



プロダクトオーナー

プロダクトに責任を持ち、
プロダクトバックログ項目を
並び替える



スクラムマスター

スクラムがうまくいくよう
に全体を支援する。
外部からチームを守る



開発チーム (6±3人)

プロダクトの開発を行う。
プロダクトの成功に向けて最
大限の努力をコミットする



ステークホルダー

プロダクトの利用者、出資者、
管理職などの利害関係者。鶏と
称す



プロダクトバックログ

プロダクトの機能をユーザーストーリー形式などで記載しプロダクトオーナーが並び替える。規模は開発チームがプランニングボーカーなどを使って見積もりる。項目の追加は自由だが実施有無や優先順位はプロダクトオーナーが決める



完成の定義

何をもって「完
成」とするかを
定義したリスト
=品質基準



デイリースクラム

このまま進めてスプリント当初の計画
が達成できるか15分間で確認し、必要
に応じて再計画する。以下の3つの質
問を使うこともある



バックログリファインメント

次回以降のスプリントに向けてプロダクト
バックログ項目を見直したり、上位の項目
を着手可能な状態にしたりする



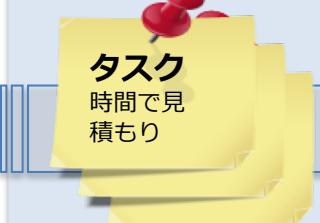
スプリントプランニング

プロダクトバックログを再度分析・評
価し、そのスプリントで開発するプロ
ダクトバックログ項目を選択する。ま
た選択した項目をタスクにばらす



スプリント

最大4週間までのタイムボックス
各スプリントの長さは同一。この間は外部
からの変更を受け入れない



毎日の繰り返し

スプリントバックログ

そのスプリント期間中に行う
タスクのリスト

スプリントレビュー

スプリント中の成果である
動作するソフトウェアをデモ
しフィードバックを得る

スプリントトレロスペ

クティブ(ふりかえり)
スプリントの中での改善事項
を話合い次に繋げる



リリース判断可能なイ ンクリメント

複数回スプリントを繰り返す