

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



演習問題

UBS99L1E-01

目次

第0章 さあ、はじめよう スクラム演習

第1章 演習事例

1.1 事例企業の概要	3
1.2 対象業務の調査	10

第2章 演習概要

2.1 目的と内容	15
2.2 ワークの流れ	16
2.3 役割	17
2.4 背景	18
2.5 倉庫レイアウト	19
2.6 本研修で用意している資材	20

第3章 演習内容

3.1 チームビルディング	22
3.2 スパイク	24
3.3 スプリント(#1)	26
3.3.1 #1 リリース計画ミーティング	27
3.3.2 #1 スプリント計画ミーティング	29
3.3.3 #1-1 デイリースクラム	31
3.3.4 #1-1 開発	33
3.3.5 #1-2 デイリースクラム	35
3.3.6 #1-2 開発	37
3.3.7 #1-3 デイリースクラム	39
3.3.8 #1-3 開発	41
3.3.9 #1-4 デイリースクラム	43
3.3.10 #1 スプリントレビューミーティング	45
3.3.11 #1 スプリントレトロスペクティブ(振り返り)	47
3.3.12 #1 フィードバック	49
3.4 スプリント(#2)	50
3.4.1 #2 リリース計画ミーティング	51
3.4.2 #2 スプリント計画ミーティング	53
3.4.3 #2-1 デイリースクラム	55
3.4.4 #2-1 開発	57
3.4.5 #2-2 デイリースクラム	59
3.4.6 #2-2 開発	61
3.4.7 #2-3 デイリースクラム	63

3.4.8 #2-3 開発	65
3.4.9 #2-4 デイリースクラム	67
3.4.10 #2 スプリントレビューミーティング	69
3.4.11 #2 スプリントレトロスペクティブ (振り返り)	71
3.4.12 #2 フィードバック	73
3.5 スプリント (#3)	74
3.5.1 #3 リリース計画ミーティング	75
3.5.2 #3 スプリント計画ミーティング	77
3.5.3 #3-1 デイリースクラム	79
3.5.4 #3-1 開発	81
3.5.5 #3-2 デイリースクラム	83
3.5.6 #3-2 開発	85
3.5.7 #3-3 デイリースクラム	87
3.5.8 #3-3 開発	89
3.5.9 #3-4 デイリースクラム	91
3.5.10 #3 スプリントレビューミーティング	93
3.5.11 #3 スプリントレトロスペクティブ (振り返り)	95
3.6 ディスカッション	97