

タスクかんぱん シミュレーション

XPJUGスタッフ
オブジェクト倶楽部 中の人
永和システムマネジメント

やっとうむ こと 安井 力

どんなゲーム？

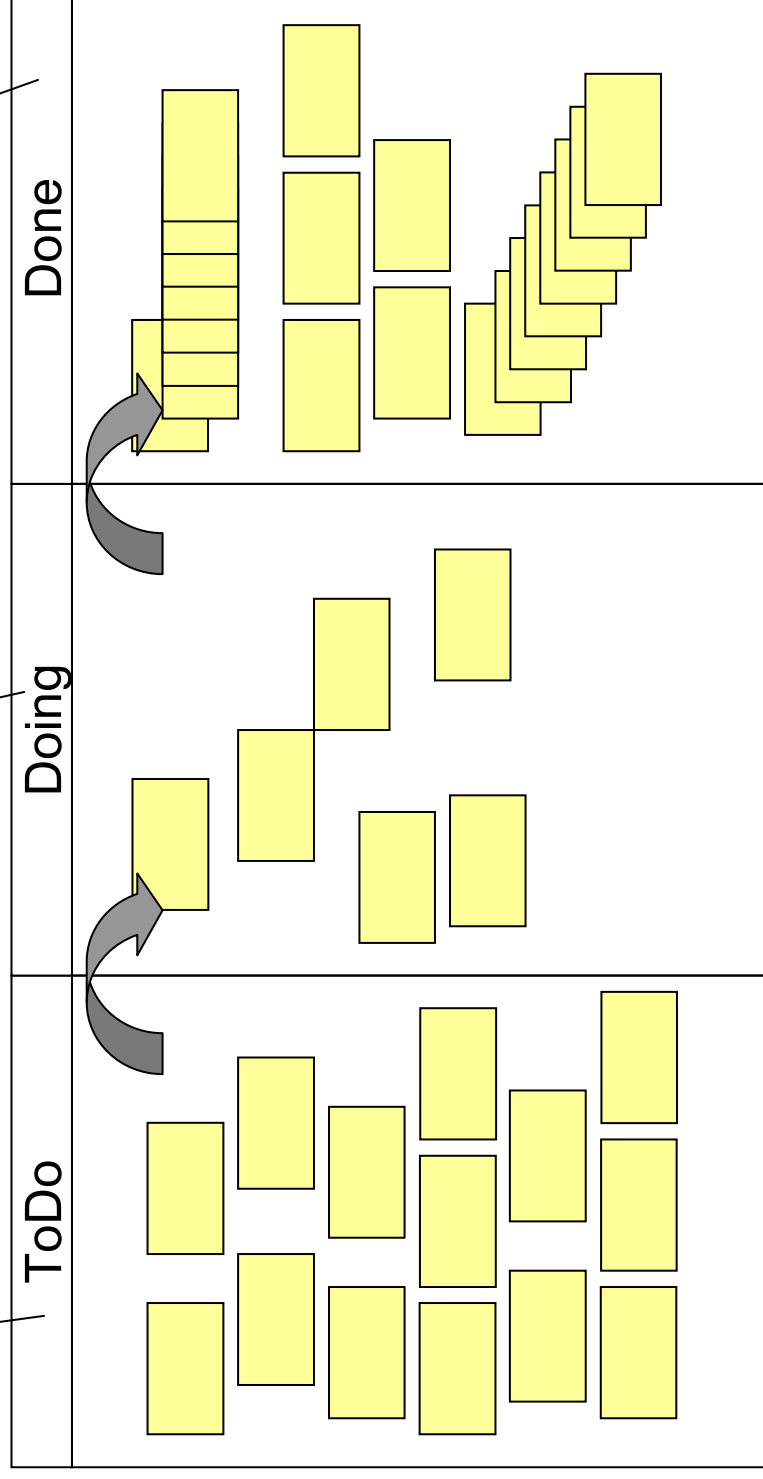
- 架空のプロシエクト
- タスクボードを利用
- シミュレーション

タスクボード

やるべき仕事をタスクごとに付箋などに書いてToDo欄に貼りだす

タスクに着手したらをDoing欄に移動

完了したタスクは、Done欄に移動



開発プロジェクトについて

- メールクライアント(Outlook、Thunderbirdのようなもの)の開発プロジェクト
- ストーリーが要求とその優先順位(番号の若いものが優先)
- ストーリー単位でクライアントがレビュー、評価したい
- タスクも出している
- チーム全体で開発する

模様替えプロジェクトについて

- とあるテレビ番組の企画
- 2週間で家を模様替えする
- 費用はテレビ局負担、ただし作業は家族(ニチーム)でやらなくてはいけない。仕事は休む
- 模様替えでやりたいことがストーリー
- 優先順位は、家族(チーム)で決める
- タスクも出してある
- 2週間で終わり。完成していなかったら、その状態で住むことになる

ストーリーリーとタスク

- ストーリーが、価値のあるかたまり
- タスクは、ストーリーを実現するのに必要となる作業
- ストーリーのすべてのタスクが終わらなければ、ストーリーは完了しない
 - 実際の仕事だと、タスクが足りない場合も

進め方(1)

- チームがプロジェクトを担当する
- 1週間＝1イテレーション＝5日
- 1週間単位でストーリーを進めていく
- イテレーション終了時に完了しているストーリーのみが評価対象
- 1日は2コマで、コマごとにタスクを実行
 - 作業時間＝業務時間なのは仕様
- タスクは1人で担当
 - 担当するときにはサインアップ

進め方(2)

- メンバーそれぞれが、各コマで作業する
- タスクを進めるのには、さいころを振る
- サイコロの出た目の分だけ進み、見積りの値以上になったらタスク完了
 - 大きなタスクは複数コマかかる

進め方(3)

- サイコロで1が出たら、問題発生！
- Problemカードを1枚引いて、タスクにつける
- Problemのあるタスクは、進められない
- Problemは、Solutionカードで解決する
- 手札のSolutionから、適切なものを出して解決
 - 解決するかどうか、チームで議論
- Solutionカードはあらかじめ3枚ずつ配っておく

時間割

- いまどこまで進んでいるか確認
- マーカーを現在のコマに置く
- マーカーを進める人は決めただほうがよい