

アジャイルな計画 (2)

コンサルタントファシリテーター

野島 勇

NOJIMA Isamu
nojima@sra.co.jp

◆はじめに

今回はアジャイルソフトウェア開発における計画の考え方について紹介しました。アジャイルソフトウェア開発を適用するようなプロジェクトでは、変化に適応するために計画を容易に変更できるようにし、意思決定に必要な情報を得るために計画を用いるという考え方です。そして、そのために1つの方法として、アジャイル手法(図1)を紹介しました。距離、速度、時間の視点でプロジェクトの状況を把握しコントロールするという方法です。

今回は、アジャイル手法における距離の求め方を紹介します。

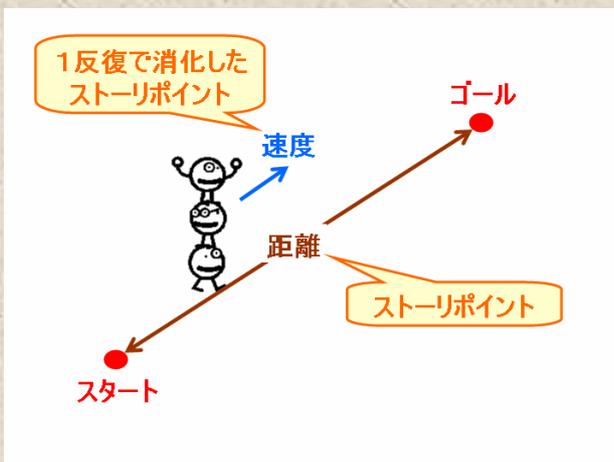


図1 アジャイル手法

◆ゴールまでの距離を見積もる

ストーリーポイントはゴールまでの距離を測る尺度となる、ストーリーの大きさです。

ストーリーとは、システムの利用者にとって意味のある単位の機能です。ユースケースやプロダクトバックログと同じ様な概念です。例えば、『商品購入者は、クレジットカードで支払えること』という記述は利用者(この場合は商品購入者)にとって意味がありますが、『商品購入者は、クレジットカードの番号を入力する』という記述だと利用者にとって意味がありません。なぜなら、利用者は番号を入力するためにシステムを使うわけではないからです。この例では、前者はストーリーになり、後者はストーリーになりません。

ストーリーの大きさは、ストーリーを実現するためのタスクの大きさであり、**やり遂げるのが困難である程に大きく、やるべきことが多ければ大きくなる値**で表します。そして、最も重要な点としては、**ストーリー間の相対的な値**であり、絶対的な工数を表す値ではないということです。ストーリー間の大小関係を把握できることが重要になります。

◆距離を見積る手順

では、距離を表すストーリーポイントの見積り方法を説明します。

まずは1つのストーリーを選び理想時間で工数を見積ります。理想時間とは以下を満たす時間であり、理想時間を使うことにより実時間で考えるよりも見積りを考え易くなります。

- ◇ タスクに取り掛かっている全ての時間
- ◇ 割り込みはないとする
- ◇ 必要とするものが全て利用できるとする

理想時間で見積もったら、1理想時間を1ストーリーポイ

ントに換算します。これで最初のストーリーのストーリーポイントが決まります。

2 つめ以降のストーリーについては理想時間を使わず、ストーリーポイントだけで考えます。ストーリーが似ている、実現する手間が同じように思えるストーリーには、同じようなストーリーポイントを付けます。手間が違うと思うならば、違いがわかるストーリーポイントを付けます。比較する際には、1 つのストーリーを基準にせず複数のストーリーを比較します。図 2 のようにストーリーポイントごとに分類し、同じ値では似たような手間のストーリーになっているかを確認します。

注意点として、ポイントをつける際には余り細かくしすぎずに意義のある数を使う必要があります。例えば、1 ポイントと 2 ポイントの違いは区別できるでしょうが、17 ポイントと 18 ポイントでは区別が難しいでしょう。このために、0.5、1、2、3、5、8、13 といった値を用いたりします。



図 2 ポイントによるストーリーの分類

◆おわりに

今回はプロジェクトゴールまでの距離をストーリーポイントにより求める方法を紹介しました。ストーリーポイントはストーリー間の相対的な値であり比較が重要です。1 ストーリーポイントが 1 時間になっている必要はありません。時間とストーリーポイントの関係は速度が示します。

次回は、ストーリーポイントを見積もる具体的な手順についてのアイデアと速度についての考え方を紹介します。

◆◆◆◆ もの作りへのこだわり ◆◆◆◆

チーフコンサルタント 豆腐谷晶憲

「ポーニョ ポーニョ ポニョ …」
最近、この歌が妙に耳に残ります。ご存知の方も多いと思いますが、アニメーション映画の巨匠・宮崎駿監督作品「崖の上のポニョ」の主題歌です。

テレビのインタビューで宮崎駿監督は、今作品でこだわったことの一つとして「色」を挙げていました。

スタジオジブリ 30 年のノウハウであり、アニメーションの「色」の『常識』として、地上色、水中色、というものがあるそうです。例えば、同じ服の色でも、地上に比べて水中ではくすんだ色にする。そうすることで、水中にあることを、より分かり易く表現出来ると思います。

しかし今回の「崖の上のポニョ」の主人公には、あえてその常識に捕らわれずに地上と変わらない色にしたそうで、このことによって、確かに「ポニョ」がより引き立つようになったと感じます。

30 年培ったノウハウがあってもそれを当たり前とせず、より良いものを作る為に常識さえも見直す。もの作りへのこだわりに感服しました。

分野は違いますが、私も、もの作りに携わる者として「いま当たり前とと思っているやり方が本当に最適なのか？」を改めて見直してみたいと思います。『こだわり』のポイントを明確にすることで、守るべきもの、変えるべきものが見えてくるはずで。

みなさんも『こだわり』を持ちながら、いまのやり方—『常識』を見直してみませんか？

GSLetterNeo Vol. 2

2008 年 9 月 10 日発行

発行者 ●株式会社 SRA 産業第三事業部

編集者 ●土屋正人、板沢智雄、柳田雅子、小嶋勉、野島勇

ご感想・お問い合わせはこちらへお願いします ●gsneo@sra.co.jp

株式会社SRA

〒171-8513 東京都豊島区南池袋 2-3-2-8