

## 事前チェック

**目的:** スクラムチームが当面の目標を設定し、それを確約する。そしてその目標をサポートする要件を決めるために、一連のユーザーストーリーと、各要件に対するチームの完成の定義を満たすサポートタスクを特定する。

**招待が必須な人:**

- スクラムマスター** (ファシリテーター)
- プロダクトオーナー** (目標と優先順位を設定する)
- 開発チーム** (作業内容を計画し工数を決める)

**招待可能な人:**

重要なステークホルダー、考慮すべきユーザーストーリーにインサイトを提供できる主題関連の専門家。

## スクラムマスター

- ビデオ会議、画面共有、あるいはポリコムへのアクセス情報の設定および共有
- 会議室の予約
- アジェンダの準備と公開
- 会社の休暇、研修、イベント、出張、従業員の休暇予定の確認
- 物理的な作成物用に、マーカー、付箋、5×3情報カード、ペン、画びょうなどの補充

## プロダクトオーナー

- チームが「準備の定義」を設けていれば、それに従ってバックログ項目の候補の準備できていることを確認する
- チームメンバーのスキルや能力を把握し、スプリントバックログ項目候補のニーズと概ね一致していることを確認する

## 開発チーム

- 必要に応じて、チームの「完成の定義」を更新し、会議中に参照しやすくしておく

## アジェンダ

<input checked="" type="checkbox"/>	アジェンダ項目	担当者
<input type="checkbox"/>	開会 <ul style="list-style-type: none"> <li>イントロダクション (新しいチームの場合)</li> <li>目的とアジェンダのおさらい (新しいチームの場合)</li> <li>チームの基本ルールのおさらい (必要に応じて)</li> <li>欠席のメンバー (スクラムマスター、プロダクトオーナー or 開発チーム)がいれば、その理由</li> </ul>	スクラムマスター、プロダクトオーナー & 開発チーム

## スプリントゴール&ユーザーストーリー

<input type="checkbox"/>	現状の確認 (プロダクトビジョン、ロードマップ、リリースプランまたはストーリーマップなど)	プロダクトオーナー
<input type="checkbox"/>	スプリントゴール: 内容、および達成の定義	プロダクトオーナー
<input type="checkbox"/>	スプリントのキャパシティ: チームのベロシティと経験に基づき、このスプリントでどれくらいこなせるか? <ul style="list-style-type: none"> <li>ストーリーポイント: 確立されたチームのベロシティは? それをインプットとして、ストーリーポイントをいくつ受け入れられるかを決定する。チームは常に、過去の実績以上のものを目指すべきだ。</li> <li>時間: チームの実質的な1日 (実際の1日の労働時間) は分かっているか? チームがタスクを使ってユーザーストーリーを分解する場合、このスプリントでは何時間使えるか?</li> <li>適切にキャパシティ内で計画できるように、メンテナンスとオーバーヘッドの候補は全てストーリーポイントと共に見積もられているか?</li> </ul>	開発チーム
<input type="checkbox"/>	休日、休暇、研修、会社のイベント、大きなデモなど、このスプリントで考慮しなければならない特別な状況があるか?	開発チーム
<input type="checkbox"/>	スプリントのバックログ候補を見直す <ul style="list-style-type: none"> <li>各ユーザーストーリー候補はスプリントゴールをサポートしているか?</li> <li>各ユーザーストーリーは「準備の定義」の通りに準備できているか? できていないのであれば今迅速に準備できるか?</li> <li>望ましいアウトカムについて全員が理解しているか?</li> <li>スプリントで受け入れたストーリーポイントの合計が、チームが同意した数よりも多いか? もしそうであれば、プロダクトオーナーが優先順位の低いものを外す決断をする必要がある。</li> <li>ほとんどのチームが1スプリントに6~10ユーザーストーリーをこなす。</li> <li>1スプリントに受け入れられるユーザーストーリーは8ポイント以内。</li> </ul>	プロダクトオーナー & 開発チーム

## スプリントバックログ

チームがスプリント内の各ユーザーストーリーの作業を計画する時、必要に応じて次の質問をしながら進めると良いでしょう。(全ての質問が、全てのチームやユーザーストーリーに当てはまるわけではありません。)

- |                          |   |                   |
|--------------------------|---|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | このスプリントで最優先にデリバリーすべきものは? まずはそれを計画しよう。   | プロダクトオーナー & 開発チーム |
| <input type="checkbox"/> | このストーリーについてまだ理解できていないことは何か? 成果物は明確に分かっているか? 受け入れ基準がストーリーの要件を適切に定義できているか、そして明確になっているか? | プロダクトオーナー & 開発チーム |

<input type="checkbox"/>	このストーリーの実装アプローチを理解しているか？ 今すぐホワイトボードでデザインについての簡単なディスカッションをする必要があるか、あるいはストーリー作業の一部としてディスカッションを予定したほうが良いか？	開発チーム
<input type="checkbox"/>	このストーリーをデリバリーするための戦術的アプローチは何か？ やるべきことをリストアップできるか？ やるべきこと（タスク）は、タスクボードやアジャイルツールに書き出すことができる。	開発チーム
<input type="checkbox"/>	このストーリーをデリバリーするために必要な作業の見積もり工数は？ 作業（タスク）は、各タスクを完了するのに掛かる作業時間数で見積もることができる。タスクは1日で達成できることが理想だ。	開発チーム
<input type="checkbox"/>	ストーリーを完全に「完成」させ、デリバリーするために必要な全ての作業を考慮しているか？ チームの「完成の定義」にあるものが全て含まれているかどうか確認しよう。	開発チーム
<input type="checkbox"/>	このユーザーストーリーとそのタスクは、各チームメンバーが1度に1つのタスクを担当し、後にスウォーミングできるようにしているか？	開発チーム
<input type="checkbox"/>	やるべきことを計画した上で、最終的に適切なサイズになっているか？	開発チーム&プロダクトオーナー

## スプリントバックログの検証

スプリントバックログを確定する前に、以下の一般的なガイドラインを確認し、必要に応じて調整しましょう。

<input type="checkbox"/>	コンフリクトチェック：スプリントバックログにある一連のストーリーは、このスプリント内でまとめて達成できるか？ コンフリクトの有無と解決方法を検討する。必要に応じて調整する。	開発チーム
<input type="checkbox"/>	完成の定義：このスプリントの終わりに、プロダクトを完全に「完成」させたインクリメントをデリバリーできるか？ チームの「完成の定義」が全て含まれていることを確認する必要がある。	開発チーム
<input type="checkbox"/>	バックログ項目の不足：チームは、スプリントバックログに含まれていない次のような作業を認識しているか：メンテナンスとオーバーヘッドの項目、スパイク、リリースプランニング活動、その他このスプリントで達成する必要がある活動。不足があればバックログに追加し、見積もり、合計ポイントを再計算し、チームで合意したポイント数に収まるように、必要に応じてスプリントバックログを調整する。	開発チーム&プロダクトオーナー
<input type="checkbox"/>	リスク：このスプリント中に注意すべきリスクや状況はあるか？ もしあれば、その解決法も含めてスプリント計画に盛り込んでいるか？	開発チーム
<input type="checkbox"/>	確約：チームとしてスプリント計画を確約できるか？ スプリントをどのように達成するつもりかを説明できるか？ 「確約」とは、私たちが、計画が達成可能であることに同意し、その計画に沿って仕事をすることに同意することを意味する。	開発チーム
<input type="checkbox"/>	タスクボードとバーンダウンのセットアップ：スプリント計画がタスクボードやアジャイルツールに全て書き込まれているか？ スプリントのバーンダウンやその他の指標作成してスプリントの進捗を把握する準備はできているか？	開発チーム&スクラムマスター

## 閉会

<input type="checkbox"/>	次のステップ：このミーティングを終えた後、各メンバーが取り掛かるものは何か？ 各チームメンバーに、取り掛かるタスクを1つ選んでもらう。タスクボードまたはアジャイルツールを更新して、全員が取り組み始めることを反映させる。	開発チーム
<input type="checkbox"/>	ミーティング中に、ミーティング外でのフォローアップが必要な問題（業務側の阻害要因、スプリントとは関係のない項目など）が出てきた場合は、それを文書化し、必要に応じてフォローアップを割り当てられるようにする。	スクラムマスター

## 会議の成果

チームが目標に納得し、その目標をサポートするユーザーストーリーを特定している。

プロダクトオーナーは、スプリント計画がビジョン、ロードマップ、リリースゴールと合致していることを確認している。

スプリント計画が、チームのタスクボードやアジャイルツールで完全に把握できている。

バーンダウンチャートのセットアップが済んでいる。

開発チームの各メンバーが、ミーティング後に自分が何に取り組むかを正確に把握している。

## 備忘

ビジネス価値とリスクによってバックログの優先順位と順序を決めること。

完成の定義：チームの完成の定義の各項目は、各ユーザーストーリーの個別タスクとして明確に構成すること。

ユーザーストーリーとタスクを見積もるのは開発チームのメンバーのみ。

プロダクトオーナーは積極的に関与し、必要に応じていつでもユーザーストーリーを明確に説明できるようにすること。

プロダクトオーナーは、優先順位とペロシティに基づいて、どのユーザーストーリーをスプリントに入れるかの最終決定権を持つ。

ペロシティは、チームがスプリントで受け入れるポイント数を決定するためのインプットである。チームは各スプリントでより多くのことを達成することを目指すべきだ。チームが全てのバックログ項目を完了しなくても、着手した項目を完了していれば問題ない。

ミーティングは、スプリントの各週につき1時間以内に行うこと。