

よくあるアジャイル用語

用語	説明	追加説明
アジャイル	アジャイルとは、アジャイルマニフェストに定義されたアジャイルの価値と原則を反映した、仕事の整理や機能開発に使用されるシステムやプロセス、フレームワーク、テクニックの総称である。	http://agilemanifesto.org を参照してください。
自動テスト	ソフトウェア（テストされている機能とは別のもの）を使用して、テストを実行し、テスト結果を予測と比較するプロセスを自動化したものである。	テストが手動ではなく自動化されていれば、アジャイルチームはより迅速かつ安定したペースで作業することができる。
バーンダウンチャート	バーンダウンチャートは、スプリントやリリースで残っている作業量をグラフ表示したものである。	バーンダウンチャートはスプリントとリリースの残りのストーリーポイントを表示するが、スプリントの残り時間も表示する。
継続的デリバリー	潜在的に出荷可能な機能を短いサイクルで作成し、いつでもエンドユーザーにリリースできるようにするソフトウェア開発アプローチである。	
継続的なデプロイ	スプリント終了後ではなく、開発・統合・テストされた時点で新しいコードをリリースするソフトウェア開発手法である。	
継続的なインテグレーション	開発サイクルの終了時ではなく、開発者によってチェックインされたときに、新しいコードを既存のコードベースに統合し、テストするソフトウェア開発手法である。	
機能横断チーム	機能のアイデアを計画・実行し、市場に展開するために必要なすべてのスキルを総合的に所有する人々のグループである。	
デイリースクラム	デイリースクラムは、スプリントゴールに向けた進捗状況の確認、その日の優先順位の調整、障害要因やリスクの提起などを行う、毎日15分のミーティングである。	開発者がミーティングの構成を決める。スクラムマスターは障害要因を調整する。プロダクトオーナーがサポートする。

よくあるアジャイル用語

用語	説明	追加説明
完成 (Done) の定義	各スプリントの終わりにリリース可能なインクリメントを作成するために必要な品質基準の正式な説明である。完成の定義はスクラムチームが合意したもので、インクリメントに対する確約である。	スプリントとリリースは異なることもありえる。完成の定義を満たさないプロダクトバックログアイテムは、リリースされず、スプリントレビューでも発表されない。
開発者	プロダクトゴールの達成に貢献するため、複数のスキルを持つスクラムチームのメンバーである。クロスファンクショナルスクラムチームの各開発者は、少なくとも1つのスキルの専門家であり、なおかつチームに多くのスキルを提供できることが望ましい。	「T字型」とは、開発者が深みのあるスキルを少なくとも1つ持ち、プロダクトの開発に必要な幅広い別のスキルを持つことを表す。「M字型」の開発者は、深みのあるスキルを1つ以上を持つことを表す。
エピック	エピックとは、特定の機能の価値を示す複数チャネルを含む、非常に大きなユーザーストーリーであり、最終的にはより小さなストーリーに分割される。エピックは、十分に考え出されていない新しいアイデアのプレースホルダーとしてよく使用される。	リリースレベルでは、プロダクトバックログアイテムのサイズをエピック以下に設定する必要がある。Platinum Edgeでは、開発者が見積もる要件の規模が13、21、34（フィボナッチ数列）の場合、エピックとし、リリースに取り入れる適切なサイズと考える。
機能	機能は上位レベルのプロダクトバックログ項目で、優先順位が高くなるにつれてエピックとユーザーストーリーに分割される。	機能は高レベルで、ロードマップのレベルに合わせて適切なサイズになる。Platinum Edgeでは、開発者が見積もる要件の規模が、55、89、144件（フィボナッチ数列）の場合、機能とし、プロダクトロードマップに記載する適切なサイズと考える。
障害	障害とは、スクラムチームが潜在能力を発揮することを妨げるもののことをいう。もし組織的なものであれば、それを排除し、防ぐのはスクラムマスターの責任である。もしそれがチームの内部にあるなら、チームはそれを取り除くために一緒に対策する。	「バリケード」とも呼ばれている。

よくあるアジャイル用語

用語	説明	追加説明
プロダクト	プロダクトは、価値提供の手段である。プロダクトには、明確な境界線、既知のステークホルダー、明確に定義されたユーザーや顧客が存在する。また、サービス、物理的な製品、あるいはもっと抽象的なものがある。	これはスクラムガイドにおける定義である。
プロダクトバックログ	プロダクトバックログとは、プロダクトを作るために必要なもの（要件、メンテナンス項目、チームの改善点）を順番に並べたものである。プロダクトゴールは、スクラムチームのコミットメントである。プロダクトバックログが創発で、プロダクトゴールを定義する。	プロダクトオーナーは、プロダクトバックログを所有する。誰でもアイテムを追加できるが、優先順位を決定するのはプロダクトオーナーである。各プロダクトバックログアイテムには、最低限、以下のアイテムを含めなければならない。 1) 説明、 2) 順序、 3) 見積、 4) バリュースタック
プロダクトゴール	プロダクトゴールは、スクラムチームの長期的な目標であり、スクラムチームのターゲット製品の将来の状態を示す。スクラムチームはプロダクトゴールにコミットすることで、透明性を確保し、進捗状況を測定できる焦点となる。	プロダクトゴールはプロダクトバックログにある。プロダクトバックログの残りの部分は、プロダクトゴールを満たす「何」を定義するために現れる。
プロダクトオーナー	プロダクトオーナーはプロダクトの方向性を設定したり、プロダクトバックログを整理したり、スプリント中の作業結果を承認したり拒否したりして、必要に応じて将来のスプリントのために機能や優先順位の調整を行う。	プロダクトオーナーはスクラムチームの専門的なピアレベルメンバーである。
プロダクトロードマップ	プロダクトゴールを実現するための機能を、全体的に、かつ消化しやすい形で示す。	プロダクトロードマップは、プロダクトバックログの最初の“切り口”である。

よくあるアジャイル用語

用語	説明	追加説明
プロダクトチーム	プロダクトチームは、次のメンバーで構成される。 <ul style="list-style-type: none"> スクラムチーム（プロダクトオーナー、開発者、スクラムマスター） ステークホルダー（スポンサーを含む） 	
プロジェクト	独自の製品、サービス、結果を生み出すために行われる一時的な試み。プロジェクトは一時的なものであるが、時間的に開始と終了が定義されており、そのため範囲とリソースが定義されている。	これはProject Management Instituteの定義である。
相対見積もり	他の要件に対して与えられた見積もりに対し、要件に関連する労力の相対値である。類似性に基づく見積もりと見積もりポーカーは、相対見積もりのための2つのよく使われている技法である。	一般的には、絶対的な見積もり（例：時間）ではなく、相対的な見積もり（例：ストーリーポイント）を使用する。
リリース	開発者から、出荷可能なプロダクトのインクリメントを利用する顧客に移管すること。リリースは一般的に、1つ以上のスプリントでプロダクトの価値が十分に高まり、顧客に提供できるタイミングで行われる。	スクラムチームは、継続的デリバリー機能を、毎日何度も継続的にユーザーにリリースする。
要件	要件とは、開発者がエンドユーザーに機能を提供するために必要な作業を記述した、プロダクトバックログ上のアイテムのことをいう。	要件のタイプには、フィーチャー、エピック、ユーザーストーリーがある。
スクラム	軽量なアジャイルフレームワークであり、1) 開発組織がプロセスが有効に働いているかどうかを知るために作業を組織化し、2) 開発中の特定の機能の進捗を公開すること、からなる。	スクラムは、経験的なプロセスコントロールとリーン思考に基づく。
スクラムアーティファクト	作業や価値を表すスクラムの成果物は3つあり、検査と適応を可能にするために透明性を最大限に高める。 <ul style="list-style-type: none"> プロダクトバックログ スプリントバックログ インクリメント 	それぞれの成果物には、透明性を高め、進捗状況を測定できるように、情報を確実に提供するという確約が含まれている。 <ul style="list-style-type: none"> プロダクトバックログ > プロダクトゴール スプリントバックログ > スプリントゴール インクリメント > 完成の定義

よくあるアジャイル用語

用語	説明	追加説明
スクラムイベント	スクラムアーティファクトを検査し、適応させる機会として、5つのスクラムイベントがある。 <ul style="list-style-type: none"> • スプリント • スプリントプランニング • デイリースクラム • スプリントレビュー • スプリントレトロスペクティブ 	煩雑さを軽減するために、すべてのイベントを同じ時間、同じ場所で開催するのが最適である。また、各イベントをタイムボックス化することで、集中力と効果を高めることができる。 プロダクト計画（プロダクトゴールとロードマップ）やリリース計画も、プロダクトチームの成功を高めるためによく使われるアジャイルアーティファクトである。
スクラムマスター	スクラムマスターは、1) プロダクトチームメンバーの指導とスクラムルールの実施、2) 生産性に影響を与える障害の除去、3) 外部の障害からのチームの保護を通じて、プロセスをスムーズに実行することに責任を持つ、専任のスクラムチームメンバーである。	航空エンジニアが飛行機の抗力を取り除くように、スクラムマスターはスクラムチームの組織的な抗力を取り除く。スクラムマスターは障害を取り除くだけでなく、障害の予防にも積極的である。
スクラムメンター	スクラムの経験はあるが、積極的に活動するスクラムチームメンバーではない。スクラムチームと一緒に活動し、チームがスクラムの学習やプレイの改善をサポートし、軌道修正を行う。	スクラムコーチやアジャイルコーチと呼ばれることもある。
スクラムの説明責任（役割）	3つの役割 <ul style="list-style-type: none"> • スクラムマスター、 • プロダクトオーナー、 • 開発者 	スクラムチームの各メンバーは、他のスクラムチームのメンバーの仲間である。スクラムチームの他の人を管理する人はいない。
スクラムチーム	スクラムチームは、機能の精緻化、設計、開発、ドキュメント化、テスト、統合といった実践的な作業を行う、部門横断的な自己組織化された自己管理型のグループである。プロダクトの製造に責任があり、作業の実行方法を決定する権限を必要とする。	プロダクトオーナー、スクラムマスターと開発者はスクラムチームの一部である。
自己組織化	作業の実行者が、作業の編成と割当て方法を決定するモデル。	

よくあるアジャイル用語

用語	説明	追加説明
自己管理	プロセスのコンプライアンスではなく、結果とそれに対するアカウントビリティ（説明責任）に基づく管理アプローチ。	自己管理型のチームは、多くの場合、ピアレベルであるため、より高いレベルのアカウントビリティを有する。
スプリント	スプリントは、プロダクトの基本的な開発サイクルのイテレーションである。スプリントは4週間未満で、通常は1～2週間、時には1日程度である。	スクラムチームが経験的なデータに基づいてリリースとプロダクトの完成を予測できるように、スプリントは同じ長さの期間であるべきである。
スプリントバックログ	スプリントバックログは、現在のスプリントのために選択されたプロダクトバックログアイテムのサブセットであり、それらを達成するために必要なタスクに分解される。	開発者がスプリントバックログを所有する。開発者はスプリントゴールを達成するためにタスクをスプリントバックログに追加することができるが、プロダクトオーナーはユーザーストーリーを通してスプリントバックログにスコープを追加することはない。
スプリントゴール	スプリントの唯一の目的である。これによって、スクラムチームが別々の取り組みではなく、一貫性と集中力を高め、協力して作業する。スプリントプランニング時に作成される。	スプリントゴールは開発者のコミットメントである。それを達成するために必要な正確な作業という点では柔軟性がある。
スプリントプランニング	スプリントプランニングとは、スプリントゴールを設定し、当該スプリントのためにプロダクトバックログのアイテムを選択することをいう。	
スプリントレビュー	スプリントレビューはスプリントの最後に行われる。プロダクトオーナーはスプリントゴールをレビューし、開発者はスプリント中に開発された出荷可能な機能をステークホルダーに示す。プロダクトオーナーはステークホルダーからフィードバックを集め、そのフィードバックに基づいてプロダクトバックログを更新する。	スプリントレビューとは、プロダクトチームがプロダクトを検査し、適応させることをいう。
スプリントレトロスペクティブ	スプリントレトロスペクティブとは、スクラムチームがスプリントでの経験をレビューし、改善の機会を評価し、改善を実施するためのアクションプランを決定することをいう。一般的に、スプリントレトロスペクティブには、品質管理、環境、コミュニケーション、コラボレーション、プロセス、ツール、スキルなどが含まれるが、これらに限定されるものではない。	スプリントレトロスペクティブとは、スクラムチームがプロセスと環境を調査し、適応することである。 スプリントレトロスペクティブに参加するのはスクラムチームだけである。プロダクトオーナーを含む全員の参加が求められる。

よくあるアジャイル用語

用語	説明	追加説明
ステークホルダー	ステークホルダーとは、プロダクトに影響を与えることができる人や、スクラムチームがサポートを依頼する人のことである。	ステークホルダーには、スポンサー、経営者、マネージャー、監査役、法務担当者、セキュリティ専門家、企業内アーキテクト、サポート担当者、セールス担当者、マーケティング担当者などが含まれる。
ストーリーポイント	ストーリーポイントは、プロダクトバックログ要件に対する労力の相対的な見積もりを提供するために使用される。ストーリーポイントはフィボナッチ数列に基づいており、各数字は前の2つの数字の合計である。数字が大きくなると、数字間の差が大きくなり、大きな作業のチャックを予測する精度が低くなることわかる。	フィボナッチ数列：1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144 Platinum Edgeでは、見積もった要件が1~8件の場合はスプリントに、13~34件の場合はリリースに、55~144件の場合はプロダクトロードマップに適している。
タスク	タスクとは、特定のユーザーストーリーを完成させるために役立つ、単一の小さな作業項目のことをいう。	タスクは、現在のスプリントに対してのみ計画され（将来のスプリントのためではない）、スプリントバーンダウンチャートを作成するために時間単位で見積もられる。
タスクボード	タスクボードとは、スプリントゴール、ユーザーストーリー、タスクを表示する情報ラジエータのことをいう。各スプリントバックログのアイテムのステータス（たとえば、to do、doing、accept、done）を表す。	タスクボードはトヨタ式の「かんばん」に似ている。デイリースクラムは、みんなが見えるタスクボードあたりで開催されることが多い。
ユーザーストーリー	ユーザーストーリーとは、エンドユーザーの視点から、機能の価値の単一チャンネルの要件を記述するために使用されるテクニックのことをいう。ユーザーストーリーは、機能をエンドユーザーに提供する方法について、スクラムチームが共同で議論するためのリマインダーとしての役割を果たす。	フォーマット： <ユーザー>として、<利益>があるように<アクション>にしたい。 受け入れ基準： これを行うと<>、これが起こる<>。
ベロシティ	特定のチームのパフォーマンスに基づく作業アウトプットの測定値であり、通常、スプリントで完成したすべてのユーザーストーリーのポイントの合計として測定される。	ベロシティはチーム間の生産性を比較するための指標ではない。 また、目標でもない。ベロシティは、プロダクトのスケジュールとコストを経験的に予測するためのインプットとして使用されるヒストリカルファクトである。