

## アジャイル開発の基本 コース概要

### ■カリキュラム

	レポートの提出スケジュール (予定)	学習・作業時間 (目安)	事前学習		ワークショップ
			e-Learning (動画)	ミニレポート	集合
Module1	11/26(火)~12/11(水)	動画視聴：0.6H ミニレポート：1.0H	アジャイル開発超入門 -アジャイル開発の普及状況とその背景 (11:35) -アジャイル開発の特徴 (18:59) -世の中の代表的なアジャイル手法やフレームワーク (04:12)	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module2	11/29(金)~12/18(水)	動画視聴：0.4H ミニレポート：1.0H	スクラム入門 (その1) -スクラムの構成要素と基本概念 (08:55) -プロダクトバックログ (07:33) -スプリント計画とバックログの手入れ (06:32)	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module3	12/3(火)~12/25(水)	動画視聴：0.6H ミニレポート：1.0H	スクラム入門 (その2) -スプリント計画策定後のイベント、成果物、基準 (12:47) -スクラムマスター (07:44) -事例紹介 (14:35)	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module4	12/6(金)~1/15(水)	動画視聴：0.6H ミニレポート：1.0H	アジャイル要求入門 -ユーザーストーリー (16:07) -アイデアの発想と妥当性確認、ユーザーストーリーマッピング (17:31)	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module5	12/10(火)~1/22(水)	動画視聴：1.0H ミニレポート：1.0H	エンタープライズアジャイルの可能性と実現への提言 -エンタープライズアジャイルの可能性と開発 (14:22) -チームレベルを越えてアジャイル開発を活用するための観点1 (15:04) -チームレベルを越えてアジャイル開発を活用するための観点2 (13:04) -チームレベルを越えてアジャイル開発を活用するための観点3 (15:59)	【テーマ】 ※講師から別途指示あり	
Module6	1/31(金) 9:30-16:30 ※集合ワークショップ	集合ワーク：7.0H (昼休憩含む)			-スプリント計画の体験 -紙飛行機工場ゲーム -ユーザーストーリー作成とユーザーストーリーマッピング体験 -アジャイル開発活用を阻む障害の議論とFearless journeyゲーム

### ◆e-Learningについて

- ・オンライン動画プラットフォーム「Udemy」で、動画「アジャイル開発の基本」を無料公開しています。  
Udemy サイトURL：<https://www.udemy.com/>  
アジャイル開発の基本 サイトURL：<https://www.udemy.com/jisaag-kpjeufc/>
- ・Udemyでは無料でアカウントを作成できますので、個人アカウントを登録の上学習してください。
- ・Udemy上には、本講座の他にも多数の学習コンテンツがありますので、ご興味あるものがあればご自由にご視聴ください。  
なお、当協会では、サービスデザインに関する動画も無料で公開しています。  
デジタルトランスフォーメーション(DX)とサービスデザイン サイトURL：<https://www.udemy.com/jisadx-dmwli/>

### ◆ミニレポートについて

- ・レポートの提出日や提出方法は、講座開講後に講師より直接ご連絡します。
- ・レポートの文章量は、A4・1ページ以内です。

### ◆集合ワークショップについて

- ・グループでの実践体験に取り組む上で、アジャイル開発に関する基礎知識が必要になります。  
必ず全てのe-Learningコンテンツを学習してから、ワークショップに参加するようにしてください。
- ・会場に関する詳細情報は、ワークショップの開催1週間前を目処に事務局よりご連絡します。