

スクラム開発に取り組んでみた

- ENOG53 Meeting -

2018/10/19

Yasuyuki Kaneko

Twitter: @yyasuyuki

はじめに

自社インフラサービス基盤の運用開発（DevOps）を推進するため、スクラムの手法を導入してみました

人的資源が極めて限られる地域事業者の中で、スクラムに取り組んでみた事例とその所感をお話ししたいと思います

ちょっと、いやだいぶ、恥ずかしいのですが・・・



スクラムとは何か

スクラムとは

アジャイルソフトウェア開発手法のひとつ

スプリントと呼ぶ**短い開発期間**を何度も繰り返す

チームメンバーの**密なコミュニケーション・一体感**を重視

予測不能な変化に対して**素早く柔軟に対応**することができる



アジャイルソフトウェア開発宣言

私たちは、ソフトウェア開発の実践
あるいは実践を手助けをする活動を通じて、
よりよい開発方法を見つけだそうとしている。
この活動を通して、私たちは以下の価値に至った。

プロセスやツールよりも **個人と対話** を、
包括的なドキュメントよりも **動くソフトウェア** を、
契約交渉よりも **顧客との協調** を、
計画に従うことよりも **変化への対応** を、

価値とする。すなわち、**左記**のことがらに価値があることを
認めながらも、私たちは**右記**のことがらにより価値をおく。

Kent Beck
Mike Beedle
Arie van Bennekum
Alistair Cockburn
Ward Cunningham
Martin Fowler

James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick

Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas

© 2001, 上記の著者たち
この宣言は、この注意書きも含めた形で全文を含めることを条件に自由にコピーしてよい。

<http://agilemanifesto.org/iso/ja/manifesto.html>

アジャイルのマインドセット

プロセスやツール < 個人と対話

包括的なドキュメント < 動くソフトウェア

契約交渉 < 顧客との協調

計画に従うこと < 変化への対応

対話を重視、適応的・漸進的アプローチ

スクラムの定義

複雑で変化の激しい問題に対応するためのフレームワークであり、可能な限り価値の高いプロダクトを生産的かつ創造的に届けるためのものである。

スクラムは、これまでのプロダクト管理や仕事のテクニックの相対的な有効性を明確にして、**プロダクト・チーム・作業環境の継続的な改善**を可能にする。

スクラムガイド™

スクラム公式ガイド:
ゲームのルール

2017 年 11 月



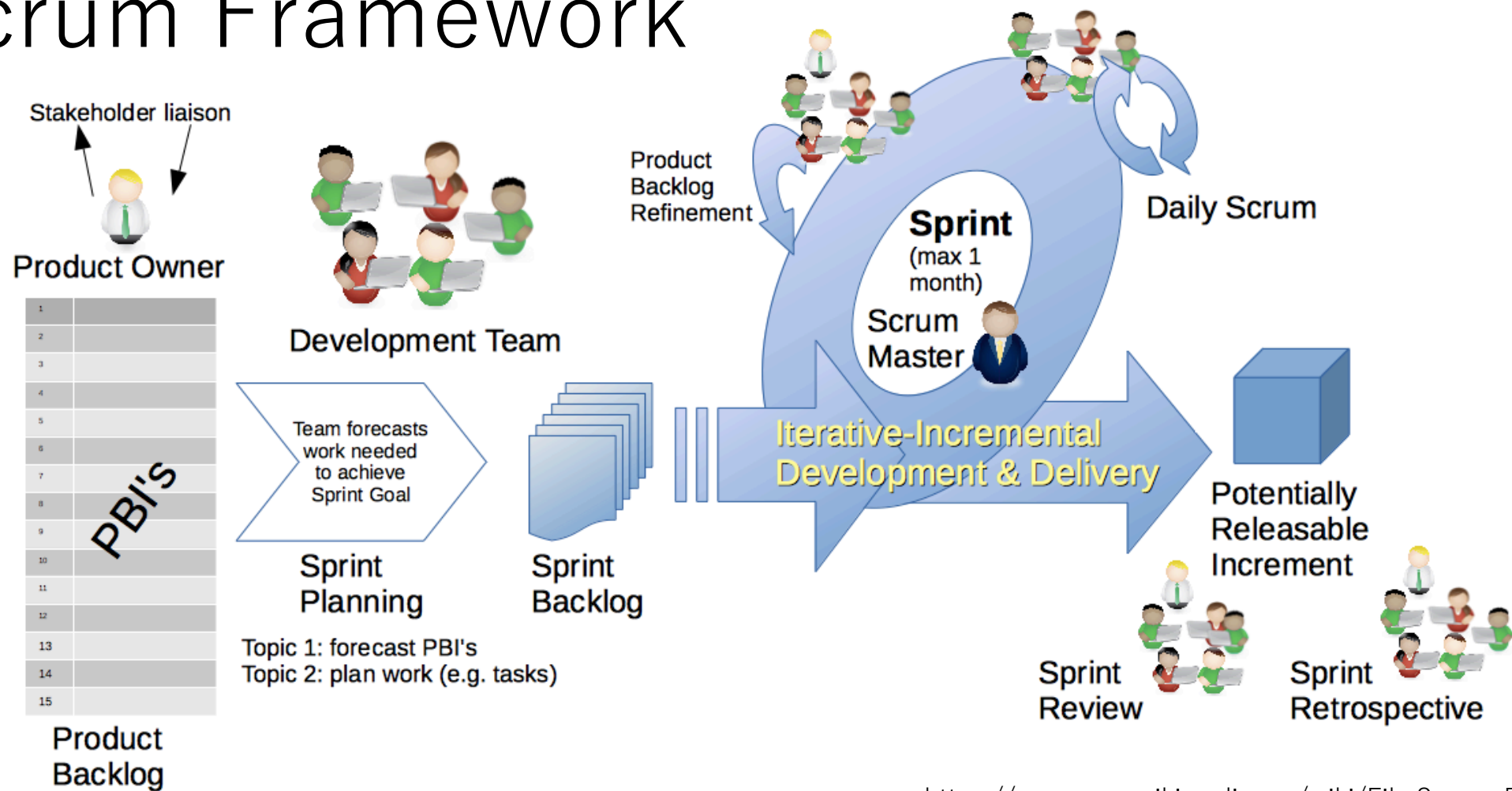
Jeff Sutherland

Ken Schwaber

Developed and sustained by Scrum creators: Ken Schwaber and Jeff Sutherland

日本語版 | Japanese

Scrum Framework



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Scrum_Framework.png

チーム、役割、イベント、作成物、ルールを規定

スクラムに取り組む

この先は当日の発表お楽しみに！

