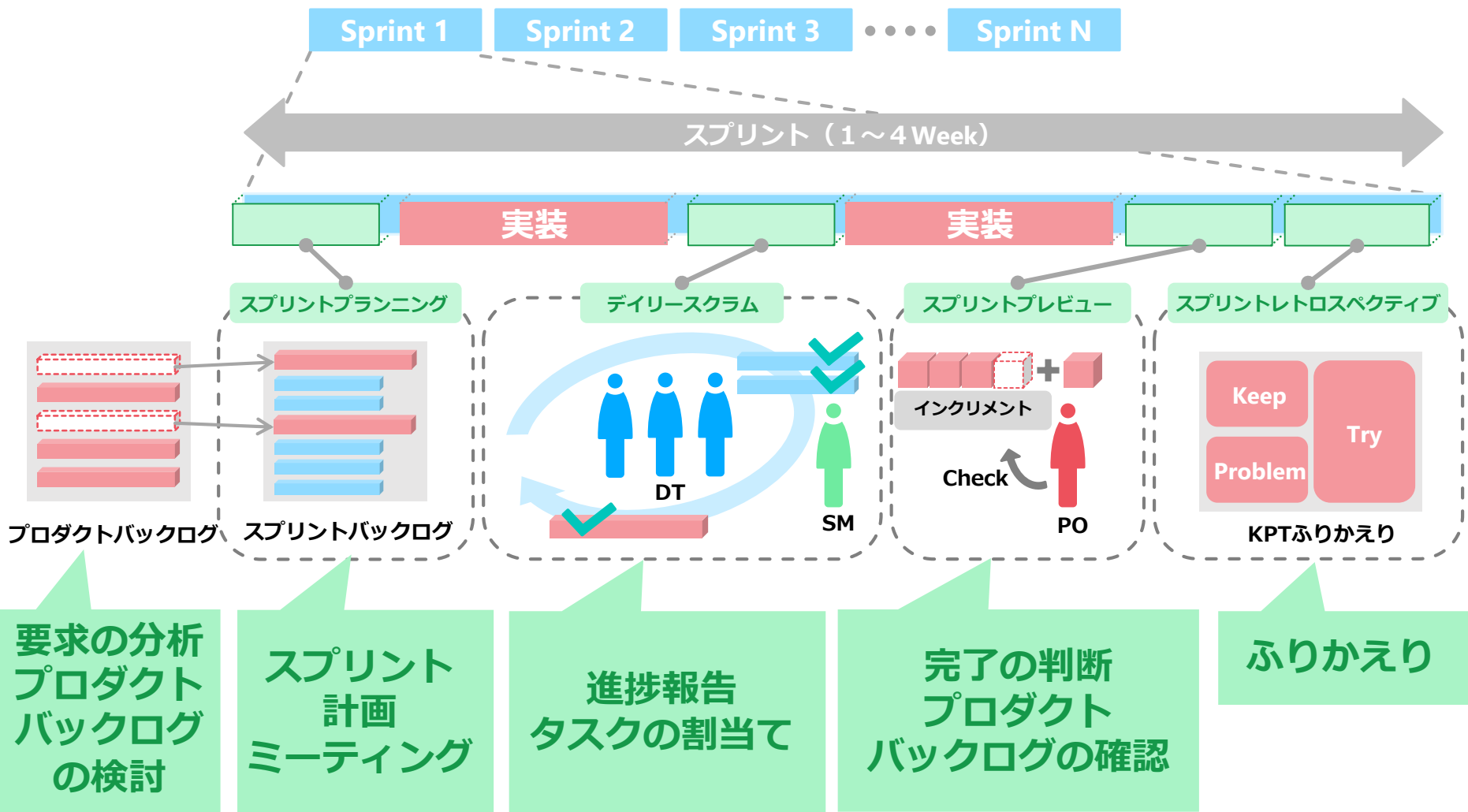
プロダクトバックログを作ろう：5分



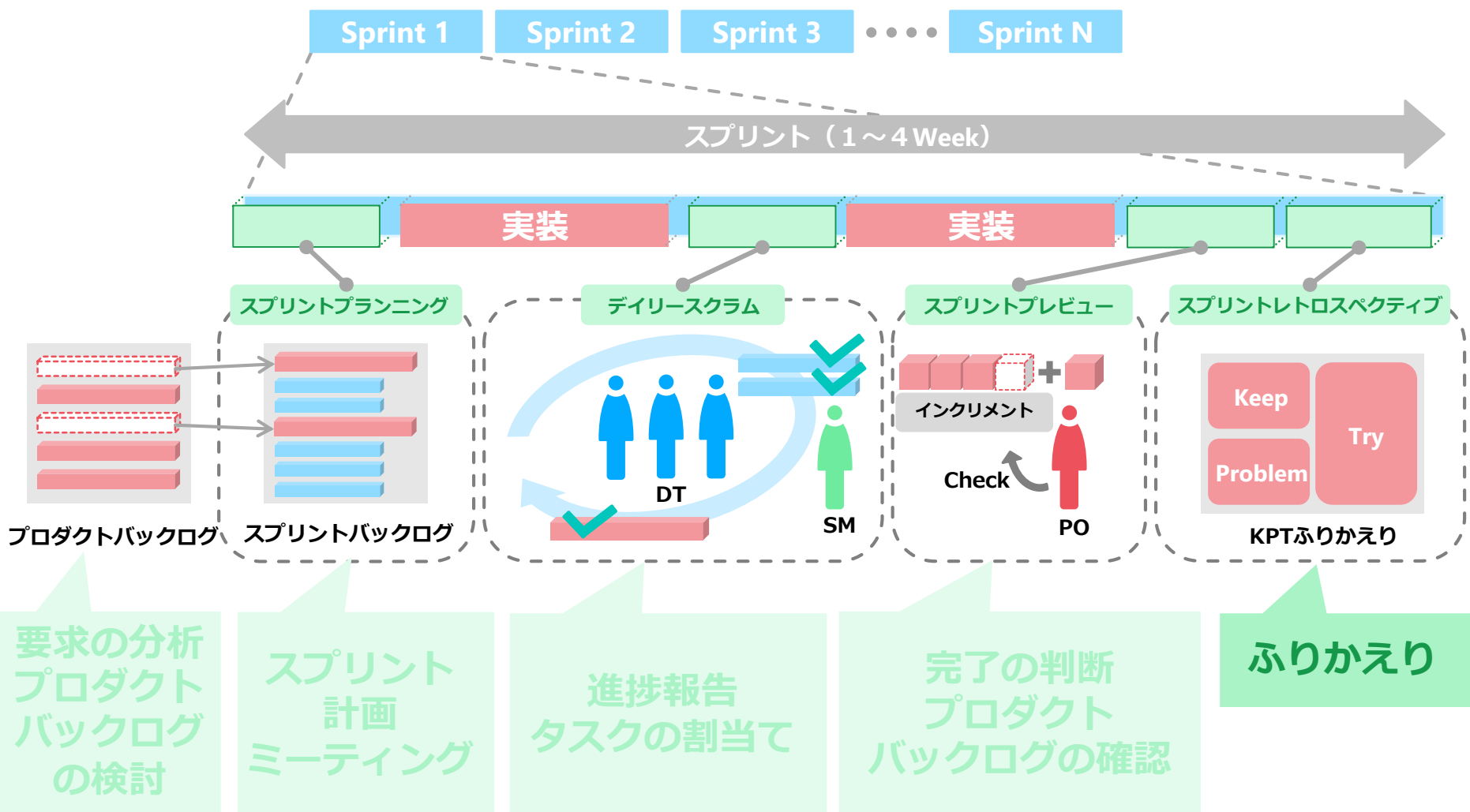
スプリント1：スタート！



Scrumフレームワークのフロー



ふりかえりをしよう



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

Keep

効果があったため、
引き続き行うこと

Problem

問題があったため、
改善すべきこと

Try

次回から挑戦すること

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