

専攻名	情報アーキテクチャ専攻	必修・選択	必修	単位		学期	夏季集中
科目群	enPiT2	科目名	アジャイルチームキャンプ 1		教員名	永瀬 美穂	
		(英文表記)	Agile Team Camp 1				

概要	<p>本科目では、何かしらのものづくりやプロジェクトを行うチームの「アジリティ」を高めることを目指し、ワークショップなどの能動的学習を中心とした学びの場を提供する。アジャイル開発は単に IT に関連した知識ではなく、チームにおけるものづくりのための、合理的で洗練された自然なやり方であることを理解し、今後の様々なチーム活動を円滑に進めるための知識を身につける。</p> <p>本科目では、アジャイルソフトウェア開発手法の一つであるスクラムをベースに、アジリティの高いプロダクト開発を行うためのチーム開発についての基礎知識を修得し、チームワークによる反復的で漸進的なプロダクト開発のプロセスを体験する。</p>					
目的・狙い	<p>本科目は、講義および演習を通して以下のことについて学び、自己組織的なチームによる改善と、反復的で漸進的なプロダクト開発のプロセスを体験し、その理論を体得することを目的とする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. アジャイルソフトウェア開発手法スクラム</li> <li>2. プロジェクトの立ち上げとチーム作り</li> <li>3. スクラムによるプロダクト開発模擬体験</li> </ol> <p>修得できる知識単位:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ (A4) K-04-12-01: システム要件定義 (レベル 3) 要求定義、リーンキャンパス、インセプションデッキ</li> <li>・ (A4) K-04-12-03: ソフトウェア要件定義 (レベル 2) ユーザストーリー、プロダクトバックログ</li> <li>・ (A4) K-04-13-01: 開発プロセス・手法 (レベル 4) アジャイル開発手法、継続的インテグレーション、マッシュアップ</li> <li>・ (A3) K-05-14-01: プロジェクトマネジメント (レベル 2) スクラム</li> <li>・ (A3) K-05-14-05: プロジェクト資源マネジメント (レベル 2) チームビルディング、スクラムのルール</li> <li>・ (A3) K-05-14-11: プロジェクトコミュニケーションマネジメント (レベル 2) スクラムミーティング、プロジェクトファシリテーション</li> </ul>					
前提知識 (履修条件)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 強いチームの作り方や上手なチーム活動の方法を学びたい者</li> <li>・ プロダクト開発に興味のある者</li> <li>・ チームによる、プロダクト開発に対する熱意と期待がある人</li> </ul>					
到達目標	上位到達目標					
	スクラムを理解し、リーダーシップを発揮することができる。プロダクト開発や研究プロジェクトにスクラムの理論を適用し、飛躍的に成果を出すことができる。					
	最低到達目標					
スクラムの概要と全体像を理解できる。プロダクト開発や研究プロジェクトにスクラムの理論を適用できる。						
授業の形態	形態		実施	特徴・留意点		
	録画・対面混合授業		-			
	対面授業	講義 (双方向)	-			
		実習・演習 (個人)	○	演習課題について個人で実習を行う。		
	実習・演習 (グループ)	○	学生同士の討論により学習内容の理解を深める。チーム演習を行う。			
サテライト開講授業		-				
その他		-				
授業外の学習	特になし					
授業の内容	<p>本科目は合宿として行う集中講義であり、講義とグループワーク (または個人ワーク) で構成されている。授業計画は次のページの通りであるが、理解度や演習の進捗により内容を適切に変更する可能性がある。変更がある場合は、授業中に説明する。</p>					

	回数	内容	サテライト開講	対面録画
授業の計画	第1回	【アジャイルソフトウェア開発とは】 アジャイル開発手法の概要と周辺知識およびスクラムについて学習する。	-	対面
	第2回	【アジャイルなチームとは】 チームによる開発とは何か、アジャイルなチームとはどんなチームか学習する。	-	対面
	第3回	【アジャイル開発とソフトウェア開発プロセス】 アジャイルなチームによるソフトウェア開発のプロセスについて学習する。	-	対面
	第4回	【アジャイルな進め方】 アジャイル開発のコアとなるプロセスの改善について学ぶ。	-	対面
	第5回	自己学習	-	対面
	第6回	自己学習	-	対面
	第7回	【スクラムによるプロダクト開発体験ワークショップ】 ワークショップを通じてチームの自己組織化と改善、アジャイルなプロダクト開発を体験する。	-	対面
	第8回	【スクラムによるプロダクト開発体験ワークショップ】 続き	-	対面
	第9回	【スクラムによるプロダクト開発体験ワークショップ】 続き	-	対面
	第10回	【スクラムによるプロダクト開発体験ワークショップ】 続き	-	対面
	第11回	【スクラムによるプロダクト開発体験ワークショップ】 続き	-	対面
	第12回	自己学習	-	対面
	第13回	自己学習	-	対面
	第14回	【まとめ】 ワークショップで得られた知見を元に講義で学習した内容をふりかえり、理論についてさらに学習を深め定着させる。	-	対面
	第15回	【まとめ】 続き	-	対面
成績評価	次のポイントで評価する。(合計 100 点満点) ・ レポート			
教科書・教材	西村直人、永瀬美穂、吉羽龍太郎 (著)、『SCRUM BOOT CAMP THE BOOK』 (翔泳社、2013 年) その他、独自の教材を Web に置く。			
参考図書	Brian W. Fitzpatrick、Ben Collins-Sussman (著)、『Team Geek』 (オライリージャパン、2013 年)			
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	○	チームによるソフトウェア開発におけるコミュニケーション	
	継続的学修と研究の能力	-	自発的な問題発見と解決能力	
	チーム活動	○	チームによる計画立案	
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	○		
	ドキュメンテーション	-		
	革新的概念・発想	○		
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	○	価値の高いソフトウェアを提供する方法論	
	問題解決	○	要望や課題を発見し反復的に解決する手法	
	リーダーシップ・マネジメント	○	現実的に計画するための手法	
	ファシリテーション・調整	○		