

## 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】(4125176)

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7月29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導入(構築)・IS保守 <b>専門スキル</b>	
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"> <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> <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 <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。