

科目名	アジャイル開発入門
担当講師	ラーニング・ツリー・インターナショナル（株）講師 藤井智弘
分類	選択
授業時間数（時間）	7.5
授業形態	遠隔
授業の概要	<p>本講義は、基礎からスクラムの概念をはじめて学ぶ人向けの講座である。</p> <p>スクラムとは、短期間でプロダクトを提供し、迅速な改善を行い、変更柔軟に対応できる、シンプルだが強力なソフトウェア開発のフレームワークのことである。</p> <p>本講義では、演習を通してスクラムを紹介し、各スクラムチームメンバーの責任を理解し、スクラムがどのようにして顧客により大きな価値を提供できるプロダクトを生み出すのか、そして同時に組織、チーム、個人の成長を促進するのかを学ぶ。</p>
学習目標	<p>アジャイルとスクラムの基本原則を理解する。</p> <p>プロダクトバックログを作成し、管理する。</p> <p>スプリントを計画し、実行する。</p> <p>スプリントからの学習を次回のスプリントに生かす。</p> <p>スクラムを自分のプロジェクトに適応する。</p> <p>スクラムを実施するために必要となる組織的な変革を促す。</p>
内容	<p>1章：アジャイル開発プロセスとスクラム</p> <p>2章：役割</p> <p>3章：作成物～要求事項の獲得と分析～</p> <p>4章：イベント～スプリントの計画と実行～</p>
受講の前提条件	特になし
事前学習	事前アンケート（所要時間10分程度）
事後学習	特になし
参考文献・オンライン科目	スクラムガイド