

付録1. アンケート

1 あなたのアジャイル経験について教えてください

1-1 アジャイル開発に携わった期間を教えてください  か月

1-2 アジャイル開発で携わった役割について、該当するものに“○”を記入ください。 ※複数回答可

プロダクトオーナー	
スクラムマスター	
開発チーム	
品質保証メンバー	
アジャイルコーチ	
その他	

その他を選択した場合は、役割名を記入ください【役割名: 】

2 あなたが経験したアジャイル開発のプロジェクトの中で「一番成功したと感じるプロジェクト」「一番失敗したと感じるプロジェクト」を思い浮かべてお答えください。

成功/失敗の判断基準は、以下の観点とします。

- ・品質：リリース後の品質に重大な問題がなかったか？
- ・コスト：予算を大幅に超過せずに、開発できたか？
- ・納期：目標のリリースタイミングに、大幅に遅れることなくリリースできたか？

※経験したプロジェクト数が1つの場合は、上記の成功/失敗の判断基準に沿って、2-1, 2-2いずれか質問への記入をお願いします。

2-1 あなたが経験したアジャイル開発のプロジェクトの中で「一番成功したと感じるプロジェクト」を思い浮かべてお答えください。

以下のチェックリストの各項目について、対象のプロジェクトの実施中の状況として該当するものを選択してください。

※チェック内容に関して、類似の活動を行ってれば、当てはまると判断してください。

1. 当てはまる
2. やや当てはまる
3. やや当てはまらない
4. 当てはまらない

チェック項目	【必須】回答欄 (数値1~4を記入)	【任意】コメント欄 (選択結果の根拠などの補足)
インセプションデッキは最新の状態を維持しているか？		
プロダクトオーナーチームが開発チームと共にプロダクトバックログリファインメントを頻繁に実施しているか？ (プロダクトバックログ内容を更新し、優先順位を最新の状態にしているか？)		
直近(2,3スプリント先)実施予定のプロダクトバックログ項目は、十分に詳細化(バックログの分割)されているか？		
リリース計画は最新の状態を維持しているか？		
リリース・バーンダウンチャートを更新し、全体の進捗状況を確認しているか？		
リリース・バーンダウンチャートと直近のベロシティを参考にして、リリースまでに最低限必要なプロダクトバックログ項目を実施できる予定か？		
バーンダウンチャートなどから、スプリント中に進捗の問題に気づけているか？		
追加・変更のあったプロダクトバックログ項目は、プランニングポーカーなどでチーム全員での見積もりがされているか？		
これまで消化したスプリントでの経験をもとに、見積もりが更新されているか？		
プロダクトオーナーは、スプリント計画、スプリントレビュー、プロダクトバックログリファインメントに参加し、チームにプロダクトバックログの内容や変更について説明できているか？		
プロダクトオーナーは、要件の内容、優先順位付けの決定権を持ち、実施できているか？		
スクラムマスターは、開発チーム内のファシリテーション、コミュニケーション活性に十分な工数を確保できているか、活動できているか？		
スクラムマスターが積極的にインベディメントリストの障害を取り除いているか？		
開発チームは、プロダクトバックログの実現に必要なスキルを保有しているか？		
残業が常態化しているチームメンバーがいないか？		
チームメンバーはプロジェクトへ注力できているか？ 兼務や会社行事などの当プロジェクト以外に時間をとられているチームメンバーがいないか？		
プロジェクトで定めたミーティング(デイリースクラム、レトロスペクティブ等)を実施しているか？		
チームメンバーは、よりよいプロセスを目指し、自発的に改善提案を出しているか？		
チームメンバーは、プロジェクトへの問題点や不安を率直に共有できているか？		
プロダクトオーナーがチームのベロシティを超えたスピードを要求していないか？		
プロダクトオーナーはステークホルダーと直接対話し、スプリントレビューやデモの場を通じてフィードバックを得ているか？		
ステークホルダーへ十分な情報が共有され、合意が得られているか？		
プロダクトバックログの変更はプロダクトオーナーの承諾を必ず通っているか？		
ステークホルダーから開発チームへ直接変更要求が来っていないか？		
Doneの定義を満たしていない成果物を完了と判断していないか？		
品質に関する作業を洗い出してプロダクトバックログ項目として登録されているか？		
ステークホルダーから成果物への妥当性を確認していますか？		
自動テストのコード網羅率が低いモジュールはないか？		
静的解析の結果、コード品質に問題がある場合は、リファクタリングを実施しているか？		

2-2 あなたが経験したアジャイル開発のプロジェクトの中で「一番失敗したと感じるプロジェクト」を思い浮かべてお答えください。

以下のチェックリストの各項目について、対象のプロジェクトの実施中の状況として該当するものを選択してください。  
 ※チェック内容に関して、類似の活動を行ってれば、当てはまると判断してください。

1. 当てはまる
2. やや当てはまる
3. やや当てはまらない
4. 当てはまらない

チェック項目	【必須】回答欄 (数値1~4を記入)	【任意】コメント欄 (選択結果の根拠などの補足)
インセプションデッキは最新の状態を維持しているか？		
プロダクトオーナーチームが開発チームと共にプロダクトバックログリファインメントを頻繁に実施しているか？ (プロダクトバックログ内容を更新し、優先順位を最新の状態にしているか？)		
直近(2,3スプリント先)実施予定のプロダクトバックログ項目は、十分に詳細化(バックログの分割)されているか？		
リリース計画は最新の状態を維持しているか？		
リリース・バーンダウンチャートを更新し、全体の進捗状況を確認しているか？		
リリース・バーンダウンチャートと直近のベロシティを参考にして、リリースまでに最低限必要なプロダクトバックログ項目を実施できる予定か？		
バーンダウンチャートなどから、スプリント中に進捗の問題に気づけているか？		
追加・変更のあったプロダクトバックログ項目は、プランニングポーカーなどでチーム全員での見積もりがされているか？		
これまで消化したスプリントでの経験をもとに、見積もりが更新されているか？		
プロダクトオーナーは、スプリント計画、スプリントレビュー、プロダクトバックログリファインメントに参加し、チームにプロダクトバックログの内容や変更について説明できているか？		
プロダクトオーナーは、要件の内容、優先順位付けの決定権を持ち、実施できているか？		
スクラムマスターは、開発チーム内のファシリテーション、コミュニケーション活性に十分な工数を確保できており、活動できているか？		
スクラムマスターが積極的にインペディメントリストの障害を取り除いているか？		
開発チームは、プロダクトバックログの実現に必要なスキルを保有しているか？		
残業が常態化しているチームメンバーがいないか？		
チームメンバーはプロジェクトへ注力できているか？ 兼務や会社行事などの当プロジェクト以外に時間をとられているチームメンバーがいないか？		
プロジェクトで定めたミーティング（デイリースクラム、レトロスペクティブ等）を実施しているか？		
チームメンバーは、よりよいプロセスを目指し、自発的に改善提案を出しているか？		
チームメンバーは、プロジェクトへの問題点や不安を率直に共有できているか？		
プロダクトオーナーがチームのベロシティを超えたスピードを要求していないか？		
プロダクトオーナーはステークホルダーと直接対話し、スプリントレビューやデモの場を通じてフィードバックを得ているか？		
ステークホルダーへ十分な情報が共有され、合意が得られているか？		
プロダクトバックログの変更はプロダクトオーナーの承諾を必ず通っているか？ ステークホルダーから開発チームへ直接変更要求が来ていないか？		
Doneの定義を満たしていない成果物を完了と判断していないか？		
品質に関する作業を洗い出してプロダクトバックログ項目として登録されているか？		
ステークホルダーから成果物への妥当性を確認していますか？		
自動テストのコード網羅率が低いモジュールはないか？		
静的解析の結果、コード品質に問題がある場合は、リファクタリングを実施しているか？		

付録 2 アンケート回答結果

被験者1	被験者2	被験者3	被験者4	被験者5	被験者6
36	12	10	120	24	12
○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○

1. あなたのプロジェクト経験について教えてください  
 アジャイル開発に関する経験(年月)  
 携わったことのある役割: プロダクトオーナー  
 携わったことのある役割: スクラムマスター  
 携わったことのある役割: 開発チーム  
 携わったことのある役割: 品質保証メンバー  
 携わったことのある役割: アジャイルコーチ  
 携わったことのある役割: その他

2. あなたの経験したアジャイル開発のプロジェクトの中で「一番成功したと感じるプロジェクト」  
 「一番失敗したと感じるプロジェクト」を思い浮かべてお答えください。  
 ※差は失敗プロジェクトの得点 - 成功プロジェクトの得点

NO. 質問	被験者1		被験者2		被験者3		被験者4		被験者5		被験者6		差					
	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗						
1	4	4	0	4	4	0	4	0	4	0	4	0	0.40					
2	1	4	3	3	0	2	0	2	1	2	1	2	1.40					
3	1	4	3	1	3	2	0	0	2	3	1	1	0.120					
4	2	4	2	1	1	0	1	0	1	3	2	1	0.100					
5	4	4	0	4	4	0	1	0	2	2	0	1	0.80					
6	4	4	0	4	4	0	3	0	1	2	1	4	3.120					
7	2	4	2	4	4	0	1	0	2	2	0	1	0.040					
8	4	4	0	4	4	0	1	0	2	2	0	1	0.000					
9	2	4	2	1	3	2	1	0	2	3	1	1	0.100					
10	2	4	2	1	1	0	1	0	1	1	0	1	2.100					
11	3	1	2	1	3	2	2	0	1	1	0	1	0.060					
12	3	4	1	2	2	0	2	0	3	2	0	1	-0.20					
13	3	4	1	4	4	0	3	0	2	3	2	1	-0.20					
14	3	3	0	4	4	0	2	0	1	1	0	2	0.020					
15	2	1	1	3	2	0	1	0	2	3	1	2	0.000					
16	1	1	0	3	2	0	2	0	3	1	2	3	1.040					
17	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0.000					
18	1	3	2	2	2	0	1	0	2	3	1	2	1.040					
19	2	3	1	2	2	0	1	0	1	3	2	1	0.060					
20	4	1	0	3	2	0	2	0	1	2	1	4	1.040					
21	2	2	0	2	2	0	3	0	1	3	2	3	2.080					
22	1	3	2	2	2	0	1	0	1	3	2	3	2.120					
23	3	3	0	1	1	0	1	0	1	3	2	1	0.100					
24	3	3	0	2	2	0	1	0	2	2	0	4	0.000					
25	1	3	2	3	3	0	1	0	2	2	0	1	0.040					
26	1	2	1	3	3	0	3	0	1	3	2	4	0.120					
27	3	1	0	1	1	0	4	0	2	2	0	4	0.020					
28	2	2	0	3	2	0	1	0	2	2	0	3	0.020					
計	65	81	16	70	71	1	55	1	35	54	19	57	68	12	47	65	18	13.20

付録3. QA アジャイルガイドライン

■観点1

目指す状態	
数スプリント先までの作業が明白になっている状態	
活動例	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロダクトオーナーチームが開発チームと共に、プロダクトバックログリファインメントを頻繁に実施している</li> <li>・直近(2, 3 スプリント先)実施予定のプロダクトバックログ項目が十分に詳細化(バックログの分割)されている</li> <li>・消化済みのスプリントでの経験をもとに見積もりが更新されている</li> </ul>	
リスク (実現できていない場合に考えられるリスク)	効果 (実現できている場合に考えられる効果)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロダクトバックログ項目が詳細化されていない状態で着手するため、スプリント中に作業漏れや調整が必要なことが判明し、作業の待ちが生じる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・着手までにプロダクトバックログ項目が詳細化され、作業漏れが少ないため、作業の待ちが発生しづらい</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロダクトバックログ項目が詳細化されていない状態で着手するため、作業が漏れたり、想定より作業量が増えたりし、スプリントレビューまでに計画した作業が終わらない</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・着手までにプロダクトバックログ項目が詳細化され、見積もりの精度も高いため、スプリント計画の内容をレビューまでに実施完了できる</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・見積もりの精度が低い状態が続く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・消化済みのスプリントの経験を踏まえることで、見積もりの精度が向上する</li> </ul>

■観点2

目指す状態	
スプリントの目的とやるべきことが明確で、かつチーム全員で共有できている状態	
活動例	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプリント計画、スプリントレビュー、ふりかえりなどの場を活用し、プロダクトオーナーが、スプリント開発する機能の目的・背景を説明している</li> <li>・スプリント計画時には、スプリントで実施する機能の受け入れ基準について、開発チームの理解に必要な粒度で書かれている</li> <li>・各スプリントゴールをスクラムチームとして設定している</li> </ul>	
リスク（実現できていない場合に考えられるリスク）	効果（実現できている場合に考えられる効果）
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロダクトオーナーと開発チームの認識の齟齬がスプリントレビューに発覚し、ズレを解消するためのプロダクトバックログ項目の追加が発生する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・認識の齟齬が原因の後戻りを少なく開発を進めることができる</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スプリント中にスプリントプロダクトオーナーへの問い合わせが多発し、作業の待ち時間が発生する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロダクトオーナーの不在時も、開発チームで自律的に開発を進められる</li> </ul>

■観点3

目指す状態	
顧客とスクラムチームが協調しながら開発を進められている状態	
活動例	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・顧客も交えてインセプションデッキを作成し、製品のイメージや開発の方向性の認識を揃えている</li> <li>・デモを通して、成果物へのフィードバックを顧客から頻繁に得ている</li> <li>・プロダクトバックログやリリースバーンダウンチャートなどで開発の状況が顧客にも見える状態になっている</li> </ul>	
リスク（実現できていない場合に考えられるリスク）	効果（実現できている場合に考えられる効果）
<ul style="list-style-type: none"> <li>・製品について顧客の真の要求をつかめず、使用されない機能をリリースしてしまう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・顧客の真の要求にマッチした機能をリリースできる</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・開発チームの抱える問題が大きくなるまで顧客が気づかず、ビジネス側の調整が困難になる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・開発チームの抱える問題が大きくなる前に顧客が気づき、ビジネス側の調整を早めに行うことができる</li> </ul>

■観点4

目指す状態	
確実なリリースができるように開発の長期的な姿が見通せている状態	
活動例	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・リリース計画の作成・更新時には、チームの開発スピード(ベロシティ)を考慮している</li> <li>・開発の状況とリリース計画が乖離してきた場合は、関係者を交えてリリース計画が見直されている</li> <li>・リリース計画は、ビジネスで求められているタイミングを考慮している</li> </ul>	
リスク (実現できていない場合に考えられるリスク)	効果 (実現できている場合に考えられる効果)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・リリース計画が守れず、ビジネスで求められるタイミングでリリースできないため、開発した機能で狙った価値を出せない</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスに求められるタイミングで機能をリリースし、狙った価値を出しやすい</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・残業など高負荷で余裕のない状況が続き、品質の低下などの技術的負債が発生しやすく、また、改善活動が進まなくなる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術的負債が溜まりにくい、また、改善を進めながら開発をしやすい</li> </ul>

■観点5

目指す状態	
プロダクトオーナーがプロダクトバックログの優先順位付けに責任を持っており、ビジネス価値の高いものから優先してリリースができている状態	
活動例	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロダクトバックログの変更は必ずプロダクトオーナーの承認を得ている</li> <li>・声の大きなステークホルダーに影響されすぎず、ステークホルダー全員の要求をうまく調整してプロダクトバックログリファインメントを行っている</li> </ul>	
リスク (実現できていない場合に考えられるリスク)	効果 (実現できている場合に考えられる効果)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・開発チームが技術的な観点でバックログの優先順位を変えてしまい、ビジネスで求められる優先順位と合わない</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジネスで求められた優先順位と、実際の開発が合致する</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジョンのない優先順位付けとなってしまう、ビジネスで狙った価値を出せない</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビジョンが明確で、優先順位にも反映されており、ビジネスでの価値も高めやすい</li> </ul>