

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】 (4124212)

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	2025年1月20日(月) 9:00-16:00ライブ配信	
JUAS研修分類	プロジェクトマネジメント(アジャイルプロジェクト管理)、要件定義から運用(アジャイル型開発)	
カテゴリー	IS導入(構築)・IS保守 専門スキル	
講師	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 取引先EDIシステム ・ 医療用医薬品、病院納入システム ・ 医薬品 物流システム再構築 ・ BI/DWHシステム ・ 情報セキュリティ ・ 統合マスター管理システム ・ 販売管理システム再構築 <p>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。</p>	
参加費	J U A S会員/ITC : 35,200円 一般 : 45,100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 中級	
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人で〇ヶ月、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できていない。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