



ユーザーストーリー ビギンズナイト

at 第11回すくすくスクラム

2010年2月25日

ワイクル株式会社 取締役 角 征典

<kado.masanori@waicrew.com>

はじめに質問

- **Q1:** ユーザーストーリーを書いたことがありますか？
- **Q2:** あなたの職種は何ですか？
 - プログラマ、エンジニア、デザイナー、プロジェクトマネージャー、etc.
- **Q3:** 私を知っていますか？



自己紹介

- 角 征典 (@kdmsnr)
- 認定スクラムマスター('09/12)
- **アジャイル**に関する文書の翻訳



Martin Fowler's Bliki



[新規作成](#) [FrontPage](#) [ページ一覧](#) [検索](#) [更新履歴](#) [RSS](#) [ログイン](#)

FrontPage

ここは、[Martin Fowler's Bliki](#) の翻訳Wikiです。

Martin Fowler氏本人の許可を得て公開しています。Wikiですので、どなたでも参加可能です。ご自由にページの追加、修正、変更を行ってください。

- まずは [お読みください](#) をどうぞ。
- ご意見は [ご意見箱](#) までどうぞ。

まだ翻訳していないページは、[InHandOrNot](#)で確認できます。是非「新規作成」してください ;-)。

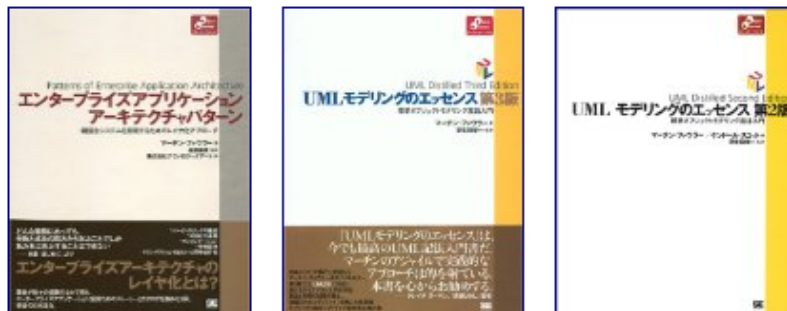
13、14、15、16

Mf

—Martin

Martin Fowler's Books

- See Also [シグニチャシリーズの判断基準](#)



Links

- [Martin Fowler's Bliki](#)
- [スペイン語訳](#)
- [韓国語](#)
- [中国語](#)
- [タイ語](#)

Menu

- [お読みください](#)
- [ご意見箱](#)
- [InHandOrNot](#)

Search

Categories

- [agile](#)
- [design](#)
- [leisure](#)
- [refactoring](#)
- [thoughtWorks](#)
- [tools](#)
- [uml](#)
- [writing](#)

Access Rank 10

- [FrontPage \(274282\)](#)
- [朝会のパターン：立ってるだけじゃないよ \(65\)](#)
- [ドメインロジックと \(48177\)](#)
- [生産性は計測不能 \(45062\)](#)
- [Closure \(38144\)](#)
- [お読みください \(27112\)](#)



121

朝会のパターン



ふりかえりのパターン

The Pragmatic Programmer
Agile Enlightenment
Making Good Teams Great

アジャイル レトロスペクティブズ

強いチームを育てる「ふりかえり」の手引き

Robert C. Martin and David S. Harel / 西尾 隆



[新規作成](#) [FrontPage](#) [ページ一覧](#) [検索](#) [更新履歴](#) [RSS](#) [ログイン](#)

次のアジャイルソフトウェアプロジェクトに使える10の契約

以下の文章は、[Peter Stevens](#)^①による「[10 Contracts for your next Agile Software Project](#)^②」の日本語訳である。

[Creative Commons — 表示-非営利 3.0 Unported](#)^③の条件下で、ここに掲載する。

次のアジャイルソフトウェアプロジェクトに使える10の契約

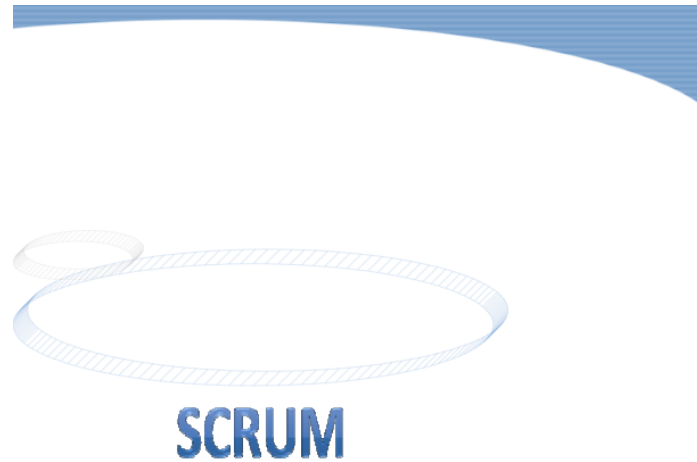
2009/4/29 by [peterstev](#)^④

ソフトウェアサービスの顧客であれサプライヤであれ、ソフトウェア開発プロジェクトの最初の頃というのは、口約束だけでいるんな仕事をやらなくちゃいけない。契約書というのは、言ってしまうえば、競技のルールがだらだらと書かれてあるものに過ぎない。ルールが正しければ、顧客にとってもサプライヤにとっても、成功する確率が高まる。ルールが間違っていれば、お互いに協力することも難しいし、進捗だって妨げてしまう。それでは、アジャイル



スクラムガイド

■ scrum.org



February 2010

Scrum: Developed and sustained by Ken Schwaber and Jeff Sutherland



だいたい
分かった

要求定義

要求定義は難しい……よね？



はっきりしているのは、**要求と何か**という**一般的な定義がない**ことです。



ソフトウェア要求（日経BP社）



やってみよう①-1



やってみよう①-1 (5分)

1. **要求定義の難しさ**を**3つ**挙げて
ください

- or 仕事を正確に依頼する難しさ
- or 仕事を正確に受ける難しさ

2. **1つずつ**付箋紙に記述してくだ
さい



やってみよう①-2



やってみよう①-2 (5分)

1. **グループ**になって、全員の付箋紙を集めてください
2. **似ている**内容を集めて**カテゴリ**に分けてください
3. カテゴリに**名前**をつけて、1つずつ**付箋紙**に記述してください



やってみよう①-3



やってみよう①-3

1. **カテゴリ名**を発表してください
2. **たとえば**どんなことですか？



アジャイル要求定義





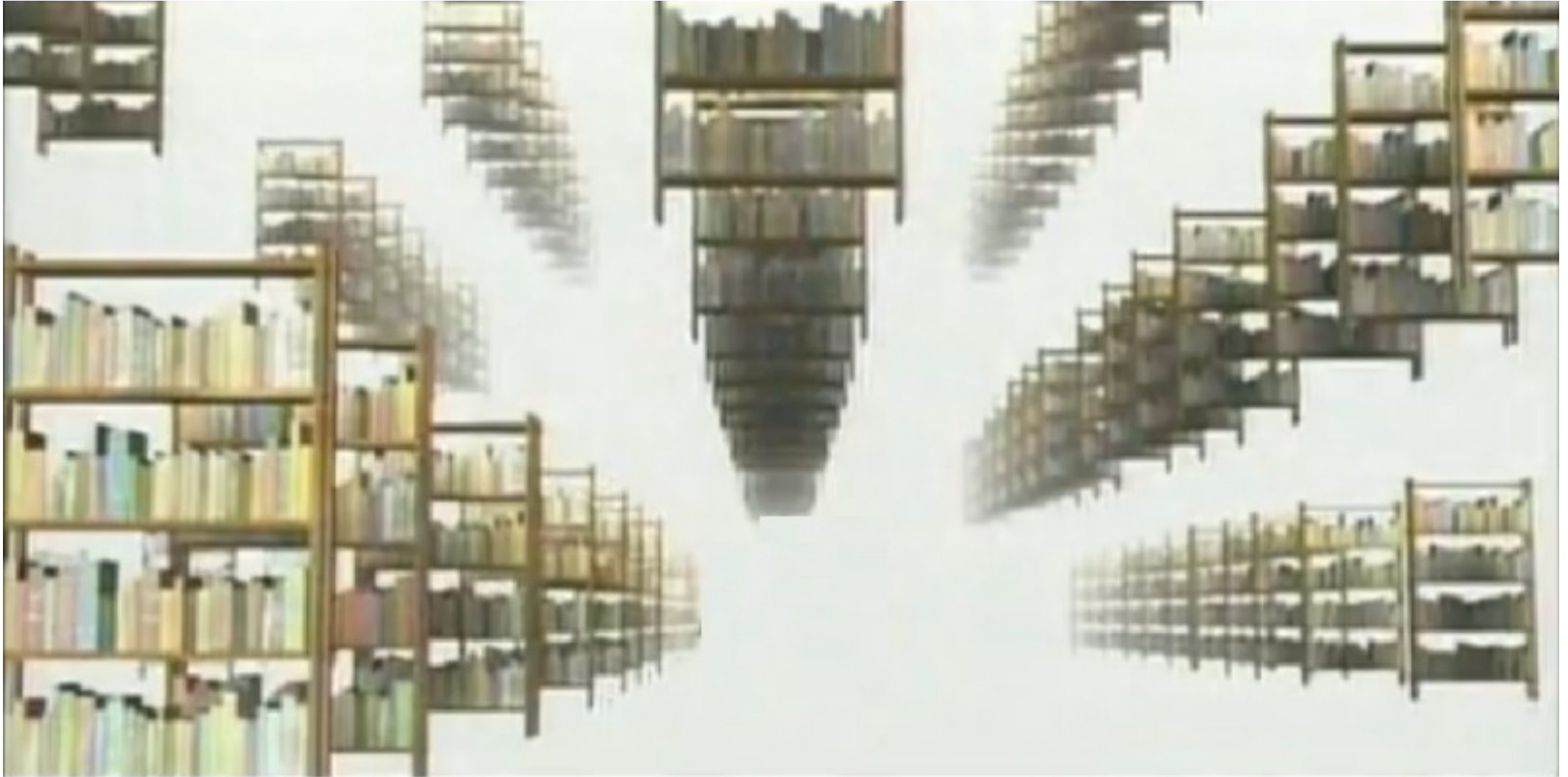
"アジャイル要求定義"

☒ ウェブ全体から検索 ☐ 日本語のページを検索

ウェブ [+ 検索ツールを表示](#)

⚠ "アジャイル要求定義"との一致はありません。

さあ、検索を始めよう



それらしきもの①

計画ゲームの単位はストーリー
カードだッ!!



KentBeck
Kent Beck



ストーリーカード

Customer Story and Task Card		Blk Development / COLA	
DATE: 3/11/91	TYPE OF ACTIVITY: NEW: <input checked="" type="checkbox"/> FIX: <input type="checkbox"/> ENHANCE: <input type="checkbox"/> FUNC. TEST: <input type="checkbox"/>		
STORY NUMBER: 1275 1275	PRIORITY: USER: <input type="checkbox"/> TECH: <input type="checkbox"/>		
PRIOR REFERENCE: <input type="text"/>	RISK: <input type="text"/> TECH ESTIMATE: <input type="text"/>		
TASK DESCRIPTION:			
SPLIT COLA: When the COLA rate chgs in the middle of the Blk Pay Period, we will want to pay the 1 st week of the pay period at the OLD COLA rate and the 2 nd week of the Pay Period at the NEW COLA rate. Should occur automatically based			
NOTES: on system design.			
For the OT, we will run a m/frame program that will pay or calc the COLA in the 2 nd week of OT. The plant currently retransmits the hours data for the 2 nd week exclusively so that we can calc COLA. This will come into the Model as a "2144" COLA			
TASK TRACKING: Gross Pay Adjustment, Create RM Boundary and Place in DEENT Gross COLA			
Date	Status	To Do	Comments



それらしきもの②

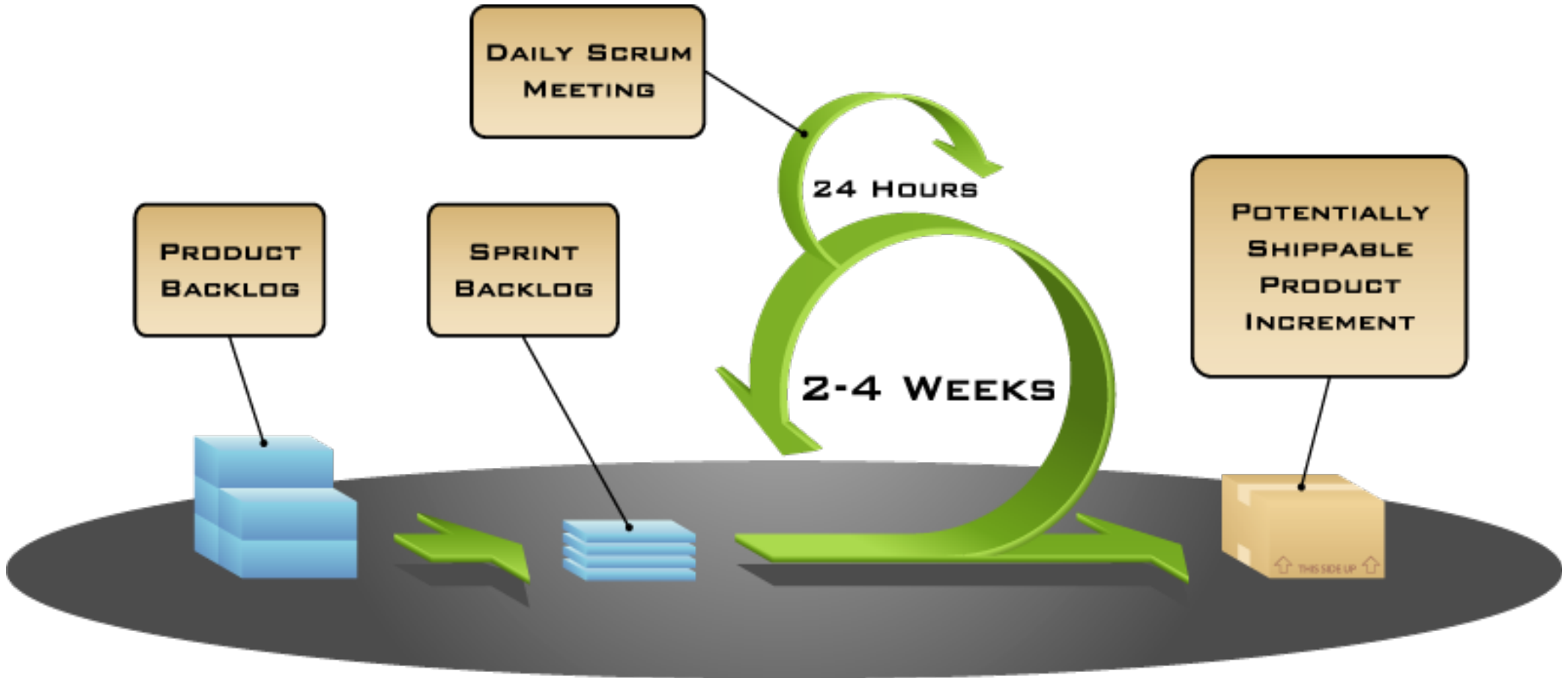
要求はバックログで一覧にする
んだッ!!



kschwaber
Ken Schwaber



スクラムとバックログ



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE



それらしきもの③

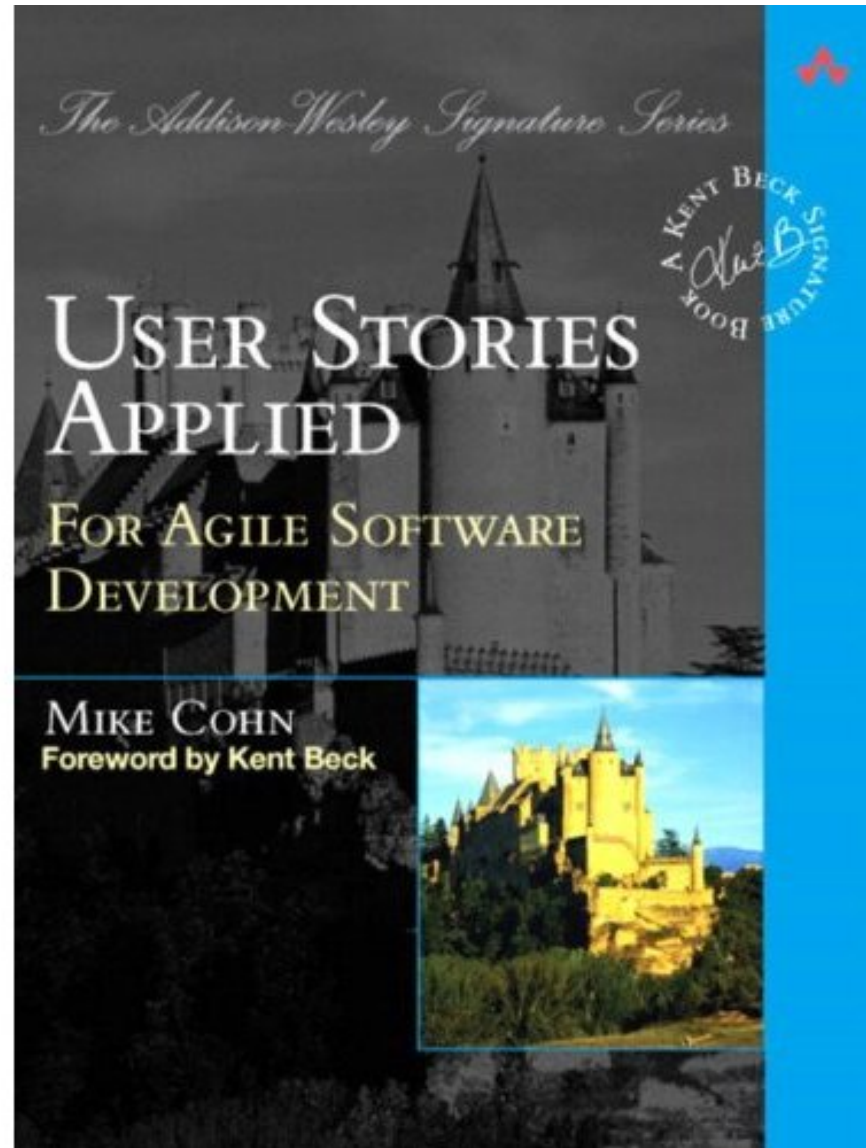
バックログとストーリーは馴染むッ!! 実に馴染むぞッ!!



mikewcohn
Mike Cohn



スクラムとストーリー



それらしきもの④

ATDP/ATDD

*(Acceptance Test Driven
Planning / Development)*

- 受入テスト駆動計画/開発

- Richard J. Watt
- David Leigh-Fellows



それらしきもの⑤

BDD（振舞駆動開発）——ア
プリケーションの**振舞い**を**ビジ**
ネス目的から順に**ユビキタス言**
語で記述して開発する手法



tastapod
Dan North



アウトサイドイン開発



それらしきもの⑥

チケット無しでコミット禁止。
TiDDッ (チケット駆動開発) !!



machu



何となく
見えて
きたもの

ユーザー
ストーリー

これから本編

しばらくお待ちください。

```
irb(main):001:0> "ここで時計を見る"
```

20:00前だといいナア。

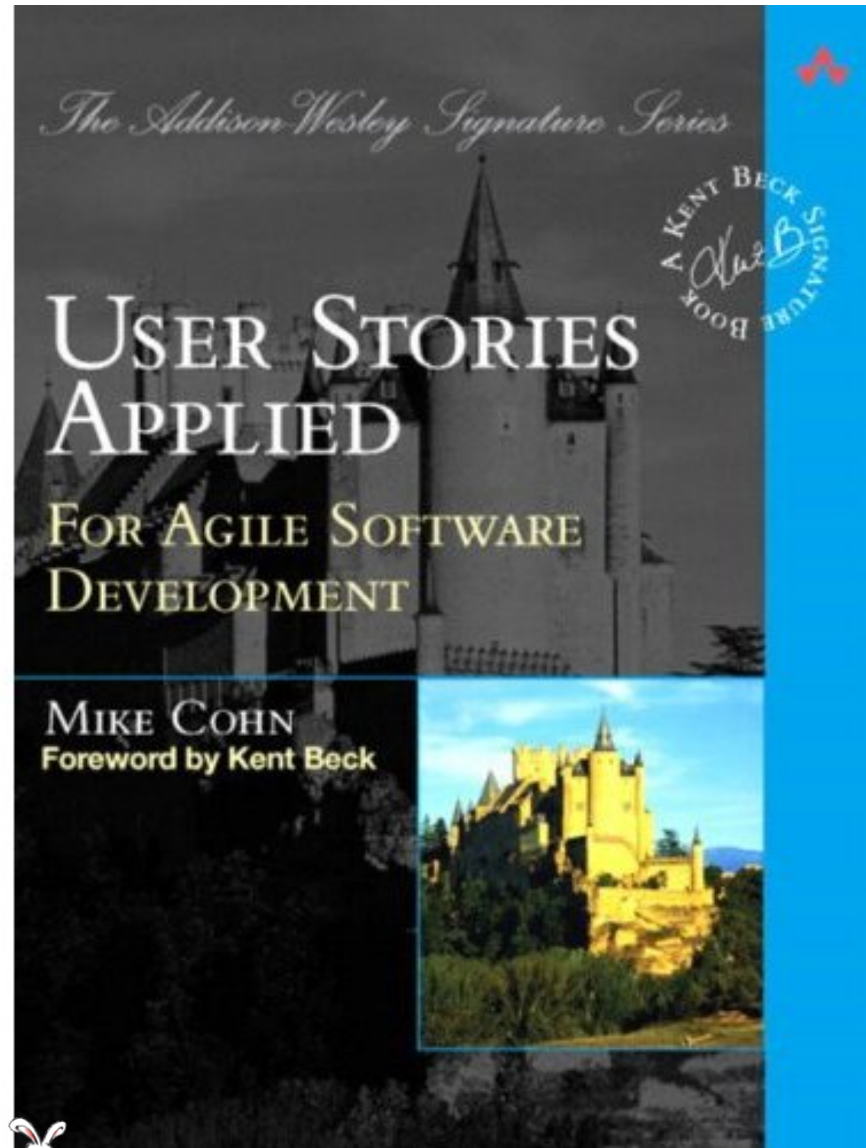


第1部

ユーザーストーリーと親しむ



参考書 by @mikewcohn



ユーザーストーリーとは何か

ユーザーや顧客の視点から機能を短く記述したもの



mikewcohn

Mike Cohn

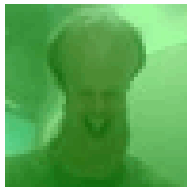


ユーザーや顧客の視点



BDDのユーザーストーリー

- **要求**と**ビジネス価値**を記述する
- 関係者の**理解**と**合意**が実現できる
 - 「Done（完了）」の基準



tastapod
Dan North



オレはそれを3Cと呼ぶね

Card - カード

Conversation - 対話

Confirmation - 確認



RonJeffries

Ron Jeffries



Card - カード



Conversation - 対話



Confirmation - 確認



書いてみよう

物語は三幕構成で



ストーリーは三幕構成で

1. <役割> として、
2. <機能や性能> が欲しい。
3. それは、<ビジネス価値> のためだ。



Connextra



やってみよう②-1



やってみよう②-1 (1分)

1. **グループ**になって**家族の役割**を決めてください

- ex. 父、母、娘、息子、お爺ちゃん、お婆ちゃん、犬、猫

2. 役割が決まったら付箋紙の**1行**
目を書いてください

父として、



やってみよう②-2



やってみよう②-2 (1分)

1. 家族は**新しい家**に引っ越すことになりました
2. **新しい家に望むもの**を付箋紙の**2行目**に書いてください

父として、
大きな仕事部屋が欲しい。



やってみよう②-3



やってみよう②-3 (2分)

1. 2行目の**目的**や**価値**は何ですか？
2. **3行目**に書いてください

父として、
大きな仕事部屋が欲しい。
それは、集中して仕事をする
ためだ。



やってみよう②-4 (8分)

1. 同じように、**新しい家に望むもの**を**あと2枚**書いてください

■ サンプル

父として、
大きな仕事部屋が欲しい。
それは、**集中して仕事をする**
ためだ。



やってみたこと

- ユーザーストーリーは**三幕構成**

<役割> として、
<機能や性能> が欲しい。
それは、<ビジネス価値> のためだ。

- 3C (**カード**、対話、確認)
- **ロール**モデリング (1行目)



ロールモデリング

- 「ユーザーとして、」 だけ？
- **ロール**の分け方
 - 目的、方法、状況、熟練度
- 詳しく**想定**する
 - ペルソナ、シナリオ
- **極端**なロール



第1部—完—



自分にどれだけ価値がある
か？ 『情熱プログラマー』



しばらくお待ちください。

```
irb(main):002:0> "ここで時計を見る"
```

20:30前だといいナア。



第2部

ユーザーストーリーを詳しく



どこから来たの？



最初はゆるふわビジョン

paicrew
ワイクル株式会社

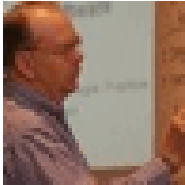


ゆるふわの範囲（スコープ）



Elevator Test Statement

詳細があふれてくるような、
核コンセプトが必要である。 中



jimhighsmith
Jim Highsmith



Elevator Test Statement

- ターゲット顧客
- 顧客ニーズや機会
- 製品名、製品カテゴリ
- 重要な利点、魅力的な購買理由
- 主要な競合製品
- 主要な差別化



それでスゴいやつ、できる?

Wicrow
ワイクル株式会社



イノベーションの基本

1. 観察
2. ブレインストーミング
3. プロトタイプ



ショッピングカート



擦り合わせ (ODSC+RR)

- **目的** (Objectives)
- **成果物** (Deliverables)
- **成功要因** (Success Criteria)
- リクエスト (Request 2 MGMT)
- リスク (Risk)



岸良裕司

ゴールドドラットコンサルティング ディレクター



ビジョンをエピックに



「大きな仕事部屋」…だと?



エピックをストーリーに



詳細化

の前に

全体は部分の
総和じゃない

お願いしたの
は「それ」だ
けど全然欲し
くないよ問題

言われたもの
を作ったのに
不満ばかり言
われたよ問題

中心的な課題を探る



ソリューションから離れる

「**大きな仕事部屋が欲しい**」
とのことですが、今のお部屋
に**ご不満があるのですか？**

- 2行目：**他の**実現方法はないか
- 3行目：**根本的**な価値はないか



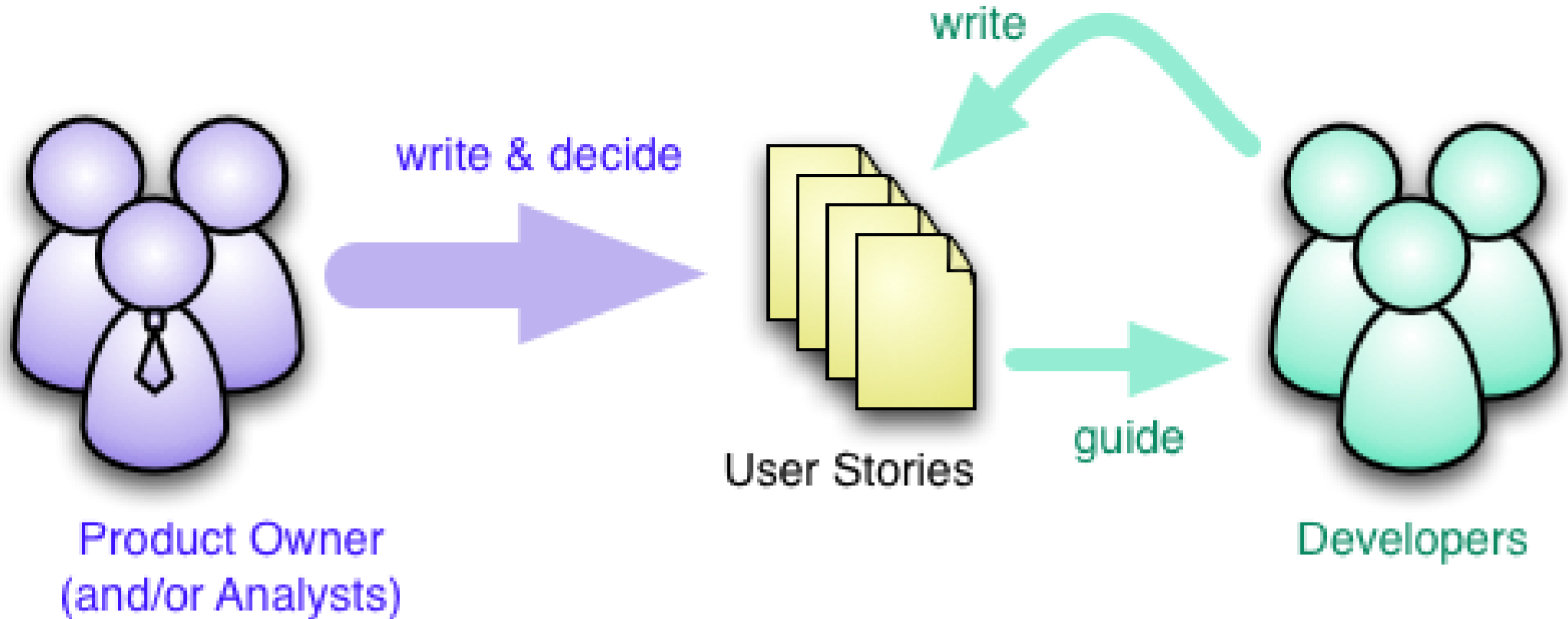
「大きな仕事部屋」を詳しく



- "大きな"ってどれくらい？
- 仕事部屋ってどんなの？
- 仕事って何してるの？
- 倉庫だと何か問題ある？
- 今は困ってることがあるの？
- etc.



対話的ストーリー on bliki



対話を通じて常にストーリーを
洗練させていく



やってみよう③



やってみよう③ (13分)

1. **質問される人**を選び、ユーザーストーリーを1つ選択します
2. 残りの人は**順番**に…
 - a. そのユーザーストーリーを**詳細**にするための**質問**をします
 - b. 答えを受けて、**詳細なユーザーストーリー**を付箋紙に**記述**します
3. 時間が余れば**交代**してください



やってみたこと

- 3C（カード、**対話**、確認）
 - **質問力**重要
 - YES/NO の質問はできるだけ**避ける**
 - **なぜなぜ5回**も有効
- 質問されるまで**考えてなかった!!**
 - **発見**ではなく一緒に**合成**
 - 質問内容も**メモる**と吉（備忘録）



ユーザーストーリーの集め方

1. インタビュー
2. アンケート
3. 観察
4. ワークショップ



ストーリー記述WS①

- 関係者（全員）参加
- 誰でもストーリーを書いてよい
 - 基本は**プロダクトオーナー**が記述
 - 全員が**理解**できるように
 - **量優先**、**幅優先**
- スクラムの場合
 - リリース計画ミーティング



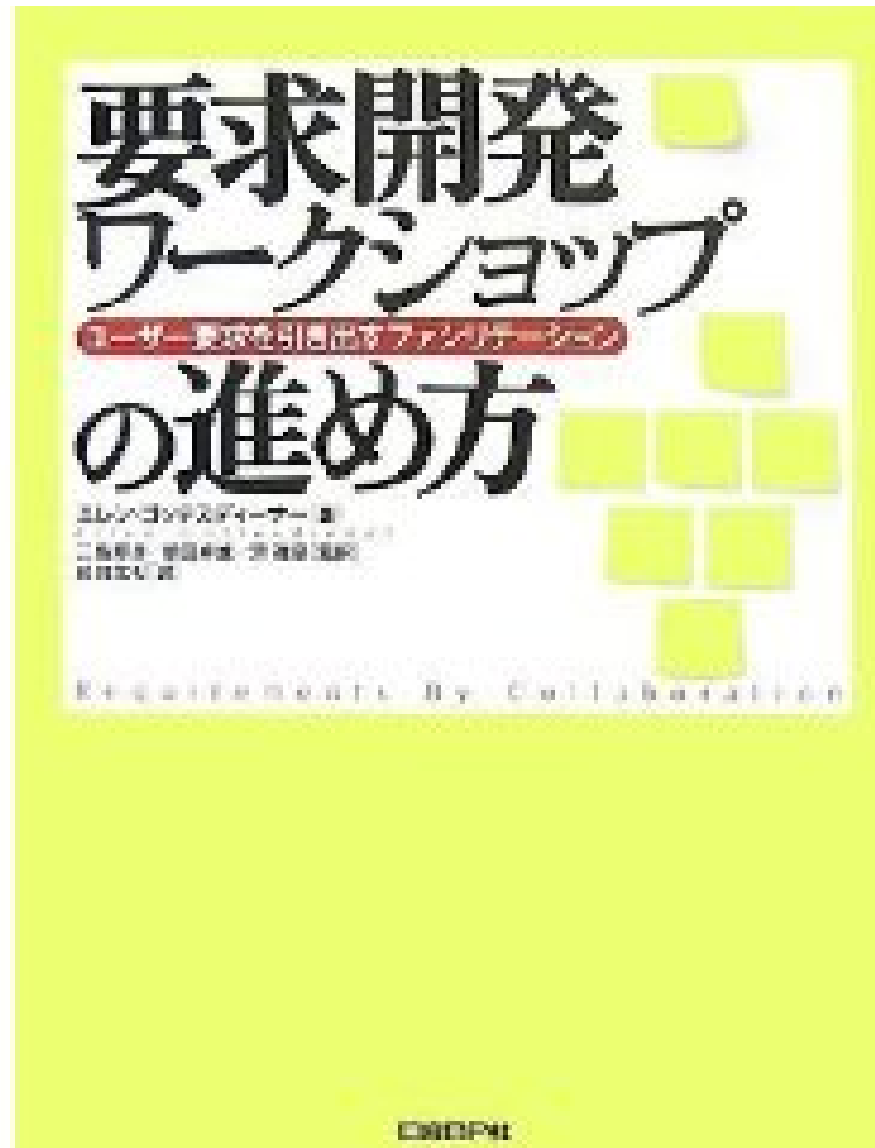
ユーザーインターフェイス設計は**前倒し**にしなければいけない——*Xiao Guo*

- あまり厳密じゃない (Low-Fidelity) プロトタイプ
- ユーザー中心設計
- ロールモデリング、ペルソナ



ワークショップの進め方

ワイクル株式会社



第2部—完—



基本的に「ノー」と言おう 『小さなチーム、大きな仕事』



しばらくお待ちください。

```
irb(main):003:0> "ここで時計を見る"
```

21:00前だといいナア。



第3部

良いユーザーストーリーとは



良いユーザーストーリーとは



*with **INVEST**, I-N-V-E-S-T*



wwake

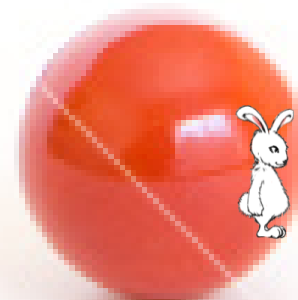
Bill Wake



Independent - 非依存



iStockphoto®



Negotiable - 交渉可能

ワイクル株式会社



Valuable - 価値



Estimatable - 見積可能



見積りができない理由

1. **ドメイン知識**が足りない
2. **技術知識**が足りない
3. ストーリーが**大きすぎる**



Sized appropriately

- 手頃な大きさ (以前は **S**mall)



手頃な大きさにする方法

9つの分割パターンがあるよ



rslawrence

Richard Lawrence



9つの分割パターン

- #1 ワークフロー分割
- #2 ビジネスルール分割
- #3 主要作業分割
- #4 シンプルと複雑を分割
- #5 データの種類で分割
- #6 データ入力方法で分割
- #7 機能レベルで分割
- #8 CRUD分割
- #9 スパイクに分割



Testable - テスト可能



テスト可能 == 完了可能

- 3C（カード、対話、**確認**）
- ☐ チェックボックス
- ユーザーシナリオ
 - GWT形式 (**Given/When/Then**)
 - 前提 / もし / ならば ～ すること



アジャイルにおけるテスト

アジャイルテストには**2つの軸**
がある



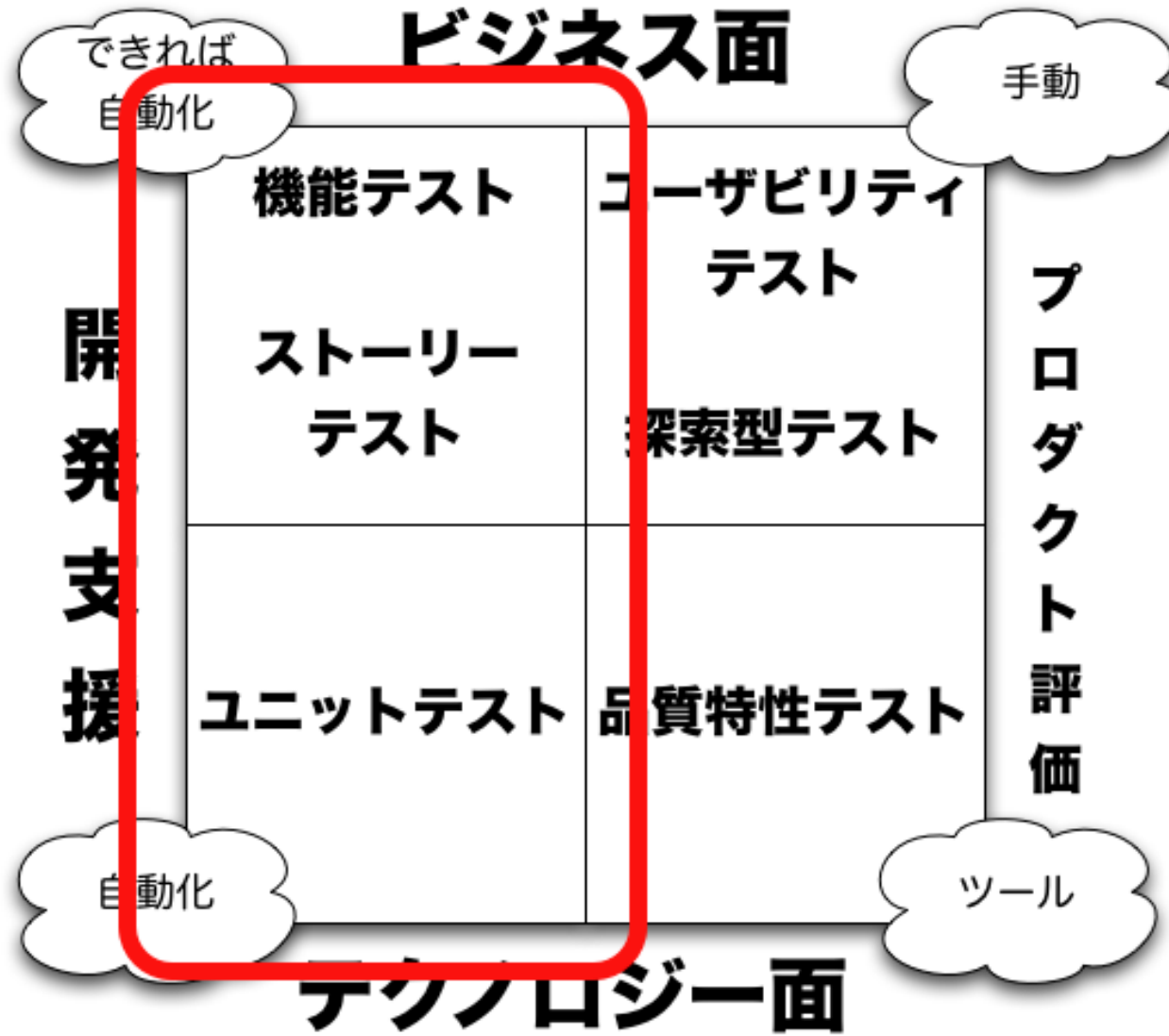
marick
Brian Marick



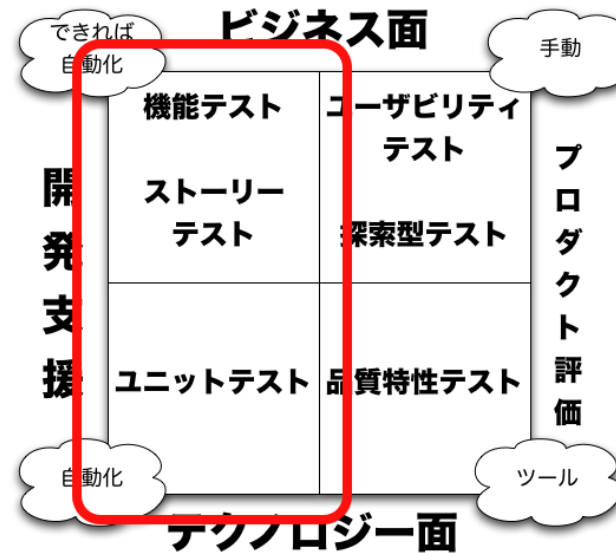
アジャイルにおけるテスト



ユーザーストーリーの射程



できるだけ左側へ移動



- テストの**自動化**
- 品質の作り込み（リーン思考）
 - 欠陥の**発見**より**防止**



アジャイルテストの参考書



落穂ひろい

非機能要求ってどーすんの？

- ユーザーストーリーに変換する
 - 制約としてメモっておく
 - 「ユーザーとして、」で書き始める
 - 「システムとして、」で書き始める
- ユーザインタフェースは前倒し



バグはストーリーなの？

顧客の欲しいものといまある
ものとが違えば、それは同じ
もの——*m_seki*

- 見つけたら**管理せず**に**その場**で直すのが**リーン**的
 - 欠陥の「発見」と「再発防止」の違い
- 小さなバグは**まとめて1つ**のストーリーに



ユースケースとの違いは何？

- 今北産業 (by @Ichin)
 - 三行で書ける
 - ユースケース、IEEE 830、Volere
<<http://www.volere.co.uk/>> の雛
形って覚えている？
- 対話 > > > 記述
 - 記述よりコミュニケーションを**頑張る**



全部「最重要」とか言われた

顧客満足度／顧客不満足度

- 実現できたとしたら、どれくらい**満足**できます？
 - 1～5（5：大満足）
- 実現できないとしたら、どれくらい**不満**ですか？
 - 1～5（5：大不満）



ストーリーカード地獄!!

- **エピック**のまま保持する
 - スプリントでこなせる量 + α だけ
- **最終責任時点**で決定する
 - バトンリレー走者方式
 - 割引率（**今の100円**と**将来の100円**）
- 着手したら**素早く**提供する
 - 意思決定遅延の補完

カードを買う予算がない

- A4用紙を4つ切りにするとか…
- 今時は **Redmine** がいいよ
 - trac、影舞、Backlog、FogBugz
- **検索重要**



もっと詳しく学ぶために paicrew ワイクル株式会社

- * Mike Cohn 『User Stories Applied』
- * Mike Cohn、安井力、角谷信太郎
『アジャイルな見積りと計画づくり』
- * Mike Cohn - 'An Introduction to user stories'
- * James Shore - 'Beyond Story Cards'
- * Leffingwell, Behrens - 'A User Story Primer'
- * Chelimski etc. 『The RSpec Book』
- * Dan North - 'What's in a Story?'
- * Suzanne Robertson, James C. Robertson、河野正幸
『ソフトウェアの要求「発明」学』
- * 岸良裕司 『マネジメント改革の工程表』



本日のまとめ

1. **3C** (カード、対話、確認)
2. **三幕構成**
3. **INVEST** (非依存、交渉可能、
価値、見積可能、手頃な大き
さ、テスト可能)

質問はありますか？



ふりかえり

The Pragmatic Programmer
Agile Enlightenment
Making Good Teams Great

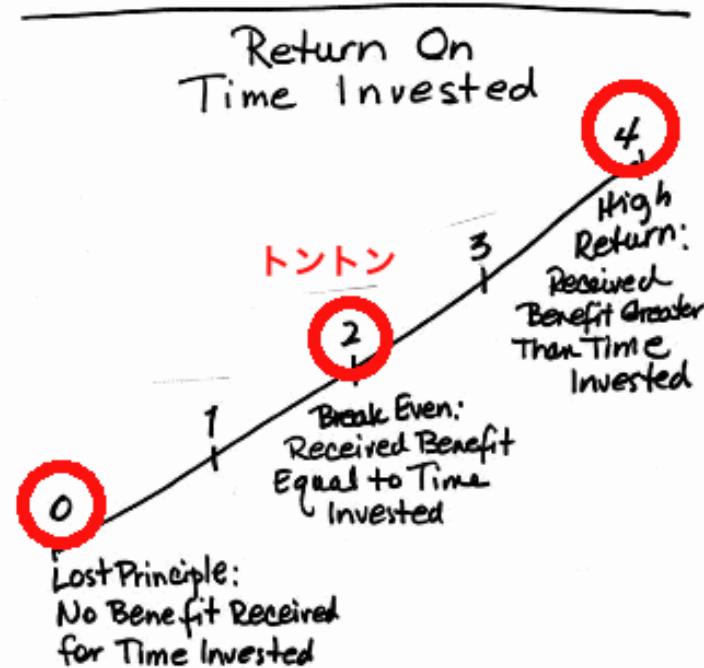
アジャイル レトロスペクティブズ

強いチームを育てる「ふりかえり」の手引き

Robert C. Martin and David S. Harel / 西尾 隆



投資時間対効果—ROTI



- 今日は**2時間**費やしたけど……
 - **0** (損した) **2** (トントントン) **4** (満足)
 - **5段階**で得点を**思い浮かべてください**



YWTシート

やったこと

わかったこと

次やること

- グループでやってみてください