

## 18J. アジャイル開発の実践演習 (スクラムによるプロジェクトマネジメント)

### 1. 研修要領

・募集定員	16名
・研修会場	NISA研修室(確定)
・講師	富士通九州システムズ(FJQS)講師:久木元 芳史氏
・開催月日	H27年10月28・29・30日(水)・(木)・(金)
・実施時間・日数	9:30 ~ 17:30 (7時間/日)・3日間(21時間)
・受講料(税別)	78,800円
・教材料(税別)	5,000円

### 2. 対象者

開発プロジェクトにおける課題を解決する手段の1つとして、アジャイル開発手法を活用したい方。アジャイル開発でスクラムによるプロジェクト運営を行う方。アジャイル開発のスクラム適用をご検討されている方。

### 3. カリキュラムの概要

現在欧米を中心に広がっている、顧客の仕様追加変更の発生を前提としたアジャイル開発手法と、そのプロジェクト運営方法であるスクラムについて学んでいただきます。アジャイル開発手法では、ウォーターフォールとアジャイル開発手法の比較、アジャイル開発でのポイント、活用方法を講義と演習を通して実践的に学習します。本研修を受けることによって、アジャイル開発手法のノウハウを体得していただき、現場で活用できるようになります。また、数あるアジャイル開発手法の中でも「スクラム」は、限られた時間・費用の中で、要員パフォーマンスと顧客満足度を最大化することを目指したプロジェクト運営手法です。スクラムの導入実績は多く、現在では世界の主流になっています。本研修では、ワークショップを通してスクラムの基本的な考え方や進め方に関する気づきを直感的に体得して頂き、スクラムが今までのマネジメントとどう違うかを新たな視点で捉えることができるようになります。本研修を通して、ウォーターフォールによる開発で直面する様々な課題に対する解決手段の1つとして、アジャイル開発手法とスクラムを学習いただけます。

### 4. カリキュラムの詳細

3日間(21時間)

科目	時間	科目の内容
1. お客様の立場で考える	4.0	・要件が決まらない 【演習】要件が決まらない ・お客様が置かれている状況 ・どうぶつ医療クラウド 【演習】要求リストを作ろう ・アジャイル開発の考察
2. 変化に対するアジャイル開発	1.0	・アジャイル開発とは ・要件のすべてを聞いたらきりが無い ・リーンソフトウェア開発の基本的な考え方 ・スクラムとは ・XPプラクティス
3. お客様へ提案する	1.5	・アジャイルの誤解 ・最小限に作るということ ・役割分担 ・POへのメッセージ ・契約の考え方 【演習】ケーススタディ
4. プロジェクトを運営する	1.5	・プロジェクトの成長モデル ・プロジェクトの成長 ・複数チームのモデル ・チームの成長 ・リーンソフトウェア開発の7つの原則 ・現場の声

科目	時間	科目の内容
5. スクラムとは	5.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アジャイルとスクラム</li> <li>・スクラムフレームワーク</li> <li>・スクラムの理論(透明性、検査、適応)</li> <li>・スクラムでの役割 プロジェクトオーナー、開発チーム、スクラムマスター</li> <li>・プロダクトオーナーの役割・責任</li> <li>・スクラムマスター役割・責任</li> <li>・スクラムの進め方</li> <li>・プロジェクトの見える化</li> <li>・スプリント(反復)計画およびスプリントレビュー</li> <li>・デイリースクラム</li> <li>・スプリントレトロスペクティブ</li> <li>・スプリントバックログ</li> <li>・スクラム適用の障壁</li> </ul>
6. スクラム実践演習	8.0	【演習】架空プロジェクトにおけるスクラム実践演習
	21.0Hr	

## 5. 使用教材

アジャイル開発概説(富士通九州システムズ)  
アジャイル開発におけるスクラムを活用したプロジェクト運営(富士通九州システムズ)  
スクラムによるプロジェクト実践演習問題(富士通九州システムズ)

## 6. 到達目標

本コース修了後、次の事項ができることを目標としています。

1. アジャイル開発について説明できる。
2. アジャイル開発のメリット/デメリットを理解し、開発手法をプロジェクトに適用する際の判断ができる。
3. アジャイル開発適用プロジェクトのマネジメントについて説明できる。
4. アジャイル開発手法であるスクラム手法をプロジェクトに適用する際のポイントを説明できる
5. スクラム手法の基礎プロセスと、考え方、メリットを理解する。
6. スクラムによる模擬プロジェクトを体験することで、下記の事を理解することができる。
  - －チームが主体となり、スクラムにおけるタスク管理を実施できる。
  - －チームが主体となり、プロジェクト改善サイクルを回せるようになる。
7. スクラムマスターを体験することでスクラムによるプロジェクト運営の方法が分かる。

## 7. レベル

ITSS:レベル1・2共通 育成 - [\*]IT基本2【レベル: 2-3】  
ITSS:ITスペシャリスト育成 - [\*]コミュニケーション【レベル: 2-3】  
ITSS:アプリケーションスペシャリスト育成 - [\*]コミュニケーション【レベル: 2-3】

[\*] ITスキル標準研修ロードマップにおけるコース群名