

目次

ジム・ハイスミスによる序文	014
ジェフ・サザーランドによる序文	016
まえがき	020
対象読者	021
本書の構成	021
あなたに本書を薦める理由	022
補足資料	022
謝辞	023
著者紹介	025
1章 スクラム: シンプルだが簡単ではない	027
1. 物語	027
2. スクラム	033
2-1. スクラムとは何か?	033
2-2. スクラムの導入	034
2-3. スクラムが向くのはどんな時?	041
2-4. 変化は大変だ	042
3. 成功の鍵	045
第1部 準備	047
2章 仲間と共に旅立つには	048
1. 物語	048
2. モデル	054
3. 変化には時間がかかる	055
3-1. 危機意識を生み出せ	056
3-2. 変革を進めるための連帯	056
3-3. ビジョンと戦略を作る	057

3-4. ビジョンを周知徹底する	057
3-5. 短期的な成果の重要性	058
3-6. 成果を活かしてさらに変革を進める	059
3-7. 新しい方法と企業文化	059
4. 成功の鍵	059
4-1. 辛抱強く	059
4-2. 情報を提供する	060
 3章 チームコンサルタントでチームの生産性を最適化する	061
1. 物語	061
2. モデル	066
2-1. チームコンサルタントのプールを作る	066
2-2. 自分のチームを作る	069
3. 成功の鍵	073
3-1. 責任感	073
3-2. 試行	074
3-3. 過負荷に注意	074
3-4. 手が空いてしまうのに備えよう	075
3-5. チームコンサルタントは専任チームの代わりにはならない	075
 4章 ベロシティの測定	076
1. 物語	076
2. モデル	081
2-1. 過去のデータの問題	082
2-2. わからないなりに見積もるときのヒント	083
2-3. 様子見（現実のデータを使う）	087
2-4. データの集合を丸める	089
3. 成功の鍵	090
 5章 スクラムの役割	092
1. 物語	092
2. モデル	096
2-1. 役割の決め方	097
2-2. 役割を混ぜることについて	099
2-3. それでも役割を混ぜるといとき気をつけること	101
3. 成功の鍵	101

6章 スプリントの長さを決める	103
1. 物語	103
2. モデル	106
2-1. プロジェクトの期間	107
2-2. 顧客とステークホルダー	108
2-3. スクラムチーム	109
2-4. スプリントの長さを決定する	110
2-5. 注意事項	112
2-6. クイズを終えて	113
3. 成功の鍵	113
3-1. 4週間以上のスプリント	114
3-2. スプリントの長さの延長	114
7章 完成を知る	115
1. 物語	115
2. モデル	117
2-1. 導入	118
2-2. プレインストーミング	118
2-3. カテゴリ分け	120
2-4. 整理と集約	121
2-5. 完成の定義の作成	122
2-6. 「未完成」の仕事について	122
3. 成功の鍵	123
8章 専任スクラムマスターの利点	124
1. 物語	124
2. モデル	127
3. 成功の鍵	133
3-1. 障害物を取り除く、問題を解消する	133
3-2. 喧嘩をおさめる/チームのママ役になる	134
3-3. チームのパフォーマンスを報告する	134
3-4. ファシリテーターになる、必要とされたら手伝う	134
3-5. 組織を教育する、組織的变化を主導する	136
3-6. まとめ	136

第2部 現場の基本

137

9章 エンジニアリングプラクティスのスクラムにおける重要性	138
1. 物語	138
2. プラクティス	143
2-1. テスト駆動開発の実践	143
2-2. リファクタリング	145
2-3. 継続的インテグレーションによりシステムの状況を常に把握する	146
2-4. ペアプログラミング	148
2-5. 受け入れテストと統合テストの自動化	149
3. 成功の鍵	151
3-1. 銀の弾丸ではない	151
3-2. 一步を踏み出す	151
3-3. チームをその気にさせる	151
3-4. 完成の定義	152
3-5. ビルドの改善活動をプロダクトバックログに載せる	152
3-6. トレーニングとコーチング	152
3-7. ひとつに合わせる	152
10章 チームのコアタイム	154
1. 物語	154
2. モデル	157
2-1. 同席しているチーム	157
2-2. 分散チーム、パートタイムのチーム	159
3. 成功の鍵	161
11章 リリースプランニング	162
1. 物語	162
2. モデル	166
2-1. 初期のロードマップを描く	166
2-2. 自信の度合いを加える	168
2-3. 日付を加えて調整する	169
2-4. リリース計画はプロジェクト中ずっとメンテナンスする	171
2-5. エンドゲームを決める	173
3. 成功の鍵	174
3-1. 包括的で頻繁なコミュニケーション	174
3-2. スプリントごとのリリース計画更新	174
3-3. 優先順位最高のものから	175

3-4. 大きなものは再見積み	175
3-5. 各スプリントの動作するソフトウェア提供	175
3-6. スクラムとリリース計画	175
12章 ストーリーやタスクを分割する	176
1. 物語	176
2. モデル	179
2-1. 前準備	179
2-2. ストーリーの分割	180
2-3. タスクの分割	184
3. 成功の鍵	186
13章 欠陥を抑制する	188
1. 物語	188
2. モデル	189
3. 成功の鍵	192
14章 サステインドエンジニアリングとスクラム	193
1. 物語	193
2. モデル	196
2-1. 時間割り当てモデル	196
2-2. 時間をかけてデータを収集する	197
2-3. 専任チームモデル	197
3. 成功の鍵	199
3-1. 専任チームのメンバーをローテーションする	200
3-2. レガシーコードにテコ入れする	200
3-3. 最後に	200
15章 スプリントレビュー	201
1. 物語	201
2. モデル	205
2-1. ミーティングの準備	205
2-2. ミーティングの実施	206
3. 成功の鍵	207
3-1. 準備に時間をかける	208
3-2. 決定事項を記録する	208
3-3. その場で受け入れる	208
3-4. 勇気を出す	209

16章 ふりかえり	210
1. 物語	210
2. プラクティス	212
2-1. ふりかえりのための注意義務	213
2-2. 効果的なふりかえりを計画する	213
2-3. ふりかえりを実施する	215
3. 成功の鍵	217
3-1. 理由から示す	217
3-2. 環境をととのえる	217
3-3. 必要なときに開催する	218
3-4. ふりかえりは欠かせない	218

第3部 救急処置 219

17章 生産的なデイリースタンドアップ	220
1. 物語	220
2. モデル	223
2-1. 開催時間	224
2-2. 開始も終了も時間通りに	224
2-3. 隠れたインベディメントを暴く	226
2-4. 始まりを意識して終わる	228
3. 成功の鍵	228
3-1. ベースを守る	228
3-2. スタンドアップ＝座らない	229
3-3. チームとして動く	229
3-4. 辛抱強く	230
18章 第4の質問	231
1. 物語	231
2. モデル	234
3. 成功の鍵	235
19章 ペアプログラミング	236
1. 物語	236
2. モデル	238
2-1. プロミスクヤスペアリング	239
2-2. マイクロペアリング	241

3. 成功の鍵	243
20章 新しいチームメンバー	245
1. 物語	245
2. モデル	247
2-1. 実践	249
3. 成功の鍵	249
3-1. ベロシティ低下	250
3-2. 慎重に選ぶ	250
3-3. ハイリスク	250
21章 文化の衝突	251
1. 物語	251
2. モデル	256
3. 成功の鍵	261
3-1. 自分の運命は自分が決める	261
3-2. 手札を活かす	262
3-3. コースを外れない	263
22章 スプリント緊急手順	264
1. 物語	264
2. モデル	266
2-1. 障害を取り除く	267
2-2. 助けを得る	267
2-3. スコープを減らす	268
2-4. スプリントをキャンセルする	269
3. 成功の鍵	270
 第4部 上級サバイバルテクニック	 271
23章 持続可能なペース	272
1. 物語	272
2. モデル	276
2-1. イテレーションを短くする	280
2-2. バーンダウンチャートを監視する	280
2-3. チームの時間を増やす	281
3. 成功の鍵	282

24章 動作するソフトウェアを届ける	284
1. 物語	284
2. モデル	288
2-1. コアストーリー	288
2-2. ユーザーの数	289
2-3. リスクが最も高い要素から始める	290
2-4. 拡張と検証	291
3. 成功の鍵	292
3-1. 考え方の変化	292
3-2. 手戻り	293
3-3. エンドツーエンドのシナリオに集中する	294
25章 価値の測定と最適化	295
1. 物語	295
2. モデル	297
2-1. 機能実現	298
2-2. 税	299
2-3. スパイク	300
2-4. 前提条件	300
2-5. 欠陥/バグ	301
2-6. データを構造化する	301
2-7. データを利用する	302
3. 成功の鍵	303
3-1. ステークホルダーを教育する	303
3-2. ステークホルダーと共に働く	303
3-3. テレンドやパターンを探す	304
26章 プロジェクトのコストを事前に考える	305
1. 物語	305
2. モデル	310
2-1. 機能仕様書	310
2-2. ユーザーストーリー	311
2-3. ストーリーを見積もる	311
2-4. ストーリーに優先順位を付ける	312
2-5. ペロシティを決める	313
2-6. コストを計算する	313
2-7. リリース計画を作る	314
3. 成功の鍵	314

27章 スクラムにおけるドキュメント	316
1. 物語	316
2. モデル	319
2-1. なぜドキュメントを書くべきか?	320
2-2. 何をドキュメントに残すか?	321
2-3. いつ、どのようにドキュメントを書くか?	322
2-4. アジャイルプロジェクトにおけるドキュメント	325
2-5. 包括的なドキュメントなしにプロジェクトを開始する	326
3. 成功の鍵	327
28章 アウトソースとオフショア	328
1. 物語	328
2. モデル	331
2-1. 本当のコストを考える	331
2-2. 現実を相手にする	334
3. 成功の鍵	335
3-1. 正しいアウトソース先チームを選ぶ	336
3-2. 苦痛を最小化するよう仕事を振り分ける	336
3-3. スクラムのフレームワークから離れない	337
3-4. ワンチーム文化を育てる	338
3-5. 出張に備える	339
3-6. プロジェクト/チームの調整役を立てる	339
3-7. こんなときは絶対アウトソースしてはいけない	340
29章 巨大なバックログの見積りと優先順位付け	341
1. 物語	341
2. モデル	344
2-1. チーム	345
2-2. ステークホルダー	346
3. 成功の鍵	348
3-1. 準備が大事	348
3-2. 議論への集中、時間制限	349
3-3. 未決の課題はパーキングロットへ	349
3-4. 会議室で書けるよう余分のカードを持って行く	350
3-5. 変化を前提に考えさせる	350
30章 契約の記述	351
1. 物語	351

2. モデル	355
2-1. これまでの契約と変更指示	355
2-2. タイミング	359
2-3. 範囲と変更モデル	360
3. 成功の鍵	363
3-1. 顧客の参画	364
3-2. 受け入れウィンドウ	364
3-3. 優先順位付け	364
3-4. 契約終了条項	365
3-5. 信頼	365
 付録 スクラムフレームワーク	 366
1. 役割	367
1-1. スクラムマスター	367
1-2. プロダクトオーナー	367
1-3. 開発チーム	368
2. 成果物	368
2-1. プロダクトバックログ	368
2-2. スプリントバックログ	369
2-3. バーンダウンチャート	370
3. ミーティング	370
3-1. 計画づくりのミーティング	370
3-2. デイリースクラム	371
3-3. スプリントレビュー	372
3-4. スプリントのふりかえり	372
4. すべて組み合わせる	373
 参考文献	 374
参考文献	383
 訳者あとがき	 386
索引	390
翻訳者プロフィール/ レビューアー紹介	399