

アジャイルな計画 (3)

コンサルタントファシリテーター

野島 勇

NOJIMA Isamu
nojima@sra.co.jp

◆はじめに

今回は、距離、速度、時間の視点でプロジェクトの状況を把握しコントロールする方法(図 1)における、距離(ストーリーポイント)の求め方を紹介しました。この方法を本稿ではアジャイル手法と呼んでいます。

今回は、ストーリーポイントを見積る具体的な手順についてのアイデアと速度についての考え方を紹介します。

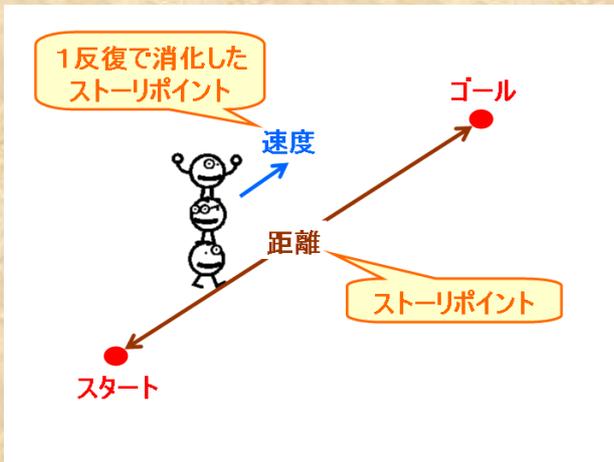


図 1 アジャイル手法

◆プランニングポーカー

まずは、ストーリーポイントを見積る具体的な手順としてプランニングポーカーを紹介します。

プランニングポーカーでは、ストーリーポイントの値が書

かれたカード(図 2)を使い、チームのメンバで揃って見積りを行います。ストーリーと見積り結果についてメンバ間で議論を行うことにより、**要求に対する認識を合わせ、合意した見積り結果を得ることが**できます。プランニングポーカーの手順は次のとおりです。

- ① メンバは、ストーリーポイントの値が書かれたカードのセットを各自 1 セットずつ持つ。
- ② 1 つのストーリーについて簡潔に議論し、ストーリーの理解を深める。ストーリーについて詳しい人(顧客、仕様策定者など)を交えて議論するとよい。
- ③ メンバは、各自で見積り、ストーリーポイントのカードを 1 枚選ぶ。
- ④ 全員に見えるように同時にカードを置く。
- ⑤ 置いたカードの違いについて議論し、他メンバの観点を理解する。特に、遠く外れた値について議論し、その値を選んだ理由や選んでいない理由を互いに理解する。
- ⑥ 1 つの値にまとまるまで、ステップ 3~5 を繰り返す。予定調和的にまとめるのは厳禁であり、他メンバの観点をふまえて各自で見積ることが重要である。



図 2 プランニングポーカーで使用するカード

◆速度を測る

ここまでで紹介してきた方法により全てのストーリーポイントを見積れば、プロジェクトゴールまでの距離が定義されます。プロジェクト期間は決まっていますので、距離(ストーリーポイント)と時間(プロジェクト期間)から期待する速度が求められます。例えば、速度を1ヶ月で消化できるストーリーポイントと定義し、プロジェクト期間を12ヶ月とすると、期待する速度は『ストーリーポイントの合計÷12』となります。

プロジェクト開始時には実際の速度は分かりませんが、**最初の1反復を速度計測の期間として実施**して試みることで速度の目安を得られます。速度は期間内に作成したストーリーのサイズを表しますので、速度を基にして次の反復で作成するストーリーの量を決められます。最初の1反復では、期待する速度を目標として作成するストーリーの量を決めればよいでしょう。実際に1反復を実施することで、期待する速度で走れるかの確認になります。

◆距離、時間、速度をコントロール

アジャイル手法では、各反復の区切り(例えば、1ヶ月ごと)に計画を見直します。**計画を見直すときの視点は、距離、時間、速度**です。

距離を見直すとは、作成する必要があるストーリーを見直すことであり、ゴールまでの距離を短くすることです。要求の完了基準を引き下げると言ってもよいかもしれませんが、作成する機能を減らす、動作検証の基準を緩めるなどが該当します。

時間を見直すとは、プロジェクト期間を延ばすことです。どの程度延ばす必要があるかは、距離と速度から求められます。

速度を見直すとは、走り方を見直すことです。つまり、プロジェクトの運営方法を見直します。ここまでの走り方に改善点がないかを振り返り、走り方を変えます。走り方を見直す方法としては、各反復の区切りごとに行う**レトロスペクティブ(ふりかえり)**や**デイリミーティング**が該当します。

速度の見直しにより解決できることが望ましいですが、速度の見直しは必ず速くなる保証はなく、速度には限界があります。距離と時間を見直さざるを得ないことはあるでしょう。

◆おわりに

3回に渡り、アジャイルソフトウェア開発における計画の考え方、距離、時間、速度の視点からプロジェクトの状況を把握しコントロールする方法について紹介しました。紹介した方法では、プロジェクトの状況を**シンプルな指標で測ることにより、開発に携わる全員が状況を把握**できるようにします。開発者にとって先が見えないことはストレスになり意欲を奪います。シンプルな見える化により先が見え易くすることで、意欲を持ってゴールへと進んでいけるのではないかと思います。

◆参考文献

下記の(参加者のみに配布された)プレゼンテーション資料を参考に本稿は執筆しました。

◇ Mike Chon, Agile Estimating and Planning, Software Development West 2008 Conferenct & Expo, 2008.

上記内容と同等と思われる書籍(内容は確認していません)が出版されています。

◇ Mike Cohn, Agile Estimating and Planning, PRENTICE HALL, 2006.

GSLetterNeo Vol. 3

2008年10月10日発行

発行者●株式会社SRA 産業第三事業部

編集者●土屋正人、板沢智雄、柳田雅子、小嶋勉、野島勇

ご感想・お問い合わせはこちらへお願いします●gsneo@sra.co.jp

株式会社SRA

〒171-8513 東京都豊島区南池袋2-32-8