

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		教員名	永瀬 美穂 中鉢 欣秀	
		(英文表記)	Agile Team Camp				

概要	<p>本科目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、5日間の合宿である。</p> <p>アジャイル開発は単に IT に関連した知識なのではなく、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"> 1. アジャイルソフトウェア開発手法「スクラム」概論 2. テスト駆動開発入門 3. モブプログラミング演習 4. スクラムによるプロダクト開発演習 <p>理論を学び、学びを演習で体得する。技術的洗練を個々が体験し、チーム開発を体験する。最終的に、総合的な学びを合宿後の改善項目として参加者が持ち帰れるように設計している。</p>			
前提知識 (履修条件)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ・ チームによるものづくりのための道具の活用法を学びたい者 ・ チームによるソフトウェアプロダクト開発に対する熱意と期待がある者 ・ アジャイル開発のエッセンスを体得したい者 ・ ビデオ教材『アジャイル開発概論』を履修済みであること 			
到達目標	上位到達目標			
	アジャイル開発およびスクラムの理論や概念を理解できる。プロダクト開発にアジャイル開発およびスクラムの理論を応用し、チームとして成果をあげることができる。			
到達目標	最低到達目標			
	アジャイル開発およびスクラムの理論や概念を理解できる。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）	○	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。</p> <p>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	1日目	<p>【オリエンテーション】 本合宿全般に関わる諸注意と方向付け、参加者の自己紹介、および受講生のチーム分けを行う。</p> <p>【アジャイル開発とスクラム】 アジャイル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、ワークショップを交えながら修得する。</p>	-	オンライン
	2日目	<p>【テスト駆動開発およびモブプログラミング演習】 漸進的に設計しながら正しく動作する綺麗なコードを書く練習をする。ソフトウェアの設計や実装に焦点を当て、集中的に練習することでプログラミングスキルを磨く。</p>	-	オンライン
	3日目	<p>【アジャイル開発演習】 漸進的に設計しながら正しく動作する綺麗なコードを書く練習をする。ソフトウェアの設計や実装に焦点を当て、集中的に練習することでプログラミングスキルを磨く。</p>	-	オンライン
	4日目	同上	-	オンライン
	5日目	同上	-	オンライン
	成績評価	グループワークへの参加率と成果（達成度）により評価する。		
教科書・教材	教員が作成した教材を用いる。			
参考図書	<ul style="list-style-type: none"> ・ 西村直人、永瀬美穂、吉羽龍太郎（著）、『SCRUM BOOT CAMP THE BOOK【増補改訂版】』（翔泳社、2020年） ・ Kent Beck（著）、和田卓人（翻訳）、『テスト駆動開発』（オーム社、新訳版、2017年） ・ 大塚弘記（著）、『GitHub 実践入門』（技術評論社、2014年） ・ Brian W. Fitzpatrick、Ben Collins-Sussman（著）、『Team Geek』（オライリージャパン、2013年） その他、適宜授業内で随時紹介する。			