

アジャイル開発の基本 コース詳細

■カリキュラム

	実施 スケジュール	学習・作業時間 (目安)	事前学習		ワークショップ
			e-Learning（動画）	ミニレポート	集合
Module1	7/23(火)～7/29(月)	動画視聴：0.6H ミニレポート：1.0H	アジャイル開発超入門 -アジャイル開発の普及状況とその背景（11:35） -アジャイル開発の特徴（18:59） -世の中の代表的なアジャイル手法やフレームワーク（04:12）	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module2	7/30(火)～8/5(月)	動画視聴：0.4H ミニレポート：1.0H	スクラム入門（その1） -スクラムの構成要素と基本概念（08:55） -プロダクトバックログ（07:33） -スプリント計画とバックログの手入れ（06:32）	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module3	8/6(火)～8/19(月)	動画視聴：0.6H ミニレポート：1.0H	スクラム入門（その2） -スプリント計画策定後のイベント、成果物、基準（12:47） -スクラムマスター（07:44） -事例紹介（14:35）	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module4	8/20(火)～8/26(月)	動画視聴：0.6H ミニレポート：1.0H	アジャイル要求入門 -ユーザーストーリー（16:07） -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（17:31）	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module5	8/27(火)～9/2(月)	動画視聴：1.0H ミニレポート：1.0H	エンタープライズアジャイルの可能性と実現への提言 -エンタープライズアジャイルの可能性と開発（14:22） -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1（15:04） -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2（13:04） -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3（15:59）	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module6	9/10(火) 10:00-17:00	集合ワーク：7.0H （昼休憩含む）			-スプリント計画の体験 -紙飛行機工場ゲーム -ユーザーストーリー作成とユーザ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

◆e-Learningについて

- ・オンライン動画プラットフォーム「Udemy」で、動画「アジャイル開発の基本」を無料公開しています。
Udemy サイトURL： <https://www.udemy.com/>
アジャイル開発の基本 サイトURL： <https://www.udemy.com/jisaag-kpjleufc/>
- ・Udemyでは無料でアカウントを作成できますので、個人アカウントを登録の上学習してください。
- ・Udemy上には、本講座の他にも多数の学習コンテンツがありますので、ご興味あるものがあればご自由にご視聴ください。
なお、当協会では、サービスデザインに関する動画も無料で公開しています。
デジタルトランスフォーメーション(DX)とサービスデザイン サイトURL： <https://www.udemy.com/jisadx-dmwli/>

◆ミニレポートについて

- ・レポートの提出日や提出方法は、講座開講後に講師より直接ご連絡します。
- ・レポートの文章量は、A4・1ページ以内です。

◆集合ワークショップについて

- ・グループでの実践体験に取り組む上で、アジャイル開発に関する基礎知識が必要になります。
必ず全てのe-Learningコンテンツを学習してから、ワークショップに参加するようにしてください。
- ・会場に関する詳細情報は、ワークショップの開催1週間前を目処に事務局よりご連絡します。