

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
科目群	enPiT2	科目名	アジャイル開発概論		教員名	永瀬 美穂 中鉢 欣秀	
		(英文表記)	Agile Development				

概要	<p>アジャイル開発は、ソフトウェア開発の方法として近年特に欧米で標準となりつつある手法である。その本質はチームによるアジリティの高いものづくりであり、ムリ・ムラ・ムダなく価値の高いソフトウェアプロダクトを作るための継続的な改善にある。本科目ではアジャイル開発方法論として「スクラム」を中心に取り上げ、その誕生に至る背景から理論までを学ぶことで、アジャイル開発および現代的なソフトウェア開発の方法論について知識と教養を獲得することを目的とする。</p> <p>本科目は、角征典・中鉢欣秀・永瀬美穂が開発したビデオ教材『ソフトウェア開発チームの手引』（2017年）の視聴による自主学習形式で行う。ビデオ教材は、教員がプレゼンテーション資料を提示しながら解説を行うものである。また、日本や世界におけるアジャイル開発の第一人者の貴重な生の声も、インタビュー教材として収録している。</p>			
目的・狙い	<p>本科目では、ビデオ教材により以下のことについて学ぶ。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ソフトウェア開発の歴史</li> <li>2. チームによるソフトウェア開発</li> <li>3. アジャイルなソフトウェア開発（スクラム入門）</li> </ol> <p>修得できる知識単位:</p> <ul style="list-style-type: none"> <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</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> </ul>			
前提知識 (履修条件)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ソフトウェア開発の過去と現在についての一般教養を身に付けたい者</li> <li>・ チームによるソフトウェア開発の上手な方法を学びたい者</li> <li>・ アジャイル開発に興味のある者</li> </ul>			
到達目標	上位到達目標			
	アジャイル開発の背景と歴史について深く理解し、ソフトウェア開発の実践に応用することができる。			
	最低到達目標			
	ソフトウェア開発の歴史、アジャイル開発の誕生とその背景について理解することができる。			
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）	－	
		実習・演習（グループ）	－	
	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	各回は10～20分程度で構成されるビデオ教材である。			

	回数	内容	サテライト開講	対面録画
授業の計画	第1回	【1-1.これまでのソフトウェア開発】 ソフトウェア開発手法の歴史とこれまでの問題	-	録画
	第2回	【1-2.ハッカーの歴史】 本来のハッカーの意味と誕生の歴史	-	録画
	第3回	【1-3.アジャイル開発】 アジャイル開発の手法と歴史	-	録画
	第4回	【1-4.平鍋氏インタビュー】 アジャイルのプロに聴くインタビュー（1）	-	録画
	第5回	【2-1.チームづくりを始めよう】 チームである理由・大切なこと・心理的安全	-	録画
	第6回	【2-2.チーム活動を支える道具】 ドキュメント、ステートメント、コミュニケーションツール	-	録画
	第7回	【2-3.アジャイルコーチング】 アジャイルコーチの役割	-	録画
	第8回	【2-4.Rechel氏インタビュー】 アジャイルのプロに聴くインタビュー（2）	-	録画
	第9回	【3-1.スクラムの概要】 スクラムの概要と構成要素	-	録画
	第10回	【3-2.スクラムチーム】 スクラムチームと役割	-	録画
	第11回	【3-3.スクラムのイベントと作成物】 スクラムのイベントと構成要素	-	録画
	第12回	【3-4.Ken Rubin氏インタビュー】 アジャイルのプロに聴くインタビュー（3）	-	録画
教科書・教材	角征典・中鉢欣秀・永瀬美穂『ソフトウェア開発チームの手引』（2017年）			
参考図書	ビデオの中で提示されるプレゼンテーション内で適宜紹介されるので、より深い理解のためには参照することを強く勧める。			
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	-		
	継続的学修と研究の能力	-		
	チーム活動	-		
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	○	ハッカーの歴史とアジャイル開発の背景	
	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	-		
	リーダーシップ・マネジメント	-		
	ファシリテーション・調整	○	チーム開発におけるファシリテーターの役割についての理解	