ITAシステム高信頼化研究会 2020年度 成果物

アジャイルを学ぶためのステップ

ITAシステム高信頼化研究会 2021年3月

当資料の目的

【背景と目的】

ITA参加各社でも、アジャイルを適用しているプロジェクトが年々増加しています。しかしながらプロジェクトの参加者や顧客の中に、アジャイルを理解していなかったり、誤解していたりすることで、苦労をしている人を多く見かけます。またアジャイルの理解が必要であることは分かっているが、どこから勉強すれば良いか分からないという方もいらっしゃいます。

システム高信頼化研究会では、2020年の主要活動として、DX時代のソフトウェア開発での主流となるアジャイル開発と、その代表的なフレームワークであるスクラムに関する勉強会を毎月開催しました。そして、アジャイルやスクラムには、従来型のウォーターフォール開発はもちろん、開発作業以外のあらゆる仕事の改善に役立つヒントがたくさん含まれていることを学びました。

当資料はその勉強会の経験を基に、アジャイルやスクラムの基礎を効率よく学ぶために、何をどのような順番で学ぶべきかガイドする ために作成しました。

【主な想定読者】

- 現在アジャイルやスクラムを適用しているが、基礎から理解しているかどうか自信の無い方
- アジャイルやスクラムに興味があり、効率よく学びたいと思っている方
- アジャイルやスクラムに興味が無い方 (当資料が学ぶきっかけを提供し、アジャイルを日々の業務の改善に繋げていただきたい)

【使い方】

- まずは目次の順に一通り読んでいただき、何が書いてあるか把握してください。
- 次に【ガイド】を参考にしながら、紹介している資料を各自で読み、その後チームで議論してください。
- アジャイルやスクラムに全く興味が無い人は、最後の方にある「リーン開発」の説明だけでも読んでみてください。

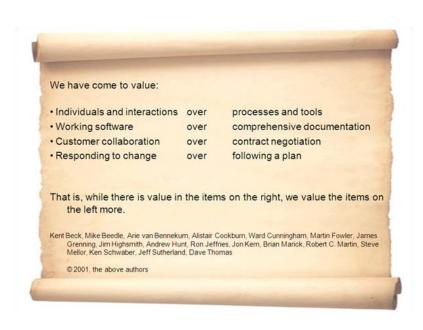
アジャイルを学ぶためのステップ目次

- アジャイルの基礎を理解する
 - アジャイルソフトウェア開発宣言を理解する
 - IPAの「アジャイルソフトウェア開発宣言の読みとき方」を読んで議論する
- スクラムの基礎を理解する
 - スクラムガイドを読んで基本を理解する
 - IPAの「アジャイル開発の進め方」を読んで議論する
- アジャイル・スクラムを書籍を読んで理解する
 - 書籍を読んで理解する
- アジャイル・スクラムに関する実践的な知識を得る
 - 契約について理解する(モデル契約書を活用する)
 - 品質保証について理解する(SQuBOK, QA to AQ, 品質重視のアジャイル開発)
 - 原理原則について理解を深める(リーン開発)

- アジャイルの基礎を理解する
 - アジャイルソフトウェア開発宣言を理解する
- 【ガイド】アジャイルソフトウエア開発宣言と12の原則を知らずして、アジャイルについては語れません。まずはここをじっくり読んで、考えてください。
- IPAの「アジャイルソフトウェア開発宣言の読みとき方」を読んで議論する
- スクラムの基礎を理解する
 - スクラムガイドを読んで基本を理解する
 - IPAの「アジャイル開発の進め方」を読んで議論する
- アジャイル・スクラムを書籍を読んで理解する
 - 書籍を読んで理解する
- アジャイル・スクラムに関する実践的な知識を得る
 - 契約について理解する(モデル契約書を活用する)
 - 品質保証について理解する(SQuBOK, QA to AQ, 品質重視のアジャイル開発)
 - 原理原則について理解を深める(リーン開発)

アジャイルソフトウェア開発宣言を理解する(1/2)





【引用元】https://agilemanifesto.org/iso/ja/manifesto.html/

アジャイルソフトウェア開発宣言

私たちは、ソフトウェア開発の実践 あるいは実践を手助けをする活動を通じて、 よりよい開発方法を見つけだそうとしている。 この活動を通して、私たちは以下の価値に至った。

プロセスやツールよりも個人と対話を、 包括的なドキュメントよりも動くソフトウェアを、 契約交渉よりも顧客との協調を、 計画に従うことよりも変化への対応を、

価値とする。すなわち、<u>左記のことがら</u>に価値があることを 認めながらも、私たちは<u>右記のことがら</u>により価値をおく。

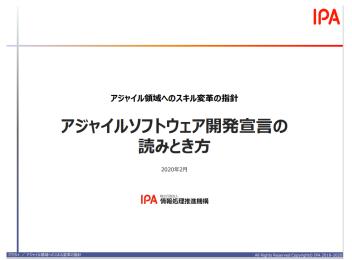
アジャイルソフトウェア開発宣言を理解する(2/2)

アジャイル開発宣言の背後にある12の原則

私たちは以下の原則に従う:

- 1. 顧客満足を最優先し、価値のあるソフトウェアを早く継続的に提供します。
- 2. 要求の変更はたとえ開発の後期であっても歓迎します。変化を味方につけることによって、お客様の競争力を引き上げます。
- 3. 動くソフトウェアを、2-3週間から2-3ヶ月というできるだけ短い時間間隔でリリースします。
- 4. ビジネス側の人と開発者は、プロジェクトを通して日々一緒に働かなければなりません。
- 5. 意欲に満ちた人々を集めてプロジェクトを構成します。環境と支援を与え仕事が無事終わるまで彼らを信頼します。
- 6. 情報を伝えるもっとも効率的で効果的な方法はフェイス・トゥ・フェイスで話をすることです。
- 7. 動くソフトウェアこそが進捗の最も重要な尺度です。
- 8. アジャイル・プロセスは持続可能な開発を促進します。一定のペースを継続的に維持できるようにしなければなりません。
- 9. 技術的卓越性と優れた設計に対する不断の注意が機敏さを高めます。
- 10. シンプルさ(ムダなく作れる量を最大限にすること)が本質です。
- 11. 最良のアーキテクチャ・要求・設計は、自己組織的なチームから生み出されます。
- 12. チームがもっと効率を高めることができるかを定期的に振り返り、それに基づいて自分たちのやり方を最適に調整します。

アジャイルソフトウェア開発宣言の読みとき方 IPA 情報処理推進機構



「本書の作成経緯」より抜粋

問題意識 アジャイルなアプローチで期待される成果を出すための秘訣 として、方法論 やプロセス、ツールを導入するだけではなく、考え方の規範となるマインドセットや原則 を理解し実践することが重要です。本書は、その考え方の規範となる「アジャイルソフト ウェア開発宣言」を実践者共通のマインドセットと捉え、「アジャイル宣言の背後にある 原則」をこれから日本でアジャイルを実践する方がよりよい結果を導き出すための行動 指針とし、様々なケースで求められる状況判断のガイドとして役立ててもらうことを目的 としています。

https://www.ipa.go.ip/files/000065601.pdf

実践経験の有無に関わらず、アジャイルソフトウェア開発宣言の存在が知られていない、一部解釈に関して誤解が生じ ているという問題意識から本書では、「読みとき方」としてアジャイルソフトウェア開発宣言が示している真意を読者に伝え ることができるよう、4つの価値とその価値に由来する明確な12の原則についてそれぞれの解釈を行っています。まずは、 受注者、発注者のような立場に関係なく、プロジェクト全員でアジャイルソフトウェア開発宣言の正しい解釈を身に着ける ことから始めましょう。

> 【ガイド】アジャイルソフトウエア開発宣言と12の原則を読んだだけでは意図を理解できないかもしれません。当資料でアジャイ ルの有識者が読みとき方を解説してくれていますので、各自一通り読んで理解を深めてください。次にチームでウォークスルー し、自分達として何を大事にしたいか議論してください。その結果を忘れないように文書化しチーム内で共有してください。

サンプル

顧客の満足を求め続ける



オリジナル 🗐

「顧客満足を最優先し、価値のあるソフトウェアを早く継続的に提供します。」

"Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software."

基本的な考え方②

ビジネス側の人と開発者にとって、最も重要な活動は、価値のあるソフトウェアを・ 素早く継続的に提供し、顧客に(QCDの達成ではなく)ビジネスゴールの達成 の観点で満足してもらうことです。

日本の多くの企業は、近年の劇的な市場の変化への対応に迫られています。 ・ ビジネスを支えるITシステムの構築は、企業の存続を左右するほど重要な要素 になっています。ビジネス側の人と開発者は、ビジネスの実現を最優先に考えて・ ITシステムを構築する必要があります。

ただし、ビジネスの成否はビジネスごとに異なります。したがってビジネス側の人と 開発者は、常に顧客と同じ目線で、顧客の満足を高める価値の創出について 考える必要があります。

まず、顧客の満足とは何かを定義することからはじめ、ビジネスの観点で十分に 評価可能な動くソフトウェアを、素早く継続的に提供し、顧客の満足度がどのよ うな状態なのか、明らかにします。

- ビジネス側の人と開発者は、ビジネスゴールについて初期の時点で徹底的 に話し合いましょう。
- ビジネス側の人と開発者は、QCDの達成ではなく、ビジネスゴールの達成を 目指しましょう。
- ビジネス側の人と開発者は、ビジネスゴールに向かっているかどうかを常に確 認し、方向がずれていたら素早く修正しましょう。
- ビジネス側の人と開発者は、ソフトウェアで実現すべき要件を顧客の立場で 一緒に考えましょう。顧客が必ずしも正解を持っているわけではありません。
- ビジネス側の人と開発者は、顧客が価値を確認しやすい単位に分割しま しょう。分割した単位を、素早く継続的に、顧客に提供し続けましょう。

IPAの「アジャイルソフトウェア開発宣言の読みとき方」を読んで議論する(3/3)で発生している。

勉強会のような形で、チームみんなで議論することをお勧めします。参考までに、ITAシステム高信頼化研究会で実施した議 論のメモを紹介します。



顧客の満足を求め続ける



小林事前メモ

- •QCDも大事だが、ビジネスゴールは?
- ・ビジネス側と開発者が一緒に

オリジナル 🗐

「顧客満足を最優先し、価値のあるソフトウェアを早く継続的に提供します。」

"Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software."

基本的な考え方(?)

素早く継続的に提供し、顧客に(QCDの達成ではなく)ビジネスゴールの達成 の観点で満足してもらうことです。

日本の多くの企業は、近年の劇的な市場の変化への対応に迫られています。 ・ ビジネスを支えるITシステムの構築は、企業の存続を左右するほど重要な要素 になっています。ビジネス側の人と開発者は、ビジネスの実現を最優先に考えて・ ITシステムを構築する必要があります。

ただし、ビジネスの成否はビジネスごとに異なります。したがってビジネス側の人と 開発者は、常に顧客と同じ目線で、顧客の満足を高める価値の創出について 考える必要があります。

まず、顧客の満足とは何かを定義することからはじめ、ビジネスの観点で十分に

- ビジネス側の人と開発者は、ビジネスゴールについて初期の時点で徹底的 に話し合いましょう。
- ビジネス側の人と開発者は、QCDの達成ではなく、ビジネスゴールの達成を
- ビジネス側の人と開発者は、ビジネスゴールに向かっているかどうかを常に確 認し、方向がずれていたら素早く修正しましょう。
- ビジネス側の人と開発者は、ソフトウェアで実現すべき要件を顧客の立場で 一緒に考えましょう。顧客が必ずしも正解を持っているわけではありません。
- ビジネス側の人と開発者は、顧客が価値を確認しやすい単位に分割しま しょう。分割した単位を、素早く継続的に、顧客に提供し続けましょう。

佐藤さんのメモ

- ■原則01 顧客の満足を求め続ける
- ・三つの登場人物(ビジネス側の人、開発者、顧客)の関係を明確に理 解したい。
- ビジネスゴールの決め方が最初の難関。(イメージがなかったり、高す) ぎるハードル)
- 「価値を確認しやすい単位に分割」というのは共感できるが、具体的な 事例をもって、分割のイメージを持ちたい。

7/15 ディスカッションメモ

・顧客とは何か? エンドユーザー?

具体的なイメージが必要。

- ・ビジネス側の人・・・システム担当の人?顧客と同じ目線でとは?誰と同じ目線 -->p3に定義がある。顧客=エンドユーザーでシステムを使う人
- ・全く使わない機能2割、7割がほぼ使わない。ということが多い。
- -->山下さんの資料を参照
- 優秀なプログラマーほど、余計な機能を提供しようとする。
- 複雑化するシステムの中で王道のパターン以外のイレギュラーパターンにも対 応していまうことがある-->シンプルで保守性が高いシステムを維持する。

小林事前メモ

新郷重夫氏トヨタ生産方式のIE的考察「製造 における7つのムダ」()内はソフトウェア開発 での解釈(書籍「リーン開発の本質」より)

- ・在庫のムダ(未完成作業のムダ) ○作りすぎのムダ(余分な機能のムダ)
- ・加工そのもののムダ(再学習のムダ)
- 運搬のムダ(引き継ぎのムダ)
- 動作のムダ(タスク切り替えのムダ)
- 手待ちのムダ(遅れのムダ)
- ・不良を作るムダ(欠陥のムダ)

評価可能な動くソフトウェアを、素早く継続的に提供し、顧客の満足度がどのよ うな状態なのか、明らかにします。 ・原則10にも関連

- アジャイルの基礎を理解する
 - アジャイルソフトウェア開発宣言を理解する
 - IPAの「アジャイルソフトウェア開発宣言の読みとき方」を読んで議論する
- スクラムの基礎を理解する
 - スクラムガイドを読んで基本を理解する

 - IPAの「アジャイル開発の進め方」を読んで議論する
- アジャイル・スクラムを書籍を読んで理解する
 - 書籍を読んで理解する
- アジャイル・スクラムに関する実践的な知識を得る
 - 契約について理解する(モデル契約書を活用する)
 - 品質保証について理解する(SQuBOK, QA to AQ, 品質重視のアジャイル開発)
 - 原理原則について理解を深める(リーン開発)

【ガイド】アジャイル開発には複数のアプローチがありますが、ここでは最も広く使 われている代表的なフレームワークであるスクラムに関して、まず読んでいただき

たい資料を紹介します。いずれも無料でダウンロート可能です。

スクラムガイドを読んで基本を理解する



Ken Schwaber & Jeff Sutherland

スクラムガイド

スクラム公式ガイド:ゲームのルール

2020年11月

https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Japanese.pdf

スクラムの定義

■ スクラムとは、複雑な問題に対応する適応型のソリューションを通じて、人々、チーム、組織が価値を生み出すための軽量級フレームワークである。

スクラムガイドの目的

- 我々(開発者: Ken Schwaber と Jeff Sutherland)は1990年代初頭にスクラムを開発した。世界中の人たちがスクラムを理解できるように、スクラムガイドの最初のバージョンを2010年に執筆した。それ以来、機能的に小さな更新を加えながらスクラムガイドを進化させてきた。我々は共にスクラムガイドを支援している。(注:最新版が2020年11月にリリースされました。)
- スクラムガイドにはスクラムの定義が含まれている。
- フレームワークの各要素には特定の目的があり、スクラムで実現される全体的な価値や結果に欠かせないものとなっている。スクラムの核となるデザインやアイデアを変更したり、要素を省略したり、スクラムのルールに従わなかったりすると、問題が隠蔽され、スクラムの利点が制限される。場合によっては、スクラムが役に立たなくなることさえある。
- スクラムを利用していると、本文書で説明しているスクラムフレームワークと適合するようなパターン、プロセス、インサイトを発見・適用・考案することもあるだろう。そうしたものについては、スクラムガイドの目的の範囲外である。これらは状況に依存しており、スクラムを利用する状況によって大きく異なるからだ。スクラムフレームワークで利用できる戦術にはさまざまなものが存在するが、それらはスクラムガイド以外のところで説明されている。

【ガイド】スクラムを学ぶためには、まずはスクラムの開発者が書いたスクラムガイドを読んでください。無料でダウンロード可能で、日本語にも翻訳されています。スクラムはシンプルなフレームワークであり、最新の2020年版のスクラムガイドは、英語版は13ページ、日本語版で補足資料を含めても19ページしかありません。従って読むのに時間はかかりません。しかしながらその意図を正確に理解するのは難しいので、後述の資料・書籍を読んだり研修を受けたりして理解を深めることが必要です。そして定期的にスクラムガイドに戻って読み直してください。読み直すたびに、以前に気が付かなったことに気が付くはずです。

(補足資料)スクラムガイドの理解を深める





スクラム:リスクを軽減し早期に価値を 提供するフレームワーク

スクラムの初学者や学び直したい人に向けた スクラムフレームワークの概要解説

(THE LIBERATORS) 著、長沢 智治 訳 | NOVEMBER 2020

https://s3.amazonaws.com/static.s crum.org/web/Collateral+Translati ons/Scrum+Framework+Paper+-+Japanese.pdf

Scrum.orgのホワイトペーパー:

「スクラム:リスクを軽減し早期に価値を提供するフレームワーク」 (2020年11月版の「スクラムガイド」に関する補足資料)

【序文より抜粋】

- ■「スクラムのことは気にしていない」と、私たちはときどき言うことがある。それは確かに眉をひそめ ることであるが、私たちが言いたいのは、スクラムフレームワークそのものではなく、スクラムフ レームワークが何を可能にするのかが重要だということである。
- このような見方ができると、多くの理論的な疑問が自明になったり、無意味になったりする。例え ば、「スプリントバックログにあるすべてのアイテムは、スプリントゴールに関連しているべきか?」、 「バグはプロダクトバックログに入れるべきなのか?」、「デイリースクラムは15 分ちょうどで止める べきか?」などである。大局を忘れたか、または見ていないときに、このような細かいところに行き 詰まりがちである。
- 私たちは、スクラムフレームワークが可能にしてくれることを大事にする。公式の『スクラムガイド』 は、既にそのことを簡潔に説明するという大きな成果をあげている。私たちは、スクラムチームと 仕事をし、Scrum.org のプロフェッショナルスクラムトレーナーとして仕事をしている中での説明を、 私たち自身の言葉で加えていきたい。私たちが目指したのは、スクラムフレームワークが「何を可 能にしているのか」という観点から、実践的で地に足のついた方法で執筆することだった。このホ ワイトペーパーが、読みやすく、混乱の可能性を取り除き、スクラムの理解を深めるものであるこ とを願っている。

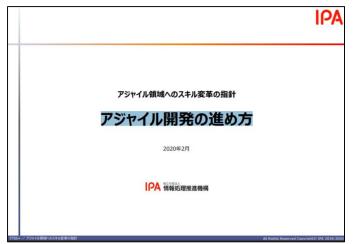
【ガイド】スクラムガイドのお供に、当ホワイトペーパーを読むことをお勧めします。スクラムガイドを読んだときや実際にスクラムを使用したときに遭遇する疑問 や混乱を、当ホワイトペーパーが解消してくれるかもしれません。日本語版で19ページと、簡潔で読みやすいです。

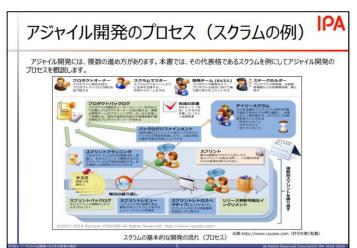
IPAの「アジャイル開発の進め方」を読んで議論する



アジャイル開発の進め方

IPA 情報処理推進機構





https://www.ipa.go.jp/files/000065606.pdf

「はじめに」より

- 本書は、アジャイル開発のプロセス、アジャイル開発チームにおけるメンバー の役割、および必要なスキルについて解説しています。
- アジャイル開発には複数のアプローチ(スクラムやXPなど)があります。本書では、代表的な手法であるスクラムを例にして、その特徴を解説しています。
- アジャイル開発の進め方には厳格な決まりごとや規範はありません。本書で説明(例示)する進め方、メンバーの役割(ロール)など、実際のソフトウェア開発プロジェクトでそのまま適用するものではありません。実際のプロジェクトや組織に適したやり方を取捨選択し、カスタマイズすることが必要となります。
- ■「唯一の正しい」アジャイル開発というものはありません。自分のいる組織に合ったやり方が、その組織のビジネスや活動、文化から自然と育っていくのがアジャイル開発の本質です。基本的なことを書籍や外部の人を通じて学んだ後、組織内で自律的に推進できるようにすることが必要です。

【ガイド】日本のアジャイルの有識者が集まり作成した解説書です。無料でダウンロード可能ですので、まずは当解説書を読んでみてください。各自読んだあとに、アジャイルやスクラムを参考にどんな改善が可能かチームで議論してください。既にスクラムを適用しているチームは、本来のスクラムと自分達のやり方のギャップを特定し、改善する点は無いか考えてください。

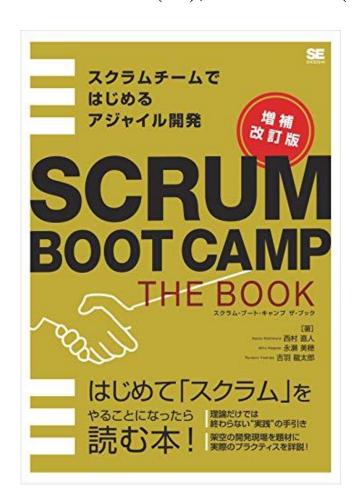
- アジャイルの基礎を理解する
 - アジャイルソフトウェア開発宣言を理解する
 - IPAの「アジャイルソフトウェア開発宣言の読みとき方」を読んで議論する
- スクラムの基礎を理解する
 - スクラムガイドを読んで基本を理解する
 - IPAの「アジャイル開発の進め方」を読んで議論する
- アジャイル・スクラムを書籍を読んで理解する
 - 書籍を読んで理解する

【ガイド】ここでは、アジャイルやスクラムをより深く理解したり、具体的なプラクティスやテクニックを理解するためにお勧めできる書籍をいくつか紹介します。ここに載せている以外にもたくさんの優れた書籍がありますので、各自調べてください。

- アジャイル・スクラムに関する実践的な知識を得る
 - 契約について理解する(モデル契約書を活用する)
 - 品質保証について理解する(SQuBOK, QA to AQ, 品質重視のアジャイル開発)
 - 原理原則について理解を深める(リーン開発)

アジャイル・スクラムの楽しさを理解するために(1/2)

SCRUM BOOT CAMP THE BOOK 【増補改訂版】 スクラムチームではじめるアジャイル開発 西村 直人 (著), 永瀬 美穂 (著), 吉羽 龍太郎 (著)



アマゾンより

近年、より複雑化しているプロダクト開発をチームでうまく進めていく手法として、世界中で注目されている「スクラム」。実際の開発現場にどう適用すればよいのかを、とにかくわかりやすく解説しています。

- ・理論だけで終わらない"実践"の手引き
- 架空の開発現場を題材に、実際のプラクティスを詳しく解説!

増補改訂では、初版以降のスクラムのルールの変更を踏まえて、用語や説明の変更、最近の開発現場に向けた追補など、全面的な見直しを行っています。

- ・スクラムガイド2017年版に対応
- •スクラムを実践しているチームの実情にあわせて更新
- 開発現場の風景を更新
- プロダクトをより意識できるように修正
- ・コラムを全面刷新

これからスクラムをはじめたい人はもちろん、スクラムを導入してみたけどなんだか上手くいかないなぁ.....と思っている方にぜひ手にとっていただきたい一冊です。

アジャイル・スクラムの楽しさを理解するために(2/2)

アジャイルサムライ——達人開発者への道アジャイルサムライ——達人開発者への道 Jonathan Rasmusson (著), 近藤修平 (翻訳), 角掛拓未 (翻訳), 西村 直人 (監修), 角谷 信太郎 (監修)



Jonathan Rasmusson 著 西村直人・角谷信太郎 監示/近藤修平・角掛拓未 訳



(アマゾンより)

マスターセンセイと学ぶアジャイル開発の道

動くソフトウェアを素早く開発するための「アジャイルソフトウェア開発手法」を、実際に導入するにはどうすればよいかを、豊富な図を使い親しみやすい言葉で解説しています。経験豊かな著者が具体的なノウハウをまとめた本書は、アジャイル開発を導入したいと考えている組織や人のための「現場のマニュアル」として役立ってくれることでしょう。

本書の特長

タイトルに加えて、ジョナサン独特の筆致と妙な味わいの挿絵に幻惑された読者がいるかもしれませんが、本書は見た目によらず硬派な1冊です。監訳者たちが本書の価値と特長だと捉えている点を、簡単にまとめておきます。

- 1) 開発者-----もっといえばプログラマ向けに焦点を合わせていること、
- 2)アジャイルな開発の進め方を**ひと通りすべてカバー**していること、
- 3)よく練られた5部15章の構成になっていること、
- 4)特定の方法論を前提としていないこと、
- 5)ユーモアと楽しむ気持ちを忘れていないこと。

これだけの内容を300ページ以内に収めたジョナサンたち原著執筆チームの力量には「お見事!」と喝采を送りたいです。

アジャイル・スクラムを体系的に理解するために(1/2)

アジャイル開発とスクラム 第2版 顧客・技術・経営をつなぐ協調的ソフトウェア開発マネジメント 平鍋健児 (著), 野中郁次郎 (著), 及部 敬雄 (著) 発売日:2021年04月07日



企業のリーダー層に向けた **無**「アジャイル」と「スクラム」の解説書

NTT・ANA・IMAGICA Lab.・KDDI…日本を代表する企業事例を収録!

第一版

アマゾンより

アジャイル、スクラムの第一人者が企業のリーダー層に送る必読書、8年ぶりに大改訂! 第2版となる本書では、ビジネスで広く存在感を示すようになったアジャイルの新しい知見を盛り込み、内容をアップデート。

アジャイルとスクラムの全体像や、野中郁次郎の知識創造モデルとの関係など、初版での核心部分はそのままに、アジャイルを組織内で大規模化するためのスケールフレームワークなど、新たな観点から、解説を追加しています。

また、国内有名企業による実践をまとめた、事例記事&インタビューも一新。KDDI、ANA、IMAGICA.Lab、NTTの最新事例を収録し、国内企業ならではの取り組みを紹介しています。

日本におけるアジャイル開発の第一人者、平鍋健児氏、アジャイル開発実践者の筆頭である、及部敬雄氏、そして世界的な経営学者でありスクラムの提唱者、野中郁次郎氏これら国内を代表する著者陣による提言は、ITエンジニアはもちろん、あらゆる業界・企業のリーダー層に受け取ってほしい内容です。

アジャイ スクラム 基礎 書籍

アジャイル・スクラムを体系的に理解するために(2/2)

アジャイル開発への道案内 (日本語) 単行本 – 2017/9/26 片岡 雅憲 (著), 小原 由紀夫 (著), 光藤 昭男 (著)



アマゾンより

アジャイル開発の指南書

アジャイル開発は従来のウォーターフォール型とは対照的に顧客にとって価値 の高い機能を優先し、迅速・適応的な開発が行えるが、我国ではまだ開発手法の 主流であるとはいいがたい。

本書は今後導入が期待されているこのアジャイル開発の概要から、エクストリーム、スクラムを使った開発プロセス、リスクマネジメント、開発事例まで網羅した指南書である。ソフトウェア開発者必携の書である。

アジャイ ル基礎 基礎 **書籍** 知識

スクラムをあらゆる仕事で活用するために

スクラム 仕事が4倍速くなる"世界標準"のチーム戦術 単行本(ソフトカバー) - 2015/6/24 ジェフ・サザーランド(著), 石垣賀子(翻訳)



アマゾンより

GoogleやMicrosoft、FBIでも採用! 最強のプロジェクト管理法「スクラム」考案者による完全ガイド

納期遅れ・予算オーバーが当たり前だったソフトウェア開発の現場で、いまや世界的に絶大な支持を集めるようになったプロジェクト管理法「スクラム」。その生みの親が、最少の時間と労力で最大の成果を出すチームの作り方を伝授する。住宅リフォームや結婚式の計画から、FBIのデータ管理、さらに宇宙船の開発まで、スクラムが革命を起こす!

アジャイ スクラム 書籍 実践 ル基礎 基礎 知識

アジャイルをあらゆる仕事で活用するために

ここはウォーターフォール市、アジャイル町 ストーリーで学ぶアジャイルな組織のつくり方 2020/10/14 by 沢渡 あまね (著), 新井 剛 (著)



アマゾンより

アジャイル開発「最初の一歩」に好適! ウォーターフォールとアジャイルは融合できる。 現場のリアルが詰まった、幸せな共存ストーリー。 過去アジャイルに挫折した人も、これなら大丈夫。

【本書のポイント】

- ・ストーリーでアジャイル開発の基本を学べる
- ・現場から目の前のことをどんどん解決していく方法が満載
- 昔ながらの開発をしている会社でも、大企業でもできる
- 開発に限らず、チームワークや部署間の連携にも効く

アジャイルをサービスの開発・運用にも適用するために

ITサービスのためのアジャイル —OSSを用いた開発・運用の自動化アジャイルイントロダクション (トップエスイー入門講座) – 2018/12/28 片岡 雅憲 (著), 小原 由紀夫 (著), 光藤 昭男 (著)



アマゾンより

好評を博している『アジャイル開発への道案内』の「実践編」。 アジャイルをソフトウェア開発のみならず、ITサービスの開発・運用にも適 用していくための考え方や、そのための様々なツール、実際の適用例など について解説。

1~8章で、ITサービスの開発における各フェーズで、どのようなツールを使用すれば効率化が図れるのかということを丁寧に解説し、第9章で、実際の適用例とその効果を紹介する。

まさにITサービスを開発・運用に携わっている技術者必携の書。

- アジャイルの基礎を理解する
 - アジャイルソフトウェア開発宣言を理解する
 - IPAの「アジャイルソフトウェア開発宣言の読みとき方」を読んで議論する
- スクラムの基礎を理解する
 - スクラムガイドを読んで基本を理解する
 - IPAの「アジャイル開発の進め方」を読んで議論する
- アジャイル・スクラムを書籍を読んで理解する
 - 書籍を読んで理解する
- アジャイル・スクラムに関する実践的な知識を得る
 - 契約について理解する(モデル契約書を活用する)
 - 品質保証について理解する(SQuBOK, QA to AQ, 品質重視のアジャイル開発)
 - 原理原則について理解を深める(リーン開発)

【ガイド】ここでは、アジャイル開発におけるよくある課題へ対応するために、有益な情報を紹介します。

契約について理解する(IPAのモデル契約書)



アジャイル開発版「情報システム・モデル取引・契約書」(2020年3月) IPA 情報処理推進機構

https://www.ipa.go.jp/ikc/reports/20200331 1.html

モデル取引・契約書見直し検討部会 DX 対応モデル契約見直し検討 WG

~情報システム・モデル取引・契約書<アジャイル開発版>~

アジャイル開発外部委託モデル契約

アジャイル開発外部委託モデル契約。

○○(以下「甲」という。)と○○(以下「乙」という。)は、別紙第1項記載のプロジェクト(以下「本プロジェクト」という。)における、アジャイル開発方式を用いたプロダクト開発に関し、本契約(以下「本契約」という。)を締結する。 ゼ

第1条(目的)~

本契約は、甲が本プロジェクトの目的達成のためにアジャイル開発方式を用いたプロダクト開発を行うにあたり、準委任によりその開発支援を乙に委託し、乙がこれを受託することに関し、甲と乙がお互いに協力して行う業務の内容や、甲と乙の権利及び義務について定めることを目的とする。 🖟

第2条(アジャイル開発方式)↓

- 甲及び乙は、本プロジェクトにおけるアジャイル開発の方式としてスクラムを用いる ものとし、別紙第4項記載のとおり、主にプロダクトオーナー、スクラムマスター及び 開発者からなるチーム(以下「スクラムチーム」という。)を組成して開発を行う。。
- 本契約における開発の対象は、別紙第2項記載のプロダクト(以下「開発対象プロダクト」という。)とし、甲及び乙は別紙第3項記載のスケジュールに従って開発を行う。
- 3. 甲は、開発対象プロダクトに関する甲の要求事項(開発する機能のほか、非機能要件への対応、リファクタリング、文書作成等の関連業務を含む。)及びその優先順位についてこと協議を行い、プロダクトバックログ(甲の要求事項を列挙して優先順位を付けたリストをいう。)を作成する。。
- 4. 甲は、乙と協議の上、自らの責任において、プロダクトバックログに記載された要求事項及びその優先順位を変更することができる。。

「背景」より

- 経済産業省が推進するデジタルトランスフォーメーション(DX)の時代においては、ますます激しくなるビジネス環境の変化への俊敏な対応が求められます。そのDX推進の核となる情報システムの開発では、技術的実現性やビジネス成否が不確実な状況でも迅速に開発を行い、運用時の技術評価結果や顧客の反応に基づいて素早く改善を繰り返すという、仮説検証型のアジャイル開発が有効となります。このような観点から、同省が2018年9月に公開した「DXレポート」では、DXの進展によるユーザ企業とベンダ企業の役割変化などを踏まえたモデル契約見直しの必要性が指摘されました。
- そこで、IPAは、2019年5月に「モデル取引・契約書見直し検討部会」及び「DX対応モデル契約見直し検討WG」を設置して、アジャイル開発を外部委託する際のモデル契約について検討を行い、この度、アジャイル開発版「情報システム・モデル取引・契約書」(本版)を取りまとめました。
- 本版の作成にあたっては、ユーザ企業・ベンダ企業双方がアジャイル開発の特徴を 理解した上で、価値の高いプロダクトの開発を目指して両者が緊密に協働しながら 適切に開発を進めることができるモデル契約となるよう、ユーザ企業、ベンダ企業、 業界団体、法律専門家の参画を得て検討を重ねました。

契約について理解する(情報処理学会のモデル契約書)



アジャイル開発のソフトウェアモデル契約(2020年6月7日)

情報処理学会「情報処理に関する法的問題」研究グループ

http://www.ipsj.or.jp/sig/lip/

前文

LIP版「アジャイル開発向けソフトウェア開発契約書」を公表します。 情報処理学会「情報処理に関する法的問題」研究グループ

1. 前提条件

非ウォーターフォール型のソフトウェア開発の代表的な手法としてアジャイルソフトウェア開発(以下アジャイル開発)が注目されています。特に、新型コロナウイルスの影響により先の見えない社会環境においては、持続的に変革を求めていくことを許容するアジャイル開発の手法が、重要なツールになることが期待されます。しかし、これまでは、ア

2020年6月7日

アジャイル開発向けソフトウェア開発委託契約書 (準委任型)

情報処理学会「情報処理に関する法的問題」研究グループ

○○ (以下「発注者」という。) と○○ (以下「受注者」という。) は、別紙1に定める ○○システム (以下「本件プロダクト」という。) の開発を目的とするプロジェクト (以 下「本件プロジェクト」という。) に関して、以下のとおり合意する (以下「本契約」と いう。)。1

第1条 目的

本契約は、アジャイルソフトウェア開発宣言に則り、発注者の満足及び競争力強化を 最優先とし、当事者間の信頼関係を維持しながら、ビジネス上の環境変化に耐えうる反 復かつ適応的な開発プロセスを採用して開発プロセスの効率化を図ることにより、第2 条に定めるビジネスゴールを達成するために、価値あるプロダクトを迅速かつ継続的に 提供するための準委任契約に関する*合意事項を定めることを目的とする。

第2条 定義

- ① ビジネスゴール:発注者が本件プロダクトを通じて実現したいと意図する経済的な価値で、本件プロジェクトにおいては、別紙2のとおりとする3。
- ② プロダクトオーナー:本件プロダクトの価値の最大化をミッション4として、プロダクトバックログを作成し、その優先順位に従って項目を並び替える等の役割を担う者をいう。
- ③ 開発チーム:3人から9人程度5のメンバーからなり、本件プロダクトの開発を行うメンバー(個人)の集合体をいう。本件プロダクトの成功に向けて最大限の努力を尽くす。
- ④ スクラムマスター:スクラムチーム全体が自律的に協働できるよう、本件プロジェクト全体を促進及び支援する者をいう。

「前提条件」より

- 非ウォーターフォール型のソフトウェア開発の代表的な手法してアジャイルソフトウェア開発(以下アジャイル開発)が注目されています
- しかし、これまでは、アジャイル開発の特性に即した契約形態が確立されていなかったことが実務上の課題とされてきました。そこで、今回、法的問題研究グループ(LIP)は、アジャイル開発におけるひとつの契約例を提唱することとします。
- これは、いくつも考えられる契約例のひとつという趣旨で、今回対象とするのは、 アジャイル開発の中でも「スクラム」の手法により、自社開発ではなく社外ベンダ (受注者)を活用して開発を行うことを前提としたものです。

品質保証について理解する(SQuBOK)

アジャイ スクラム 書籍 実践 ル基礎 基礎 和識

https://www.juse.or.jp/sqip/squbok/index.html

『ソフトウェア品質知識体系ガイド(第3版) - SQuBOK Guide V3-』2020年11月19日発行

「2007年に初版を発刊してから12年、ソフトウェアを取り巻く環境は大きく変化しました。これを受けSQuBOK V3を発行しました。V3ではこれまで構成されていたソフトウェア品質の概念(解説)を更新し、ソフトウェア品質のマネジメントや技術に関するトピックの内容を見直し、またAI, IOT、クラウドなどの「ソフトウェア品質の応用領域」カテゴリを新設しました。

ソフトウェア品質 知識体系ガイド- SQuBOK Guide V3 -全体概要、構成について 飯泉 紀子 氏(㈱日立ハイテクノロジーズ)

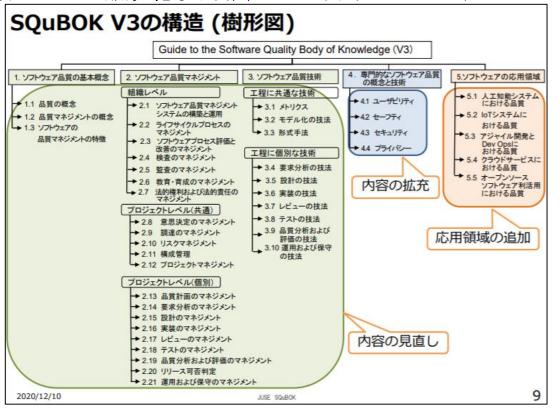
ソフトウェア品質知識体系ガイド-SQuBOK Guide-

- SQuBOKは、日本発のソフトウェア品質知識体系
- ソフトウェア品質という軸で技術を体系化

「すべての人々に品質技術を!」

- ・ねらい
 - ソフトウェア品質に関する暗黙知の形式知化
 - ソフトウェア品質に関する最新のテーマの整理, 体系化
- 対象読者
 - 経営層、起業家
 - 開発に携わる技術者やその管理者
 - 品質保証に携わる技術者やその管理者
 - 将来ソフトウェア業界で働くことを希望する学生の方々

2020/12/10 JUSE SQUBOK 3



https://juse.or.jp/sqip/squbok/file/squbokv3_kinen_iizumi.pdf

品質保証について理解する(QA to AQ (1/2))



「QA to AQ: アジャイル品質パターンによる、伝統的な品質保証からアジャイル品質への変革」連載一覧

https://codezine.jp/article/corner/813

「QA to AQ:アジャイル品質パターンによる、伝統的な品質保証からアジャイル品質への変革」連載一覧

1~2件(全2件)



2020/05/11

品質のアジャイルなあり方:「QAを含むOneチーム」「品質スプリント」「プロダクト 品質チャンピオン」

本連載では、アジャイル開発において効率的かつ効果的に品質保証を進めるために有用な実証済みのパターン集『Quality Assurance to Agile Quality』(以下、QA2AQ)の和訳を、関連するいくつかのまとまりに分けて提供することで、アジャイル開発における品質保証の実践をお手伝いします。2回目となる今回は、アジャイルプロセスにおける品質保証のあり方や役割のパターンをまとめた、分類「品質のアジャイルなあり方」から三つのパターン「QAを含むOneチーム(Whole Team)」…



2020/04/08

アジャイル品質のための中核パターン:「アジャイル品質プロセス」と「障壁の解体」

本連載では、アジャイル開発において効率的かつ効果的に品質保証を進めるために有用な実証済みのパターン集『Quality Assurance to Agile Quality』(以下、QA2AQ)の和訳を、関連するいくつかのまとまりに分けて提供することで、アジャイル開発における品質保証の実践をお手伝いします。初回となる今回は、全体像を解説するとともに、全パターンに共通する考え方やプロセスをまとめた2つの中核パターン「アジャイル品質プロセス(Integrate Quality)」と「障壁の解体(Br...

本連載では、アジャイル開発において効率的かつ 効果的に品質保証を進めるために有用な実証済 みのパターン集

『Quality Assurance to Agile Quality』 (以下、QA2AQ)

の和訳を、関連するいくつかのまとまりに分けて提供することで、アジャイル開発における品質保証の実践をお手伝いします。

品質保証について理解する(QA to AQ (2/2)) OA2AOにおける分類とパターン https://codezine.jp/article/detail/12092

QA2AQにおける分類とパターン

分類	概要	パターン名
中核	他のパターンを用いるうえでの基礎となるパターン	・アジャイル品質プロセス・障壁の解体
品質のアジャイルなあり方	アジャイルプロセスにおける品質保証の あり方や役割のパターン	
品質の特定	重要な品質を特定するためのパターン	 ・重要な品質の発見 ・品質シナリオ ・品質ストーリー ・測定可能なシステム品質 ・品質の折り込み ・着陸ゾーン ・着陸ゾーンの再調整 ・着陸ゾーンの合意 [2]
品質の可視化	重要な品質を可視化しチームメンバーに 気付かせるパターン	・システム品質ダッシュボード・システム品質アンドン・品質ロードマップ・品質バックログ

品質保証について理解する(品質重視のアジャイル開発)

品質重視のアジャイル開発: 成功率を高めるプラクティス・Doneの定義・開発チーム編成 2020/11/11 by 誉田 直美(著)



(アマゾンより)

アジャイル開発へ取り組む必要性を感じながらも、なかなか適用に踏み出せない開発組織は多いと思います。

本書は、品質を重視したアジャイル開発の成功率を高める一揃いの手法群を提供するものです。

そのポイントは、プラクティス(開発習慣)、Doneの定義(ウォーターフォールモデル開発での出荷判定に相当)、および開発チーム編成です。

これらは、アジャイル開発宣言から20年を経て得られたアジャイル開発領域での知見と、ソフトウェア品質を専門とする著者の経験を加味して構築したものです。

アジャイル開発に初めて取り組もうとする方や、アジャイル開発での品質確保に悩む方には、ぜひ手に取ってほしい一冊です。

アジャイ スクラム 書籍 知識

原理原則について理解を深める(リーン開発(1/5))

リーン開発の本質 (日本語) 単行本 – 2008/2/7 メアリー・ポッペンディーク (著),トム・ポッペンディーク(著), 高嶋 優子 (翻訳), 天野 勝 (翻訳), 平鍋 健児 (監訳)



(アマゾンより)

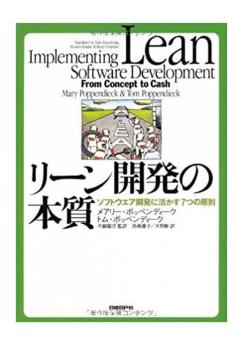
「トヨタ生産方式」を源流にする「リーン開発」をソフトウェア開発に取り入れるための具体的方法を紹介した本です。製造分野から始まったリーン活動は、その原則を理解しないままプラクティスだけを開発分野に適用しようとしても、行き詰るか失敗に終わってしまいます。本書は、リーンの7大原則を「価値」「ムダ」「スピード」「人」「知識」「品質」「パートナー」に整理し、ソフト開発現場にどうしたら効果的に適用できるかを、多くの実例を交えながら具体的に説明します。

著者は、米3M社で自らリーン開発を実践した経験を持つ、米国ソフトウエア業界におけるリーン開発の第一人者であり、多くのリーン開発に携わった経験を踏まえ、トヨタのプロセス改善、チームづくり、人づくりから何を学び、どうソフトウエア開発に活かせばよいかを力強い筆致で説いていきます。

【ガイド】アジャイルやスクラムを適用するにあたって、「リーン開発」で述べられている原則やプラクティスが 役に立ちます。以降、いくつかの例を示します。

アジャイ スクラム 書籍 実践 ル基礎 基礎 知識

原理原則について理解を深める(リーン開発(2/5))



- ■ジェフサザーランド氏(スクラムの開発者の一人)によるまえがき より抜粋 「リーンソフトウェア開発の視点から見ると、すべてのアジャイル開発手法は、リーン思考がソフトウェア開発にとって有効であることを実証するものである。リーンソフトウェア開発は、アジャイル以上のものであり、より広い視野を与え、アジャイル手法をさらに成功へと導いてくれる。 」
- ■監訳者 平鍋 健児氏によるあとがき(p321) より抜粋 「現在のアジャイルそしてリーンは、両方ともその祖先としてデミング博士の考え方を根底に持っていると言える。本書第6章のデミングの14項目を再度読んでみてもらいたい。そこに書かれていることは、人を中心にすえるリーンとアジャイルの本質に迫る視点である。

日本の中でTPS(Toyota Production System)やリーン、アジャイルを展開するときに、デミング博士の14項目を出発点とすべきではないだろうか、と私は考える。日本で旧世代にアジャイルの言葉が浸透しにくくても、新世代に品質管理の言葉が浸透しにくくても、ここで述べられているデミングの言葉を共通の理解として出発点とできないだろうか。」

【ガイド】スクラムの開発者のジェフサザーランド氏、日本のアジャイル牽引者の一人である平鍋氏の上記の言葉より、アジャイルやスクラムは全く新しい考え方ではなく、トヨタ等の日本の製造業やデミング博士を源流にしていることが分かります。以降に役に立ちそうな原則をいくつか紹介しますが、「アジャイル」に抵抗がある人も、これらの原則については同意してくれるかもしれません。これらの原則の多くは、アジャイルやスクラムの中で具体化されていますので、これらを出発点に話を進めてみてください。

アジャイ スクラム 書籍 実践 知識

原理原則について理解を深める(リーン開発(3/5))

リーンソフトウェア開発の7つの原則 (リーン開発の本質 p28-)

原則	キーワードなど
原則1:ムダをなくす (Eliminate Waste)	・在庫(未完成作業)、・揺れ動き、・機能の作りすぎ
原則2:品質を作り込む (Build Quality In)	・テスト駆動型開発(コードを書く前にユニットテストや受入テストコードを書く) ・継続的統合(1時間ごと、1日の終わり、毎週末) ・テストの目的は欠陥防止であり欠陥発見ではないという意識
原則3:知識を作り出す (Create Knowledge)	・コーディングの間に設計が発展していくことを予期 ・規律に従った実験を通じて新たな知識を生み出し、組織内で参照
原則4:決定を遅らせる (Defer Commitment)	・時間枠の終わり(もっとも多くの情報を得ている)まで行動に移さずに待つ ・できるだけ多くの決定を撤回できるようにしておく ・計画は重要な学習訓練、ただし"決定"とは違う。計画に執着してはいけない。
原則5:速く提供する (Deliver Fast)	・顧客に気を変える時間を与えないためにS/Wを速く提供する ・速く提供するためには品質の作り込みが必要で、そのためには優れた反射と規律に沿っ たラインストップの文化が必須
原則6:人を尊重する (Respect People)	・トヨタの3つの基本理念:「起業家的リーダー」「エキスパートエンジニアの尊重」「責任ベースのプランニングと制御}
原則7:全体を最適化する (Optimize the Whole)	・バリューストリーム全体の最適化・分解して最適化するやり方は必ず部分最適化になる、 ・計測項目は減らす・バリューストリームマップの活用

アジャイ ル基礎 基礎 書籍 知識

原理原則について理解を深める(リーン開発 (4/5))

ソフトウェア開発の7つのムダ (リーン開発の本質 p90-)

ムダ	キーワードなど
1.未完成作業のムダ	・S/W開発におけるムダは未完成の作業 (以下は例) -コード化されていないドキュメント、 -同期されていないコード -テストされていないコード、 -ドキュメントのないコード -導入されていないコード
12 美分は機能(1) たタ	・作りすぎが製造における最悪のムダ、S/W開発では「顧客が今ある仕事をするのに必要でない機能を追加する」ことに相当
3.再学習のムダ	・開発における「再作業」の最もふさわしい定義は「以前知っていたことを忘れてしまい、再発見すること」
4.引き継ぎのムダ	・暗黙知はドキュメントでは引き継ぎにくい ・控えめに見積もっても暗黙知の50%は引き継がれない
5.タスクの切り替えのムダ	・新しいタスクへ頭を切り替えるのに時間を取られることが多い
	・連絡がつくのを待っているのはムダ ・チームを1ヶ所に集めて、定期的なフィードバックが得られる短期イテレーションにより、遅れは大幅に減り、 決定の質も上がる
7.欠陥のムダ	 ・ポカヨケのためのテスト(単体テストと受入テスト) ・予期せぬ失敗を防ぐには探索的テストが必要(テストの専門家が、早期に、頻繁に) ・欠陥の再発防止策の重視 ・テストコードは最高のドキュメント (コードを書く前に単体テストコードを書くことで、コードがシンプルで理解やすくなり、かつ、テストコードはコードや製品がどのように動くのか正確かつ詳細に教えてくれる。)

原理原則について理解を深める(リーン開発(5/5))



デミングの14項目 (Wikipedia 2020/6/7より抜粋)

デミングはビジネス効率を向上させるためのマネジメントの14の原則を提示した。要約すると次の通りである。

- 1. 競争力を保つため、製品やサービスの向上を常に心がける環境を作る。最高経営者がその責任者を決める。
- 2. 新しい哲学を採用する。我々は新たな経済時代にいる。遅延、間違い、材料の欠陥、作業の欠陥などの一般常識となっている水準には満足できない
- 3. 全品検査への依存を止める。品質は統計的手法で向上させる(完成後に欠陥を見つけるのではなく、欠陥を防止せよ)。
- 4. 価格だけに基づいて業者を選定することを止める。価格と品質によって選定する。統計的手法に基づく品質保証のできない業者は 排除していく。
- 5. 問題を見逃さない。全体(設計、受け入れ材料、製造、保守、改良、トレーニング、監視、再教育)を継続的に向上させるのがマネジメントの役割である。
- 6. OJTの手法を導入する。
- 7. 職場のリーダーは単に数値ではなく品質で評価せよ。それによって自動的に生産性も向上する。マネジメントは、職場のリーダーから様々な障害(固有の欠陥、保守不足の機械、貧弱なツール、あいまいな作業定義など)について報告を受けたら、迅速に対応できるよう準備しておかなければならない。
- 8. 社員全員が会社のために効果的に作業できるよう、不安を取り除く。
- 9. 部門間の障壁を取り除く。研究、設計、製造、販売の各部門の人々は様々な問題に一丸となって対応しなければならない。
- 10. 数値目標を排除する。新たな手法も提供せずに生産性の向上だけをノルマとしない。
- 11. 数値割り当てを規定する作業標準を排除する。
- 12. 時間給作業員から技量のプライドを奪わない。とりわけ年次・長所によって評価することや目標による管理は廃止する。
- 13. 強健な教育プログラムを実施する。
- 14. 最高経営陣の中で、上記13ポイントを徹底させる構造を構築する。

(注意)書籍「リーン開発の本質」での説明内容の方が分かりやすく、デミングの気持ちが分かるような気がします。

おわりに

アジャイル開発で広く適用されているスクラムは、日本の経営学者である野中郁次郎氏と竹内弘高氏による論文「The New New Product Development Game」の内容を、ジェフサザーランド氏とケンシュエイバー氏がソフトウェア開発に応用したもので、スクラムという名前自体もこの論文から取っています。(*1)またアジャイルやリーン開発は、両方ともその祖先としてデミング博士の考え方を根底に持っており(*2)、スクラムもリーン開発もトヨタ生産方式を源流としています。(*3)

言ってみればアジャイルもスクラムもリーン開発も、"日本への逆輸入"であり、もともと日本人が行ってきたことがルーツであり、日本人への親和性が高いはずです。そのようなことも考えながら、ここで紹介した情報や書籍を読んでいただければ幸いです。

2020年度はシステム高信頼化研究会は、アジャイルやスクラムに関する情報を収集することと、アジャイルソフトウエア開発宣言とその12の原則について議論し、理解を深めることを中心に活動してまいりました。2021年度は、スクラム、アジャイルの品質保証・契約についても議論し、理解を深め、その経験を基に当資料をブラッシュアップし、ITAの皆様に更にお役に立つ情報をご提供できればと考えております。

(参考文献)

(*1) SCRUM BOOT CAMP p10, (*2)リーン開発の本質(p321)、(*3)アジャイル開発への道案内 (p49)

問い合わせ先

ご意見やご質問は以下へお願いします。

ITAシステム高信頼化研究会

ita-se-visible@ita.gr.jp