



CREATIONLINE, INC.

PLANNING, PROPOSAL, CREATION, AND SOLUTIONS

概要紹介

## lego4scrum ワークショップ

レゴブロックでユーザーが住みたい街を創り、  
スクラムを体験し、アジャイルな価値観を身につける

lego4scrum : <https://www.lego4scrum.com/>

## レゴで遊びながらスクラムを体験して、アジャイルな価値観を身につける

### スクラムを実践的に学習

スクラムの基本原理やイベントについて  
実際の体験を通じて学ぶ



### アジャイルな価値観

プロセスやツールよりも個人と対話を、  
包括的なドキュメントよりも動くソフトウェアを、  
契約交渉よりも顧客との協調を、  
計画に従うことよりも変化への対応を、



## 各自が今日から活かせる要素を持って帰る



### 使える実践を持って帰る

ワークショップを通じて実際のプロジェクトで活用できるスクラムの実践方法を身につける



### 自分の物事の見方を見つめなおす

アジャイルなアプローチやスクラムの考え方を通じて、自分の仕事やチームのプロセスについて新たな視点を持つ



### 意欲が沸く

チームと一緒に活動することで共同作業の楽しさやプロダクト開発のやりがいを実感し、自身のモチベーションを高める

スクラムについての知識を事前インプットしておけばOK  
(単語を聞いてどんなものかなんとなくイメージが沸く程度)

POINT **01** スクラムの基本原理と3つの柱

POINT **02** 5つのイベント

POINT **03** 3つの作成物とコミットメント

POINT **04** 3つのロール

## スクラムの基本原則



経験主義



リーン思考

# スクラムの3本柱

## 透明性



進捗状況や問題点、重要な情報をチーム全体で明確に共有する。現状を正確に把握できるようにするため、透明性が重視される。透明性によって検査が可能になる。

## 検査



プロセスや作成物を頻繁にレビューし、進捗状況や品質を評価する。  
チームが自身の作業内容を振り返り、問題点や改善点を洗い出す。

## 適応



検査で得られたフィードバックや知見に基づいて、プロセスや計画を迅速に調整・変更する。  
適応を実現するためには、チーム全体の協力と迅速な意思決定が不可欠。

## スクラムの5つのイベント

### スプリント

スクラムの基本単位となる短期間の作業サイクルです。通常1~4週間の期間で設定され、その期間中にチームは特定の目標を達成するために全力で取り組みます。スプリントの開始時にはスプリント計画会議が行われ、作業内容が決定されます。スプリント期間中は毎日のデイリースクラムで進捗を確認し、問題点を解決します。スプリントの終わりにはスプリントレビューとレトロスペクティブが行われ、成果物のデモやプロセスの改善点を振り返ります。スプリントは、連続して実施され、継続的な改善と迅速な価値提供を目指します。

### スプリントプランニング

スプリントプランニングは、スプリントの目標やタスクを明確にするための会議です。チームは、スプリント内で達成するべきアイテムやタスクを検討し、バックログから選択します。開発者は見積もりを行い、スプリントの予実管理を計画します。スプリントプランニングは、目標と方針を合意し、スプリントの開始を準備する重要なイベントです。

### デイリースクラム

デイリースクラムは、各メンバーがデイリーで行う15分のミーティングです。進行中のタスクや課題を共有し、進捗状況を確認します。チーム全体がオープンを持ち、互いの進捗状況を把握することで、チーム全体の協力と進行を促進します。デイリースクラムは、プロジェクトの進行を透明化し、改善点を特定するための重要なイベントです。

### スプリントレビュー

スプリントレビューは、スプリントの終了後に行われる成果物のデモンストレーションです。チームはスプリントで実装した機能をステークホルダーや顧客に公開し、フィードバックを受け取ります。スプリントの進捗や達成度を共有し、次のステップを計画するために重要なイベントです。

### スプリントレトロスペクティブ

スプリントレトロスペクティブは、スプリントの振り返りと改善を行う会議です。チームは達成した目標や課題、問題点を共有し、プロセスの改善点を見つけます。ソーズンされた改善策を次のスプリントに反映していくことで、持続的な改善を実現します。スプリントレトロスペクティブは、チームの進化と学習を促進する重要なイベントです。

### 3つの作成物とコミットメント

#### ● プロダクトバックログ（プロダクトゴール）

プロダクトバックログは、プロダクトのビジョンと目標を表します。プロダクトゴールを明確にし、その実現に向けて作業を進めるコミットメントをします。

#### ● スプリントバックログ（スプリントゴール）

スプリントバックログは、1つのスプリントで取り組むべきタスクや目標を示します。スプリントゴールに向かって作業を進めるコミットメントをします。

#### ● インクリメント（完成の定義）

インクリメントは、スプリントの結果として生み出される完成した成果物です。定義された完成の基準を満たすことをコミットメントします。

## 3つのロール

プロダクトオーナー



スクラムマスター



開発者



経験主義に基づいて、経験によって知識を身に着けよう！



活動をする



経験する



知識になる



根拠に基づいて  
意思決定をする



CREATIONLINE, INC.

PLANNING, PROPOSAL, CREATION, AND SOLUTIONS

lego4scrum : <https://www.lego4scrum.com/>

クリエーションライン株式会社 : <https://www.creationline.com/>