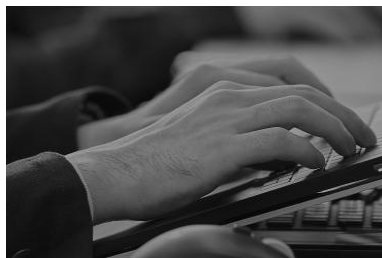


スクラム開発体験 ワークショップ ガイダンス

 SPICE
FACTORY

360° Digital Integrator



本書はスクラム開発の疑似体験ができるワークショップのガイダンスです。本ワークショップはスクラム開発を初めて経験する方向けに設計されており、スクラム開発における「プランニング」の基本的な進め方を体験することができます。また、巻末には用語集と参考図書を記載しています。

各セクションで利用するワークシートは別紙「スクラム開発体験ワークショップワークシート」をダウンロードしてご利用ください。

本ワークショップのカバー範囲

- 自己紹介シートを使ったチームビルディング
- ミニゲーム
- ユーザーストーリーの作り方
- 見積もりの作り方
- 優先順位の付け方
- プランニングのやり方
- 振り返り

本資料に関するお問い合わせ

東京都港区台場2丁目3-1トレードピアお台場20F南

スパイスファクトリー株式会社

Tel: 03-6667-0387

メールアドレス: contact@spice-factory.co.jp

担当者名: 公共アジャイル推進研究会担当者

その名の通りスクラム開発を擬似的に体験するためのワークショップ。

初めてスクラム開発を行う方のための「予行演習」のようなもの。

また、スクラム開発を進めるために重要なチームビルディングも同ワークショップ内にプログラムされている。

目的

<1>スクラム開発の予行演習

- スクラム開発未経験者にとって不慣れな部分である「プランニング」を疑似体験する。
- 予行演習をすることで自身の役割や開発の流れを理解して本番に臨んでもらう。

<2>チームビルディング

- スクラム開発はチームの一体感が必要な開発手法である。
- 早い段階でお互いを知り合い、心理的安全性の高いチームを組成する。

誰がやるのか

- スクラム開発を行うメンバー全員が参加する。
- 最も体験して欲しいのはスクラム開発未経験のプロダクトオーナー。
- ワークショップの進行はスクラムマスターが担当。本書をよく読み、シミュレーションしてから臨むこと。

いつやるのか

- 実際のスクラム開発を行う前に実施する。
- ただし、必ずスクラム開発についての参考資料（※1）を読んだあとに実施する。
- 実際のスクラム開発までに時間が空きすぎないことが望ましい。

どこでやるのか

- 対面で行うことが望ましい。
- 対面の場合は会議室等のスペースを確保し、テーブルとホワイトボードを用意する。
- オンライン開催の場合はオンラインホワイトボードツール（※2）を利用する。

（※1）巻末の付録に記載

（※2）Figjam、Miroなど

タイムライン

1. ワークショップの概要説明 (20分)
2. これから一緒に開発するチームのメンバー同士で自己紹介 (30分)
3. ミニゲームでチームビルディング (40分)
4. アジャイル開発の流れが理解できるワークショップ (90分)
5. 振り返り (30分)

➡ 合計240分

目標

- メンバーの親睦を深め、率直に意見を言い合える関係になる。
- メンバー全員がアジャイル開発の流れを把握することができる。
- メンバー全員が自分の役割を把握することができる。

概要説明（20分）

誰がやるのか

- ワークショップ進行役（スクラムマスター）

やりかた

- 本書3～5ページの目的、タイムライン、目標を中心にワークショップの全体像について話す。
- 各ワークの目的部分を読み上げ、参加者に改めて目的について把握してもらう。

ポイント

- 各ワークを始める前に本書の9、12、17ページにある各ワーク概要は念入りに説明する。
- BGMなどを流し、リラックスした雰囲気や環境を作る。
- 各ワークの時間を厳守するように参加者にお伝えする（タイムキーパーを設けても良い）。

自己紹介（30分）

目的

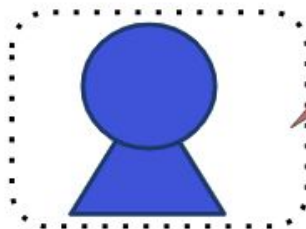
- メンバー同士のパーソナリティを知る。
- 強み・弱みを開示し、メンバーに知ってもらうことで心理的安全性を高める。

やりかた

- シートを使って自己紹介をする。
- 1人あたり3～5分以内で話す。
- 気になるトピックがあれば質問する。

ポイント

- シートは事前に記入しておく。
- 自己紹介の時は特に自分の強み・弱みについてしっかり話しておくことが良いチームとなる最初の一步。
- メンバー同士で質問しあい、お互いの理解を深めるとなお良い。



写真スペース

担当業務・専門スキル 🤖

担当業務：オブザーバー
専門スキル：営業

普段のお仕事やこのプロジェクトでの役割を書こう。

得意なこと 💪

お客様目線でヒアリングを実施してお客様が何を欲しているかを理解するのが得意です！

こういうのは得意だから任せて！を書いてみよう。

記載例

名前

スクラム 太郎
(すくらむ たろう)

*ダブルクリックして入力できます

趣味・特技 🥰

自分へのご褒美として月に1本ウイスキーを買っています 🍷
学生時代からゴルフをやっていたのでゴルフには自信があります。

最近ハマっていることやずっと続けている趣味など。

苦手なこと 🤔

肩書きは営業ですが、数字に弱いです。。

苦手だから頼りたい！助けて！を書いてみよう。

ミニゲーム (40分)

目的

- メインワークの模擬スクラム開発を行う前のアイスブレイク&ウォーミングアップをする。
- ゲームで楽しみながらスクラム開発におけるメンバーの役割や関係性を掴む。

やりかた

- 13ページと14ページに記載したゲームのストーリーと問題を全員で読み合わせる。
- 自分の役割を把握する。
 - PO（プロダクトオーナー）：個人的な意見も言いつつ、チームの最終結論を決める。
 - SM（スクラムマスター）：適切にメンバーに話を振りながら議論が脱線しないように進行する。
 - Dev（ディベロッパー）：個人的な意見を言う。
- 参加者全員で議論しながら、Aさん、Bさん、Cさん、Dさんの中で「間違っていると思われる順番」をつけてチームの最終結論を出す（15ページ参照）。

ポイント

- 特にDevは積極的に意見をかわすことを意識する。

ストーリー

クリスマスイブ、街はずれの小さなケーキ屋さんのお話です。

オーナーのAさんがお店に現れてスタッフに伝えます。

「クリスマスに販売するケーキは、絶対に150個しか作らないように徹底してください！」

「毎年、200個作っても、必ず大量の売れ残りが発生し、多額の廃棄損が出る。ここ5年間でも150個のケーキが売れている。」

「だから今年は絶対に150個以上は、作らないでほしい。店長Bは、毎年私の指示を無視しているが今年は絶対に従ってほしい。」

「もし、無視して150個以上生産した場合、今年はスタッフ全員に買い取ってもらう。給料から天引きさせてもらうので、そのつもりでほしい。」そう言い残しオーナーは去りました。

12月24日、クリスマスイブの朝早く。店長Bは、スタッフにこう伝えました。

「クリスマスケーキを200個用意しよう！」

スタッフDは店長Bに尋ねました。

「オーナーから150個にするよう指示がありましたが、それで大丈夫なんですか？」

店長Bは笑いながら答えました。「大丈夫だよ。今年こそ200個を売り切って、オーナーAを驚かせてやろう！」スタッフDは反対の意見を述べました。

「売れ残った分の負担を自分で払うのは避けたいです。」するとリーダーのスタッフCが言いました。「私が一日店頭に立って頑張るので、200個売り切りましょう！」結局、ケーキは200個作られることになり、スタッフCは寒い屋外で奮闘しました。

しかし、結果は160個しか売れず、目標の200個には届きませんでした。

そして12月の給料日、スタッフDの給料からケーキ代として5万円が差し引かれていました。しかしその後、オーナーAが静かにDへ封筒を手渡しました。

「すまなかったね…」

封筒の中には5万円が入っていました。

問題

この物語に登場した4人の人物、「オーナーA」「店長B」「リーダーCさん」「店員Dさん」の中で間違っただ行動を取ったのは誰でしょうか？

また、グループで話し合い、間違っていると思われる順に、登場人物の4人に対し、1位～4位までの順位をつけてください。



順番をつけよう！

①

ケーキ屋のオーナー Aさん

②

ケーキ屋の店長 Bさん

③

ケーキ屋の店員リーダー Cさん

④

ケーキ屋の店員 Dさん

ワークショップ° (90分)

目的

- 架空のテーマでスクラム開発のプランニングを体験し、自身の役割や開発の流れを理解する。

やりかた

- POが以下を設定する。
 - テーマ
 - 現状の流れ
 - 悩み事
 - 要望
- 設定された内容をDevを中心にヒアリングし、作りたい（または改修したい）プロダクトを決める。
- ユーザーストーリーやバックログを作成し、プランニングを行う。

ポイント

- テーマが複雑だと時間内に終わらないことがあるので、できるだけシンプルなものにする。

ではワークショップのスタートです！

本ガイドンスでは例として「イベント申し込みサービスの改善」をテーマとしました。
ワークショップをするチームでテーマ選定をしていただいても問題ありません。

テーマ

**イベント申し込みの仕組みを見直して、
簡単＆便利に使えるサービスを考えよう！**

現状の流れ

1. イベントを企画する
2. イベント内容を公式ウェブサイトで告知する
3. イベント参加希望者からの応募をとりまとめる
4. 応募者の中から抽選で当選者を決める
5. イベントを開催する
6. イベント参加者からアンケートを取る
7. アンケート内容を集計し分析する
8. アンケートの結果をお知らせする

悩み事

- 申込みの手段がFAX、電話、電子などバラバラで応募者の集計に時間がかかる
- 申込者リストの作成・管理が煩雑でイベント企画担当者の負荷が高い
- イベント参加者のアンケートを紙で集めており集計に時間がかかる

要望

- 現状バラバラの申し込み手段を絞って集計を早くしたい
- 申込者リストの作成・管理を電子データ化して負荷を下げたい
- イベント参加者のアンケートを早く集計して早く結果を知らせたい

ユーザーストーリーを作ろう！

ユーザーストーリーとは、「ユーザーが求めていること」を整理することです。スクラム開発では「ユーザーにとって価値があるもの」を特に重視するため、ユーザーストーリーを書き出してどんな機能を作るのかを考えます。

ユーザーストーリーとは？アジャイル開発における活用例や書き方を解説：

<https://spice-factory.co.jp/development/user-story/>

「誰のために」「なんのため」を明確に

例：

- イベント企画担当者が早く楽に集計できるように申し込み手段を電子化したい
- イベント企画担当者のリスト管理負荷を軽減するために申込者リストを電子化したい
- イベント企画担当者がアンケート結果を楽に集計できるように紙集計から電子集計にしたい

ユーザーストーリーを並べよう！

実現したいことをユーザーストーリーとして書き出せたらユーザーストーリーを一覧で並べます。FigmaやMiroなどのボード機能のあるツールやパワーポイント等でも問題ありません。

ユーザーストーリーを書き出して並べる

ユーザーストーリー

イベント企画担当者が早く楽に集計できるように申し込み手段を電子化したい

イベント企画担当者のリスト管理負荷を軽減するために申込者リストを電子化したい

イベント企画担当者がアンケート結果を楽に集計できるように紙集計から電子集計にしたい

ユーザーストーリーを達成するための見積もりを作ろう！

書き出したユーザーストーリーの優先順位を決めるために、ユーザーストーリーを達成するための見積もりを作ります。見積もりは「ユーザーにとっての価値」と「開発するための工数」に分解しておこなうのが一般的です。

やり方

- ①POはユーザー目線を意識して「価値の見積もり」をおこなう（25ページ参照）
- ②Devは「工数の見積もり」をおこなう（26ページ参照）
- ③「価値」と「工数」のそれぞれで「高」「中」「低」を考えて優先順位をつける。

コツ

- 価値や工数の大きさはアバウトで問題ありません。
- ストーリーを分解する必要はありません。
- 正解はありません。POとDevそれぞれ違う視点があるのは当然なので話し合いながら見積もりましょう。
- 「高」「中」「低」の付け方は想像で問題ありません。

価値の見積もりを作ろう！

書き出したユーザーストーリーの中でユーザーにとって価値が高いものはどれでしょうか？

「ユーザーにとって価値が高い」というのは「利用者にとってもっとも便利なもの」と考えると想像が付きやすいです。

スクラム開発ではフィボナッチ数列を用いるのが通例ですが、このワークショップでは「高」「中」「低」で見積もりをします。

価値の見積もり

ユーザーストーリー

中

イベント企画担当者が早く楽に集計できるように申し込み手段を電子化したい

低

イベント企画担当者のリスト管理負担を軽減するために申込者リストを電子化したい

高

イベント企画担当者が楽に集計できるように紙集計から電子集計にしたい

工数の見積もりを作ろう！

書き出したユーザーストーリーの中で実現するのにもっとも工数がかかるものはどれでしょうか？

「システムを作る」という工数のほか、導入の難易度など実際のオペレーションの工数も考慮するようにします。

スクラム開発ではフィボナッチ数列を用いるのが通例ですが、このワークショップでは「高」「中」「低」で見積もりをします。

工数の見積もり

ユーザーストーリー

高

イベント企画担当者が早く楽に集計できるように申し込み手段を電子化したい

中

イベント企画担当者のリスト管理負担を軽減するために申込者リストを電子化したい

低

イベント企画担当者が楽に集計できるように紙集計から電子集計にしたい

優先順位を決めよう！

「価値」と「工数」の見積もりができたなら、「どのユーザーストーリーから手を付けるか（すなわち、優先順位）」を決めます。優先順位の決め方は簡単。「もっとも価値が高くて、もっとも工数がかからないもの」が優先になります。

優先順位付け

ユーザーストーリー

高



低

イベント企画担当者が楽に集計できるように紙集計から電子集計にしたい

高

低

イベント企画担当者のリスト管理負荷を軽減するために申込者リストを電子化したい

低

中

イベント企画担当者が早く楽に集計できるように申し込み手段を電子化したい

中

高

プランニングをしよう！

優先順位が決まったら、何から始めるのかがわかります。
カンバンボードなどを使って優先度の高いものを「進行中」に移動します。

TODO

イベント企画担当者が早く楽に集計できるように申し込み手段を電子化したい

イベント企画担当者のリスト管理負担を軽減するために申込者リストを電子化したい

進行中

イベント企画担当者が楽に集計できるように紙集計から電子集計にしたい

レビュー中

完了

これでワークショップは終了です。

このワークショップではスクラム開発の初期工程でもある「プランニング」までを疑似体験しました。次のセクションの「振り返り」を忘れないうちに実施して、実際の業務にスクラム開発が適応できそうか考えてみましょう。

実際のスクラム開発では、プランニングした内容を1週間～2週間の「スプリント」と呼ばれる決められた期間内で開発、レビュー（ユーザーストーリーを達成できているかの確認）、振り返りをおこなっていき、それを反復的に繰り返していきます。反復的に繰り返していくことでお互いの仕事のやり方、ペース、見積もりの精度、ユーザーストーリーの粒度、完成度が高まっていきチームがより洗練されていきます。

スクラム開発の手法は、システム開発に留まらず、広報、人事、総務、営業などさまざまなシーンで活用している組織もあります。このワークショップの結果、より専門的な知識や手法を学びたいとお考えの場合には認定プロダクトオーナーや認定スクラムマスターの認定資格を提供している企業の研修を受けていただくことをおすすめします。どのような研修があるか興味のある方は本書の2ページに記載のスパイスファクトリー株式会社宛にお問い合わせください。

振り返り

目的

- ワークショップを振り返り、ワーク内での気づきや実際のスクラム開発で活かせそうなことをメンバー間で共有する。

やりかた

- ワークショップで得た気づきや実際に活かせそうなことを中心に個人で付箋に張り出す。
- ファシリテーターが付箋を一つ一つ読み上げる。
- 補足情報がある場合は付箋を書いたメンバーがそれについて話す。

ポイント

- 単なる感想だけではなく、今後に活かしたいことを話す。
- 簡単でも良いのでワーキングアグリーメントを作成できると良い（任意）。

振り返りをしよう！

ワークショップをやってみてどのように感じたか、メンバーで振り返りをしてみましょう。
KPT法などを使って振り返りを実施することで、良かったこと、課題に感じたこと、次は試してみたいことなどが明らかになります。

Keep（継続すること）

ユーザーストーリーを作ったことで、よりユーザーの目線に立って考えることができた。

Problem（課題に感じたこと）

やり方は分かったけど今後どのように活用すればよいか想像がつかなかった。

Try（改善すること）

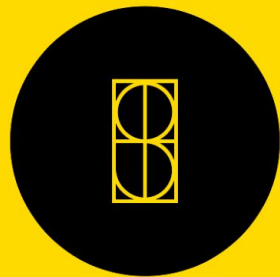
専門的なワークショップや研修を受けてみてより深く学んでみる。

付録（用語集と参考図書）

用語	用語の意味	本書記載ページ
プランニング	「何をするのか」の計画を立てること。スクラム開発の最初の工程でスクラムチーム全員でおこなう。	2、17、28、29
プロダクトオーナー	開発するプロダクトの方向性を決める。ユーザーストーリーが実現できたかどうか決定することができる。POと略される。	4、12、29
スクラムマスター	スクラム開発に精通し、チームで合意した計画達成を支援する役割を担う。SMと略される。	4、7、12、29
ディベロッパー	チームで合意したユーザーストーリーの開発を担当する。開発者とも呼ばれる。Devと略される。	12
ユーザーストーリー	ユーザーが求める機能を整理するためのフォーマット。具体的には「誰が」「なぜ」「何をしたいか」という形でユーザーの要求を整理するときに活用する。	2、17、22、23、24、25、26、27、29
バックログ	ユーザーストーリーが一覧化されたもの。ユーザーストーリーを書き出して作りたいプロダクトの全体像を把握する。	17

用語	用語の意味	本書記載ページ
フィボナッチ数列	スクラム開発において、ユーザーストーリーの複雑さを数値で表す際に使用する数列。本書ではワークショップの目的を鑑みてフィボナッチ数列は利用せず簡易的に「高」「中」「低」で見積もりをすることとしている。 <u>ユーザーストーリーの見積りになぜフィボナッチ数を使うのか？</u>	25、26
スプリント	スクラムチームが一定量の作業を完了させる際の区切られた期間。期間は必ず一定とし、スプリントを繰り返すことで見積もり精度、チームの熟練度が上がっていくとされる。1~2週間程度が多い。	29
カンバンボード	ユーザーストーリーを完了するための進捗を可視化したもの。	28
振り返り	スプリント内でおこなわれるイベント（工程）のひとつ。スプリント内で一番最後に実施することで次のスプリントに向けた改善事項をチームで共有することができる。「スプリントレトロスペクティブ」とも呼ばれる。	2、5、29、30、31、32
ワーキングアグリーメント	チームとして仕事をするときの大前提や約束事。 <u>ワーキングアグリーメント</u>	31
KPT法	振り返りのためのフレームワークのひとつ。 Keep （成果が出ているので継続すること）、 Problem （課題があるので改善が必要なこと）、 Try （課題に対して挑戦すること）で整理できる。	32

名称	作成者/著者
アジャイルソフトウェア開発宣言 (https://agilemanifesto.org/iso/ja/manifesto.html) アジャイル宣言の背後にある原則 (https://agilemanifesto.org/iso/ja/principles.html)	Kent Beck et al.
スクラムガイド (https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Japanese.pdf)	Ken Schwaber & Jeff Sutherland 共著
アジャイル型開発実践ガイドブック (https://cio.go.jp/sites/default/files/uploads/documents/Agile-kaihatsu-jissen-guide_20210330.pdf)	内閣官房情報通信技術（IT） 総合戦略室
アジャイル領域へのスキル変革の指針 アジャイルソフトウェア開発宣言の読みとき方 (https://www.ipa.go.jp/files/000065601.pdf)	独立行政法人 情報処理推進機構
アジャイル開発の進め方 (https://www.ipa.go.jp/jinzai/skill-standard/plus-it-ui/itssplus/ps6vr70000001i7c-att/000065606.pdf)	独立行政法人 情報処理推進機構



Spice Up

世界に驚きと感動を、僕らのこの手で。