

アジャイル開発組織の運営と勘所【オンラインライブ】 (4124274)

アジャイル型開発を成功させるためにはその根底にある価値観を理解しなければなりません。本セミナーはアジャイル開発の概要を理解した方を対象に、アジャイル開発の価値観を再認識し、チーム作り、チームの評価・維持について勘所を学びます。併せて、アジャイル開発のスコープ管理、品質管理、進捗管理等についてドキュメント・メトリックスレベルまでかみ砕いて詳解します。

開催日時	2025年3月18日(火) 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戦略実行マネジメント・プロジェクトマネジメント 専門スキル
DXリテラシー	What(DXで活用されるデータ・技術) : デジタル技術
講師	<p>長瀬嘉秀 氏 (株式会社テクノロジックアート 代表取締役) ・1986年、東京理科大学理学部応用数学科卒業 ・朝日新聞社を経て、1989年株式会社テクノロジックアートを設立 ・OSF (OPEN Software Foundation) のテクニカルコンサルタントとして DCE (Distributed Computing Environment) 関連のオープンシステムの推進を行う。 OSF日本ベンダ協議会DCE技術検討委員会の主査を務める ・UML Profile for EDOCの共同提案者 ・UMLモデリング推進協議会(UMTP)発起人 ・明星大学情報学部講師、元中国浙江大学客員教授 ・XP2003国際会議 論文審査委員 ・アジャイル開発検定コンソーシアム会長 ・トランスクスモス 技術顧問 ・ブロックチェーンプラットフォーム企業 ・ラブロック CTO ・ISO TC215 WG11専門委員</p> <p>伊藤龍司 氏 (スクラムアライアンス認定 認定プロダクトオーナー) 杉浦由季 氏 (スクラムアライアンス認定 認定スクラムマスター) 金融・公共・流通・サービス・製造など、幅広い分野でのシステム開発を経験。 2014年からアジャイル開発、サービスデザインの普及展開に従事。 内製化の支援やオフショアでのアジャイル開発など、顧客の様々な事情に応じたアジャイル開発の立て付けに携わる。 そのなかで、年間約20日以上の研修講師を担当。 2018年より、若年層にプログラミングを啓発するためのイベント活動や、アジャイル開発の研修、勉強会等を開催。</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	アジャイル開発のチームを持つ組織のマネージャーもしくはマネージャーを目指す方 中級
開催形式	講義
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)
特記	◆前提条件: システム開発に関する基礎的な知識をお持ちの方
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 日前を目途にマイページ掲載

■開催日までの課題事項

特になし

アジャイル型開発を成功させるためにはその根底にある価値観を理解しなければなりません。

本セミナーはアジャイル開発の概要を理解した方を対象に、アジャイル開発の価値観を再認識し、チーム作り、チームの評価・維持について勘所を学びます。

併せて、アジャイル開発のスコープ管理、品質管理、進捗管理等についてドキュメント・メトリックスレベルまでかみ砕いて詳解します。

◆主な研修内容：

1 アジャイル開発

・概念・価値観

・アジャイル開発の概念、価値観及びそれに基づく考え方について

－アジャイル開発の歴史とアジャイルマニフェストをベースに解説

－アジャイル開発の手法としてスクラム、XP、DevOpsを紹介

・スクラムのフレームワーク

－アジャイル開発の手法であるスクラムについて、チーム、イベント、成果物について解説

・スクラムの理論と価値基準

－経験主義、透明性、検査、適用及び5つの価値基準について解説

・エクストリームプログラミング

－XPが示す4つの価値、XPのプラクティス、実開発現場へのプラクティスの適用について解説

・DevOps

－デプロイに関する3つの指標と、開発チーム・運用

－チームとして組織的に分離される事の問題点を解説

・DevOpsの考え方について解説

－ツール・組織文化による問題解決について解説

－CI/CDの概要を解説

2 組織へのアジャイル開発の導入

・チーム編成

－アジャイル開発のチームを編成する際の勘所や注意点を解説

・目的・ビジョンの共有

－ステークホルダーを含めた関係者全員でプロジェクトの目的・ビジョンを共有する具体的な方法を解説

・プロセス・ルールの整備

－決めるべきプロセス・ルールの項目と粒度を、実例を交えて解説

・要件整理

－アジャイル開発の要件管理で使用するプロダクトバックログの作成方法や作成の勘所を解説

3 チームの維持運営

・チームの評価

－アジャイル開発のチームを評価する際のメトリクスや注意点を解説

・プロジェクト終了時の対応

－プロジェクト終了時に他のプロジェクトにチームをスライドさせるなど、成熟したチームを壊さずに維持するための工夫を解説

・メンバーの入れ替え

－退職、異動などでメンバーに変更が必要になった時の対応の勘所を解説

・体制の拡大

－アジャイル開発のチームを増やすなど、アジャイル開発の組織を拡大する際の勘所を解説

4 プロジェクト管理

・基本の考え方

－現場レベルのプロジェクト管理はチーム自身で行い、チームでは解決できない大きな問題課題に対して

　マネージャーが解決のためのサポートを行うなど、アジャイル開発におけるプロジェクト管理の思想、考え方を解説

・リスク管理

－リスク管理はウォーターフォール開発と基本的に相違ないが、対策の進め方に違いがあるため、進め方を中心に解説

・問題・課題管理

－アジャイル開発のプロセスにおける問題・課題管理のタイミング、進め方を解説

- ・スコープ管理

- －アジャイル開発におけるスコープ管理の考え方と方法を解説

- ・品質管理

- －アジャイル開発における品質管理の考え方と、評価メトリクス等を解説

- ・進捗管理

- －アジャイル開発における進捗管理の方法を解説

- ・構成管理

- －アジャイル開発における構成管理の方法を解説