

## アジャイル型開発におけるプロジェクト管理の勘所【オンラインライブ】 (4123270)

アジャイル開発を実施してみたものの、従来型のプロジェクト管理技法とは大きく異なり、上手く機能しないことがあります。この講座では、アジャイル開発ならではのプロジェクト管理の勘所を解説します。また、従来型のプロジェクト管理手法であるPMBOKの手法と比較することにより、理解を深めることができます。

開催日時	2024年1月18日(木) 9:00-16:00ライブ配信
カテゴリ	IS導入（構築）・IS保守 <b>専門スキル</b>
講師	熊野憲辰 氏 (株式会社リフレイン 代表取締役 元ゼリア新薬工業 情報システム部 課長) 平成元年4月 ゼリア新薬工業に入社。入社以来、現在まで情報システム部で勤務 下記の社内システムの設計～実装に携わる。 <ul style="list-style-type: none"><li>取引先EDIシステム</li><li>医療用医薬品、病院納入システム</li><li>医薬品 物流システム再構築</li><li>BI/DWHシステム</li><li>情報セキュリティ</li><li>統合マスター管理システム</li><li>販売管理システム再構築</li></ul> 平成25年9月末、ゼリア新薬を退社。現在フリーで、アジャイルコーチ、UML、データベースモデラーを職とする。
参加費	J U A S 会員/ITC : 33,800円 一般 : 43,000円 (1名様あたり 消費税込み、テキスト込み) 【受講権利枚数1枚】
会場	オンライン配信 (指定会場はありません)
対象	アジャイル型の開発の採用を考えている企業の担当者 ◆受講前提条件: アジャイル型の開発について基礎知識(用語の意味等)がある方 <b>中級</b>
開催形式	講義、グループ演習
定員	25名
取得ポイント	※ITC実践力ポイント対象のセミナーです。(2時間1ポイント)
ITCA認定番号	ITCC-CPJU9606
ITCA認定時間	6

### 主な内容

#### ■受講形態

ライブ配信 (Zoomミーティング) **【セミナーのオンライン受講について】**

#### ■テキスト

開催7日前を目途に発送 (お申込時に送付先の入力をお願いします)

#### ■開催日までの課題事項

特になし

アジャイル開発を実施してみたものの、従来型のプロジェクト管理技法とは大きく異なり、上手く機能しないことがあります。この講座では、アジャイル開発ならではのプロジェクト管理の勘所を解説します。また、従来型のプロジェクト管理手法であるPMBOKの手法と比較することにより、理解を深めることができます。

#### ■主な内容

##### 1 アジャイル・プラクティス

・プラクティスとは何か

アジャイル方式では、プラクティスという言葉が用いられます

プラクティスとは何なのかを説明します

・アジャイル・プラクティス

アジャイル開発の各種プラクティスについて説明します

##### 2 PMBOKのプロジェクト管理

プロジェクト管理を知るために、そのベースとしてPMBOKを取り上げます

- ・ スコープ
- ・ スケジュール
- ・ コスト
- ・ 品質
- ・ 資源
- ・ リスク
- ・ コミュニケーション

### 3 アジャイル開発のよくある誤解

アジャイル開発につきまとう誤解について、その内容を解説します

- ・ とりあえず作ってみる
- ・ ドキュメントを作らない
- ・ 少人数で行うから大規模システムは作れない
- ・ アジャイル方式には、適・不適がある

### 4 アジャイル開発におけるプロジェクト管理

アジャイル開発におけるプロジェクト管理について、PMBOKの主なカテゴリをベースに解説を行います

#### (1) コスト・スケジュール

- ・ タイムボックスドリブン（アジャイル型）とスコープドリブン（従来型）
- ・ コストとスケジュールの見積もり
- ・ スプリント（タイムボックス）の意義
- ・ スプリントのコツ
- ・ 小口化の本質
- ・ 完了を定義する
- ・ 事前測定（FS）
- ・ ペロシティの測定

#### (2) リスク

- ・ 曖昧な要件
- ・ 権利と義務
- ・ 要件の可視化技術
- ・ 人員リソースのリスク（スキル不足、人員不足）
- ・ スケジュール、コストのリスク
- ・ 予算との戦い（正攻法と搦め手）
- ・ 技術的リスク
- ・ ベンダーとの契約

#### (3) 資源

- ・ 開発人員
- ・ ユーザー側人員
- ・ 抵抗者の存在

#### (4) コミュニケーション

- ・ 主役は誰か
- ・ 会議体
- ・ サーヴァント型リーダーシップ

#### (5) スコープ

- ・ グランドデザイン
- ・ スコープ全体のモデル化

#### (6) 品質

- ・ 品質の定義
- ・ 品質を作り込むとは
- ・ テストは、書くもの
- ・ Continuous Integration

- ・ ツールを使いこなす
- ・ 学習の成果と習得度の関係

## 5 管理とは

- ・ 管理とは
- ・ 「官僚主義」というもの
- ・ 官僚主義の逆機能
- ・ 逆機能に陥らないアジャイル開発

## 6 実務上の疑義についての回答

- ・ 外部の支援を受ける場合の契約方法－4人で〇カ月、1年としたような契約の場合の作業指示は
- ・ 納品時のドキュメント
- ・ 対価の定め方－チケット枚数による契約、毎月請負契約、動いたプログラム数による契約、稼働時間数による精算
- ・ プロジェクト計画書はどのようなものか
- ・ ユーザ要件の追加等でコストが増加し、良い成果を収めることが出来ていない。その対策は
- ・ 見積方法
- ・ QCDの設定方法
- ・ 品質管理計画、テスト技法など、どうウォーターフォールからどう変えるべきなのか
- ・ 完成の定義、スプリント終了基準、リリース判定基準

## 7 演習

### (1) 演習1：ストーリーポイントの見極め

具体的なアプリケーションを素材として演習を実施します

そのアプリケーションに対して、

- ・ ストーリーの切り出し
- ・ ストーリーポイントの設定
- ・ ストーリーポイントの基準値の考え方

を演習します

### (2) 演習2：スプリントでの工夫

具体的なアプリケーションを素材として演習を実施します

そのアプリケーションは、現状のチームの実力では、2～3ヶ月程度かかりそうです

しかし、できるだけ早く、できれば1ヶ月のスプリントで引き渡してほしいという要望があります

どのような工夫が考えられるでしょうか

早期リリースに向けて、考えられる限りの省力化を考察します