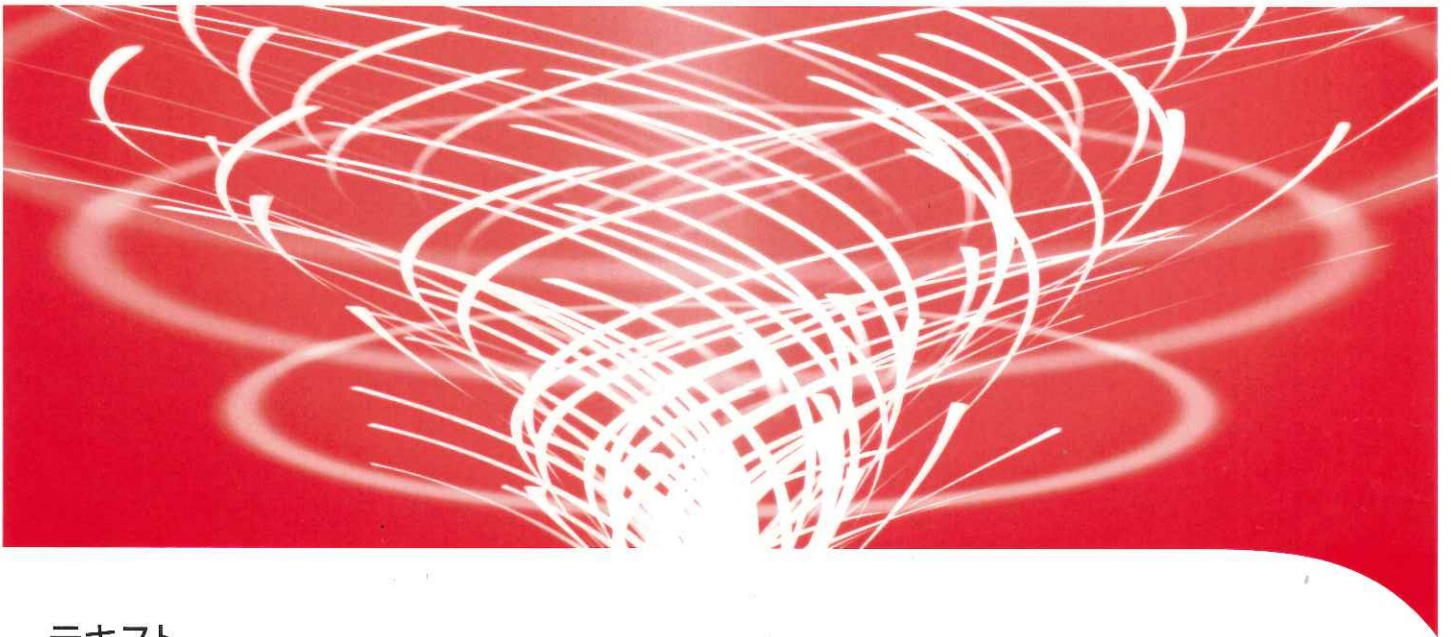


FUJITSU 人材育成・研修サービス  
アジャイル開発手法によるシステム開発



テキスト  
UBS99L1N-01

# コース概要

コースコード : UBS99L

コース名 : アジャイル開発手法によるシステム開発

概要 : スクラムをベースとしたアジャイル開発の進め方（スプリント計画ミーティング、開発作業、スプリントレビューミーティング、スプリント振返りなど）について演習を通して学習します。演習では、アジャイル開発手法（スクラム）の作業内容に基づき、システム開発プロジェクトを疑似体験します。

期間 : 3日間

学習形態 : 集合教育

対象 : これからアジャイル開発に取り組もうとするプロジェクトのメンバー、  
またはステークホルダー

前提知識 : 「アジャイル開発 はじめの一步」を受講済みもしくは、スクラム開発の流れを理解している方

目標 : 本コース修了後、次の事項ができることを目標にしています。

1. アジャイル開発手法を用いたスクラムチームの各役割を理解し、業務に取り入れることができる
2. スプリント計画ミーティングの運営ができる
3. アジャイル開発手法に必要な設計作業、実装作業、テスト作業ができる
4. スプリントレビューミーティング、スプリント振返りの運営ができる

タイムスケジュール :

	午前	午後
1日目	第1章 アジャイル開発の概要 第2章 スクラムの役割を知る 第3章 スクラムのイベントを知る	スクラム演習
2日目	スクラム演習	スクラム演習
3日目	スクラム演習	スクラム演習

# 目次

## 第1章 アジャイル開発の概要

1.1	アジャイル開発とは.....	2
1.2	ユーザー部門や利用者の満足を最優先とする.....	3
1.3	アジャイル開発の特徴.....	4
1.3.1	短い間隔で継続的に動くソフトウェアをリリースする.....	5
1.3.2	ユーザー部門と開発メンバーで密にコミュニケーションを取る.....	6
1.3.3	変化を受け入れる.....	7
1.3.4	シンプルさを求める.....	8
1.3.5	自分たちで最善のやり方を考える.....	9
1.4	アジャイル開発における代表的な手法.....	10

## 第2章 スクラムの役割を知る

2.1	スクラムとは.....	12
2.1.1	プロダクトバックログ.....	14
2.1.2	スプリントバックログ.....	16
2.2	役割.....	17
2.2.1	プロダクトオーナー.....	18
2.2.2	スクラムマスター.....	19
2.2.3	開発チーム.....	20
2.3	ペアプログラミング.....	22

## 第3章 スクラムのイベントを知る

3	イベント.....	24
3.1	スパイク.....	26
3.2	リリース計画ミーティング.....	27
3.2.1	見積もり.....	28
3.2.2	見積もり手法(プランニングポーカー).....	29
3.2.3	スプリントで実現するユーザーストーリーを考える.....	30
3.2.4	リリース周期を考える.....	32
3.2.5	進捗管理(リリースバーンダウンチャートの作成).....	33
3.2.6	進捗管理(リリースバーンダウンチャートの見方).....	34
3.3	スプリント計画ミーティング.....	35
3.3.1	進捗管理(スプリントバーンダウンチャートの作成).....	36
3.4	デイリースクラム(朝会).....	37
3.5	開発.....	38
3.6	スプリントレビューミーティング.....	39
3.7	スプリントレトロスペクティブ(振り返り).....	40
3.7.1	KPT.....	41