



**プロダクトオーナー**  
 プロダクトに責任を持ち、  
 プロダクトバックログ項目を  
 並び替える



**スクラムマスター**  
 スクラムがうまくいくよう  
 に全体を支援する。  
 外部からチームを守る



**開発チーム (6±3人)**  
 プロダクトの開発を行う。  
 プロダクトの成功に向けて最  
 大限の努力をコミットする



**ステークホルダー**  
 プロダクトの利用者、出資者、  
 管理職などの利害関係者。鶏と  
 称す




**プロダクトバックログ**  
 プロダクトの機能をユーザーストーリー形式など  
 で記載しプロダクトオーナーが並び替える。規模  
 は開発チームがプランニングポーカーなどを使っ  
 て見積もる。項目の追加は自由だが実施有無や優  
 先順位はプロダクトオーナーが決める



**完成の定義**  
 何をもって「成  
 成」とするかを  
 定義したリスト  
 = 品質基準

**デイリースクラム**  
 このまま進めてスプリント当初の計画  
 が達成できるか15分間で確認し、必要  
 に応じて再計画する。以下の3つの質  
 問を使うこともある


- ・昨日やったこと
- ・今日やること
- ・困っていること



**バックログリファインメント**  
 次回以降のスプリントに向けてプロダクト  
 バックログ項目を見直したり、上位の項目  
 を着手可能な状態にしたりする

**スプリントプランニング**  
 プロダクトバックログを再度分析・評  
 価し、そのスプリントで開発するプロ  
 ダクトバックログ項目を選択する。ま  
 た選択した項目をタスクにばらす

**スプリント**  
 最大4週間までのタイムボックス  
 各スプリントの長さは同一。この間は外部  
 からの変更を受け入れない




**タスク**  
 時間で見  
 積もり

**毎日の繰り返し**




**スプリントバックログ**  
 そのスプリント期間中に行う  
 タスクのリスト

**スプリントレビュー**  
 スプリント中の成果である  
 動作するソフトウェアをデモ  
 しフィードバックを得る

**スプリントレトロスペ  
 クティブ(ふりかえり)**  
 スプリントの中での改善事項  
 を話し合い次に繋げる

**リリース判断可能なイ  
 ンクリメント**

複数回スプリントを繰り返す