

アジャイル開発講座 アジャイル開発の基本 コース詳細
～アジャイル開発活用の推進役となるために～

1. 講座趣旨

本コースは **e-Learning** と集合型ワークショップを組み合わせたものとなっています。スクラムの構成要素及びアジャイル開発における要求の取り扱いを理解するためには、講義だけでは不十分であり、グループでの実践体験が必要なのでそれを補うために集合型ワークショップも組み込んだ講座構成になっています。アジャイル開発の活用を推進する方にとって、その役割を果たすための入門的な知識が身に付くことを狙いとしています。

2. 講座実施期間

平成 31 年 2 月 1 日(金)～平成 31 年 3 月 16 日(土)

※上記期間のうち下記日時は、東京・仙台の各会場にて集合ワークショップを実施する。

開催日時：平成 31 年 3 月 2 日（土） 10:00 - 17:00

※集合ワークショップ会場：

- ◆東京 一般社団法人情報サービス産業協会 会議室
東京都千代田区内神田 2-3-4 S-GATE 大手町北 6F
<https://www.jisa.or.jp/access/tabid/791/Default.aspx>
- ◆仙台 仙台市中小企業活性化センター セミナールーム 1A
仙台市青葉区中央 1-3-1 AER6F
<http://www.siip.city.sendai.jp/sckc/>

なお、**e-Learning** 用の講義動画は 2 月 1 日(金)から公開しますが、講座のお申し込みは 2 月 15 日(金)まで受け付けます。受講開始後、集合ワークショップ開催日までに全動画を学習するようにしてください。

3. 必要機材

e-learning は自宅での視聴も想定されます。また、課題等の連絡のためにネット上のグループウェアを利用する予定です。これらの状況に対応できる IT 環境が必要となります。(ワークショップ時の PC 持ち出しは不要です。)

4. 到達目標

- ・アジャイル開発の利点とウォーターフォール開発との違いを理解している

- ・スクラムの実践に備えて、スクラムのイベント・役割・成果物を理解するとともに、それらの基本的な実践イメージを持てる
- ・アジャイル開発における要求の体系を理解し、ユーザーストーリーを書いたりユーザーストーリーマッピングを基本的なレベルで実践できるようになる
- ・アジャイル開発を活用する上での障害とそれらの障害を克服するための観点を理解する

5. 講座内容

◆カリキュラム

module1：アジャイル開発超入門

(講義動画：約 35 分)

- アジャイル開発の普及状況とその背景
- アジャイル開発の特徴
- 世の中の代表的なアジャイル手法やフレームワーク

module2：スクラム入門（その1）

(講義動画：約 25 分)

- スクラムの構成要素と基本概念プロダクトバックログ
- スプリント計画とバックログの手入れ

module3：スクラム入門（その2）

(講義動画：約 35 分)

- スプリント計画策定後のイベント、成果物、基準
- スクラムマスター
- 事例紹介

module4：アジャイル要求入門

(講義動画：約 35 分)

- ユーザーストーリー
- ユーザーストーリーに先だって検討されるべきこと
- アイデアの発想と妥当性確認
- ユーザーストーリーマッピング

module5：エンタープライズアジャイルの可能性と実現への提言

(講義動画：約 60 分)

- 日本におけるエンタープライズアジャイルの3つの可能性
- チームレベルのアジャイル開発
- チームレベルを越えてアジャイル開発を活用するための観点

※module ごとに講師からミニレポートの作成を指示予定ですので、各レポートを3月16日(土)迄に提出するようお願いします。

集合研修：

- スプリント計画の体験
- 紙飛行機工場ゲーム
- ユーストーリー作成とユーストーリーマッピング体験
- アジャイル開発活用を阻む障害の議論と Fearless journey ゲーム