

# 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](mailto: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



00

121

# Martin Fowler's Bliki

paircrew  
ワイクル株式会社

[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 ;-)。

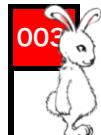
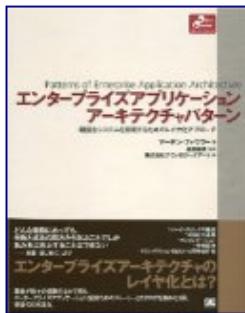
13:11 2011/07/13

Mof

—Martin

## Martin Fowler's Books

- See Also [シグニチャシリーズの判断基準](#)



## 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 \(65121\)](#)
- [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 \(35142\)](#)

## 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

 検索

## Categories

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

## Access Rank 10

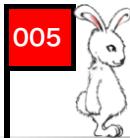
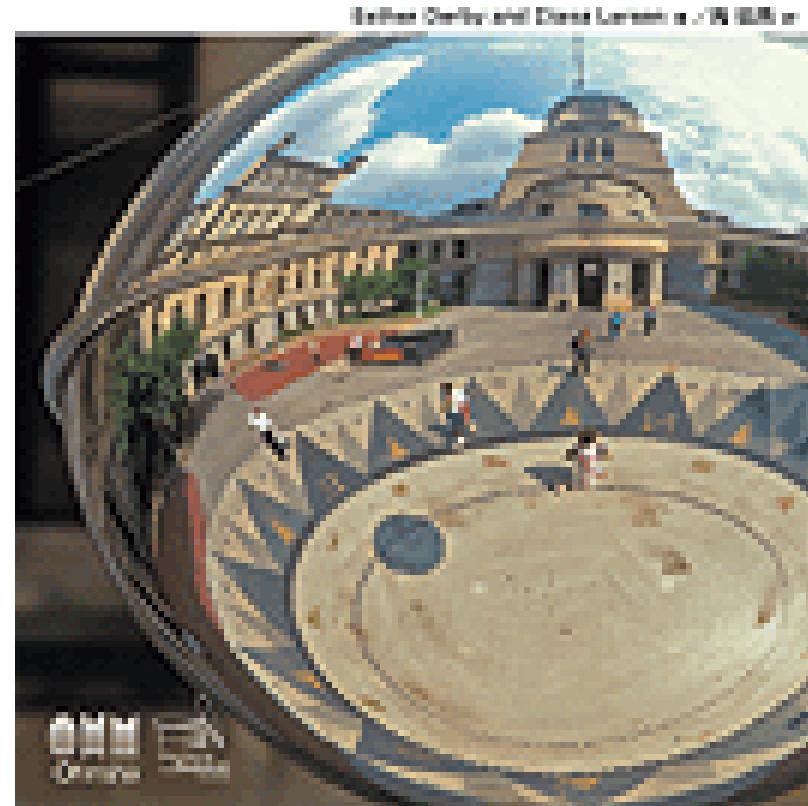
- [FrontPage \(274282\)](#)
- [朝会のパターン: 立ってるだけじゃないよ \(65121\)](#)
- [ドメインロジックと \(48177\)](#)
- [生産性は計測不能 \(45062\)](#)
- [Closure \(38144\)](#)
- [お読みください \(35142\)](#)

# 朝会のパターン



# ふりかえりのパターン

ワイヤークリエイツ  
ワイヤークリ株式会社



005

121

# アジャイルな契約方法

[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](#)による「[10 Contracts for your next Agile Software Project](#)」の日本語訳である。

[Creative Commons — 表示-非営利 3.0 Unported](#)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](#)

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、口約束だけでいろ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るれば、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？

Wyclue crew  
ワイクル株式会社



# 要求とは

はっきりしているのは、**要求とは何か**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

Wacrew  
ワイクル株式会社



# やってみよう①-1 (5分)

aicrew  
ワイル株式会社

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

Wacrew  
ワイクル株式会社



# やってみよう①-2 (5分)

aicrew  
ワイル株式会社

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

ワイヤークリエイツ  
ワイヤークリエイツ



# 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

aircrew  
ワイル株式会社





"アジャイル要求定義"

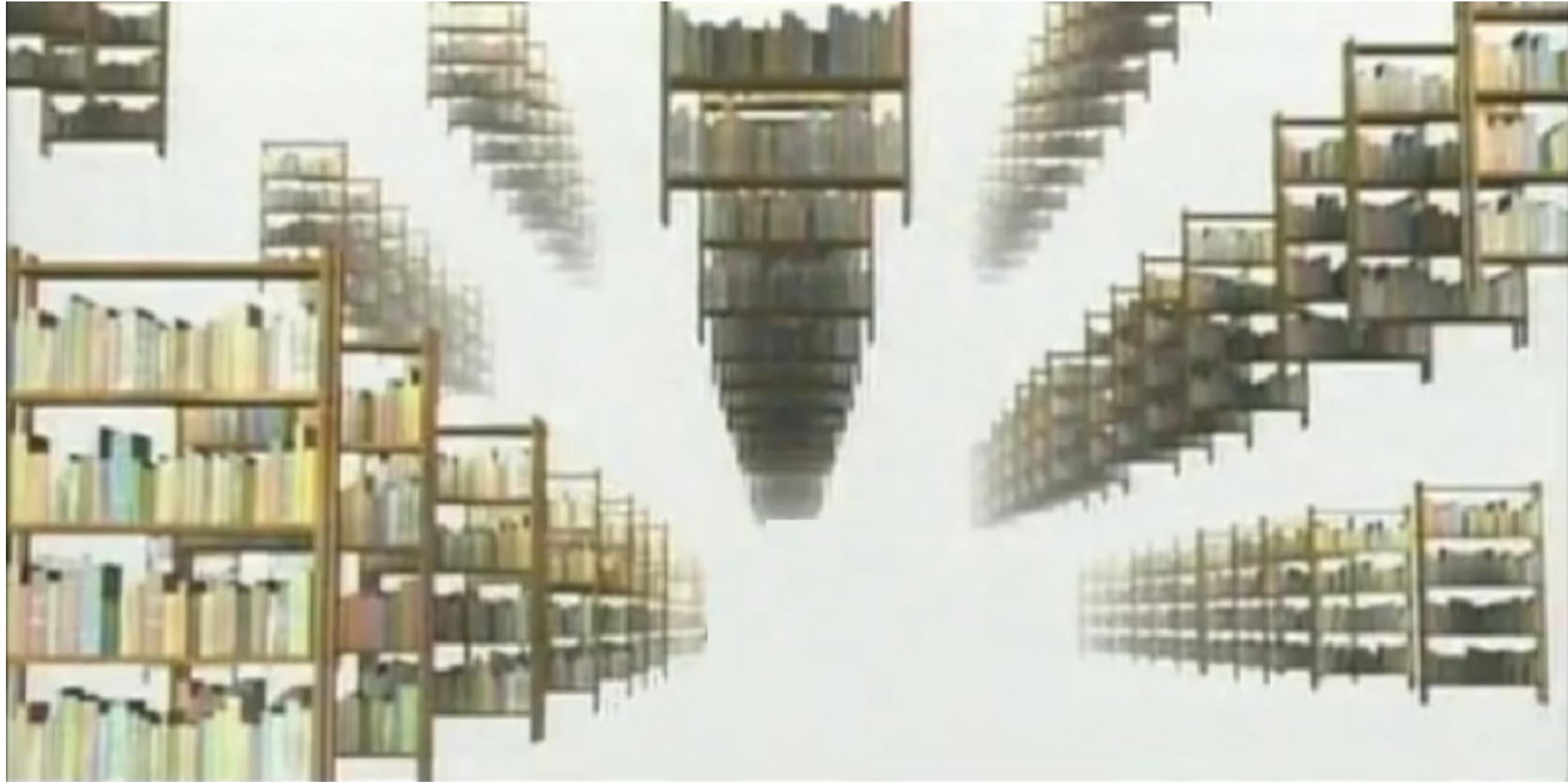
ウェブ全体から検索  日本語のページを検索

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

Wacrew  
ワイクル株式会社



# それらしきものの①

Wyclef  
ワycler株式会社

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



# それらしきものの②

要求はバックログで一覧にする  
んだッ!!

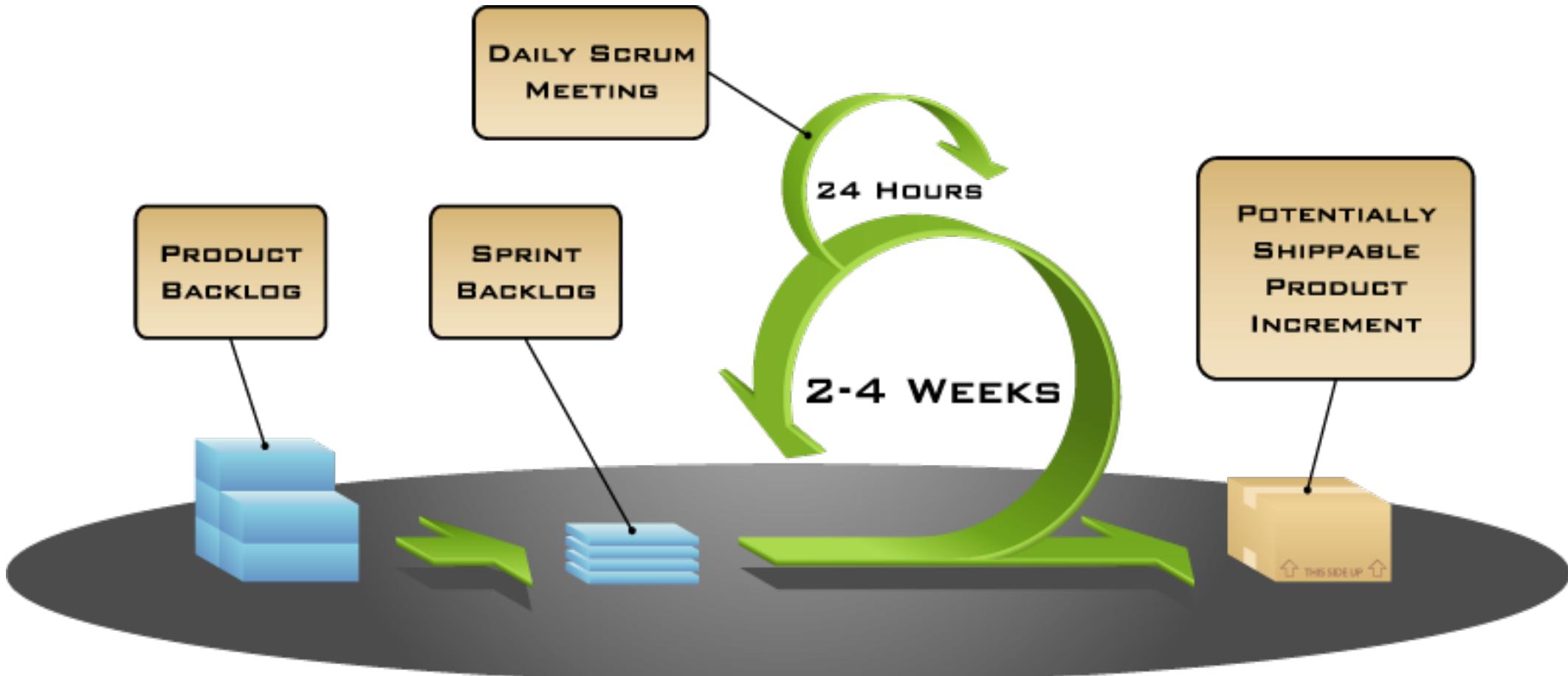


kschwaber

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!!

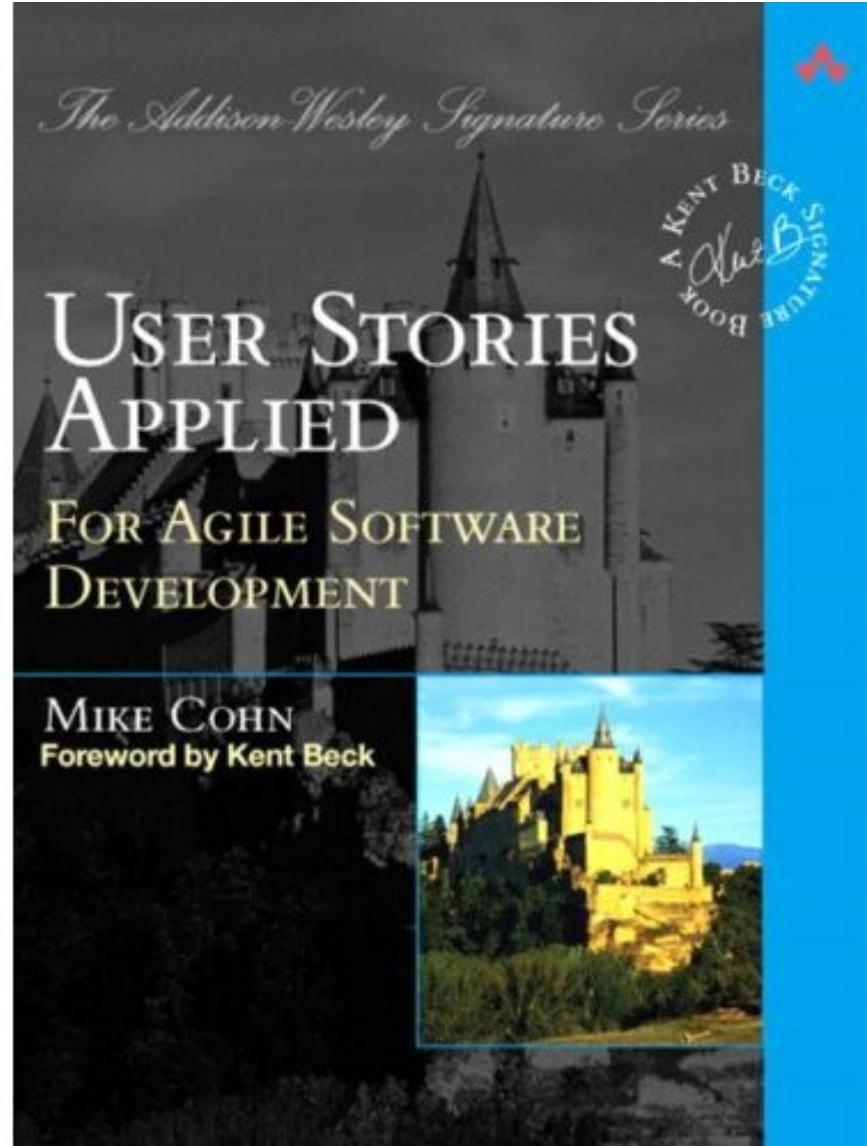


mikewcohn

Mike Cohn



# スクラムとストーリー



## **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

aircrew  
ワイルド株式会社



029



121

6.2

# それらしきもの⑥



チケット無しでコミット禁止。  
*TiDD*ツ (チケット駆動開  
発) !!



machu



何となく  
見えて  
きたもの

ユーモア  
ストーリー

それから本編

# しばらくお待ちください。

ワイヤークリ株式会社  
wacrew

```
irb(main):001:0> "ここで時計を見る"
```

20:00前だといいナア。



# 第一部

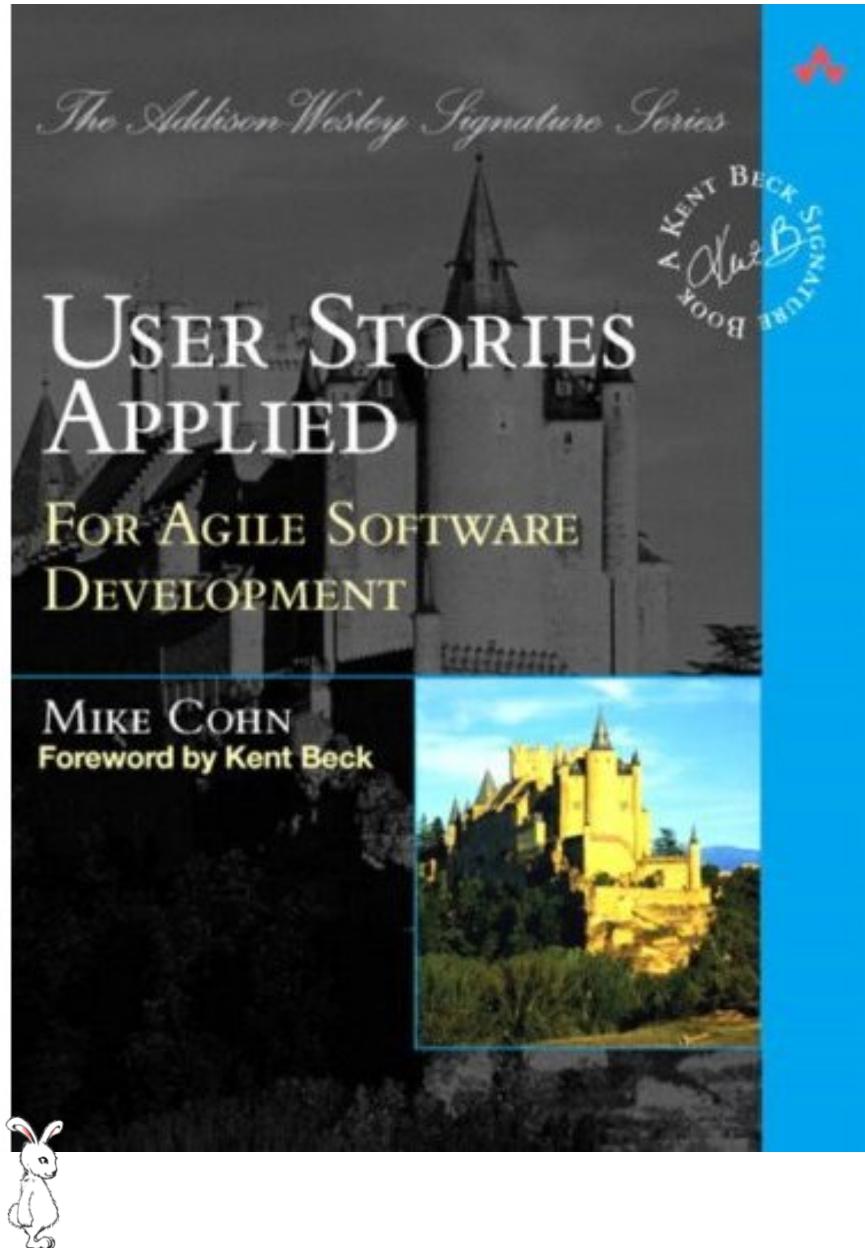
# ユーザーストーリーと親しむ

株式会社  
ワイルドサイエンス



# 参考書 by @mikewcohn

do it crew  
ワイクル株式会社



# 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

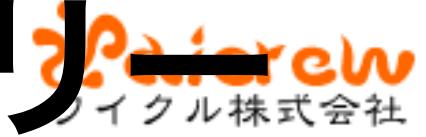
Mike Cohn



# ユーザーや顧客の視点



# BDDのユーザーストーリー



ワイヤークル株式会社

- **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

Waicrew  
ワイクル株式会社



042



121

5.2

# Conversation - 対話

aircrew  
ワイル株式会社



# Confirmation - 確認

Waicrew  
ワイクル株式会社



書いてみよう

# 物語は二幕構成で

Wacrew  
ワイクル株式会社



# ストーリーは三幕構成で

Wacrew  
ワイクル株式会社

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

Wacrew  
ワイクル株式会社



# 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. 役割が決まつたら付箋紙の**1行目**を書いてください

父として、



# やってみよう②-2

Wacrew  
ワイクル株式会社



# やってみよう②-2 (1分)

ワイヤーcrew  
ワイヤークル株式会社

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

ワイヤー  
ワイヤークリー  
ワイヤークリー  
ワイヤークリー  
ワイヤークリー  
ワイヤークリー



# やってみよう②-3 (2分)

ワイヤークリーク  
ワイヤークリーク株式会社

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)

aicrew  
ワイル株式会社

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)



- 「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





**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。

ワイヤークリ株式会社  
wacrew

```
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

Wacrew  
ワクリ株式会社



# どこから来たの？

aircrew  
ワイル株式会社



# 最初はゆるふわビジョン

aicrew  
ワイル株式会社



# ゆるふわの範囲 (スコープ)

scope  
ワイヤー株式会社



# Elevator Test Statement



詳細があふれてくるような、中  
核コンセプトが必要である。



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



# それでスゴイやつ、できる?

ワイヤレス会社



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

**aicrew**  
ワイル株式会社



# 擦り合わせ (ODSC+RR)

Opicrew  
ワイル株式会社

- **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?

ワクル株式会社



# エピックをストーリーに

Waicrew  
ワイクル株式会社



詳細化

の前に

全体は部分の  
総和じやない

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

Wacrew  
ワイクル株式会社



# ソリューションから離れる

ワイヤークリエイツ  
ワイヤークリエイツ  
株式会社

「**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**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



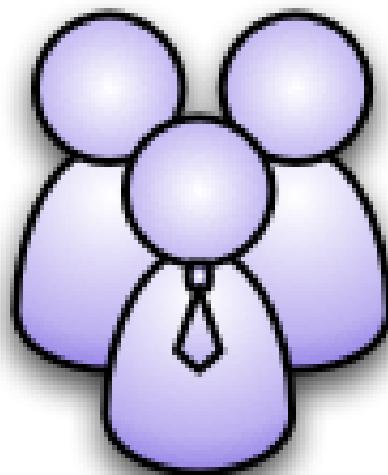
# 「大きな仕事部屋」を詳しく

- "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？
- 今は困っていることがあるの？
- etc.



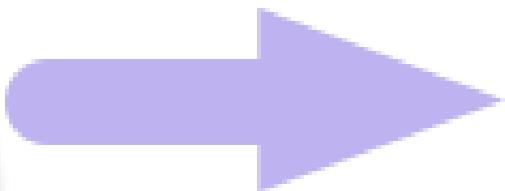
# 対話的ストーリー on bliki

サイクリュrew  
ワイル株式会社

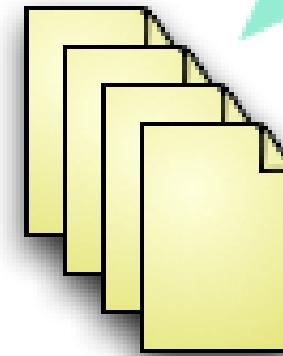


Product Owner  
(and/or Analysts)

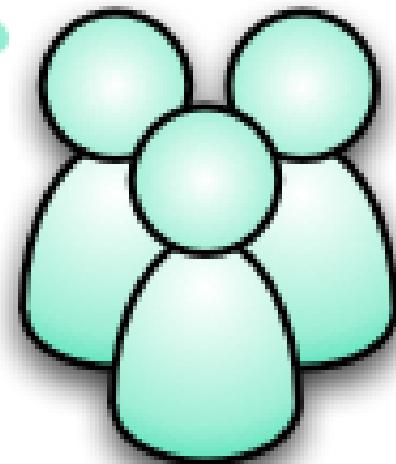
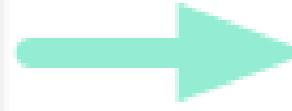
write & decide



User Stories



write



Developers

guide

**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

ワイヤーcrew  
ワイヤー株式会社



# 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

Wyclu  
ワイクル株式会社

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

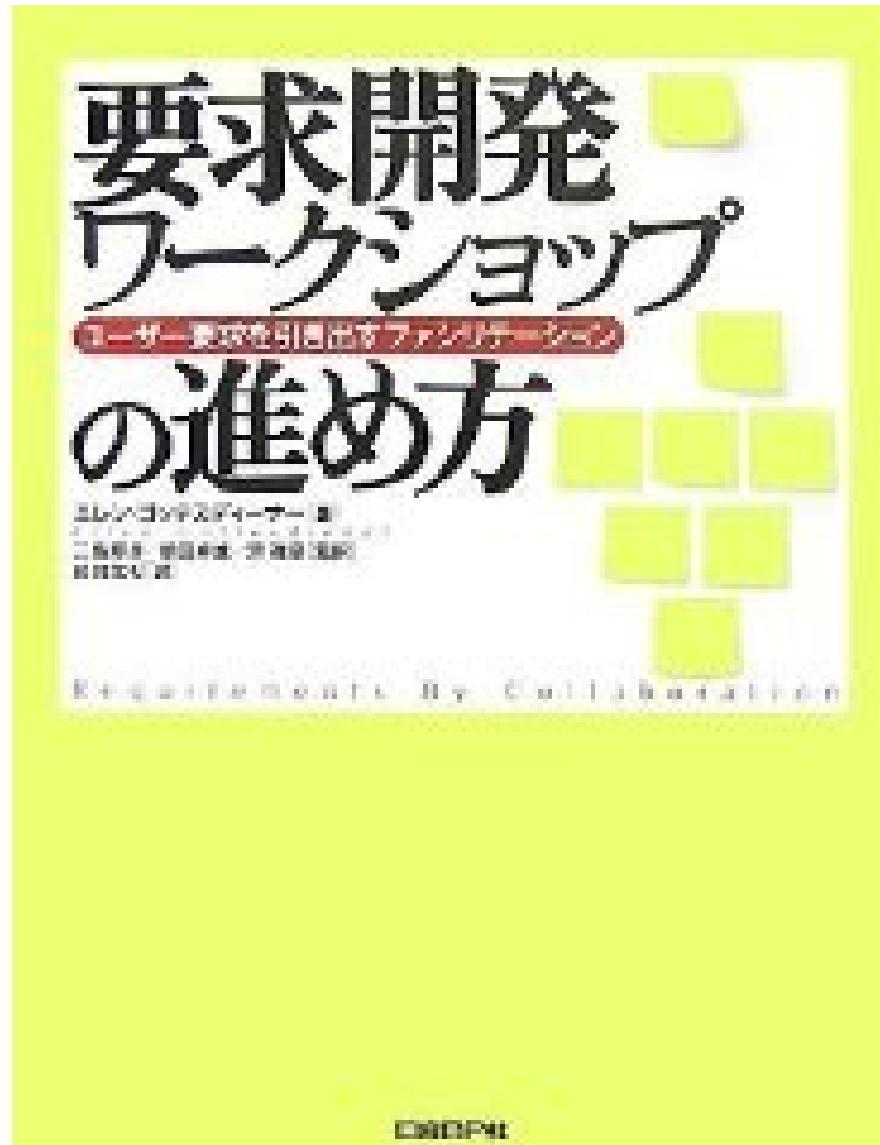


# ストーリー記述WS②

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



# 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。

ワイヤークリ株式会社  
wacrew

```
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

株式会社  
ワカルねこ社



# 良いユーザーストーリーとは



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



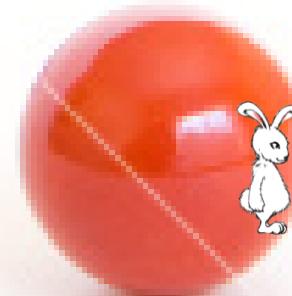
**wwake**

Bill Wake



# Independent - 非依存

Waicrew  
ワイル株式会社



# Negotiable - 交渉可能

aircrew  
ワイル株式会社



# Valuable - 価値

Wacrew  
ワイクル株式会社



# 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 **Small**)



# 手頃な大きさにする方法

Waicrew  
ワイクル株式会社

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

aircrew  
ワイル株式会社



# 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



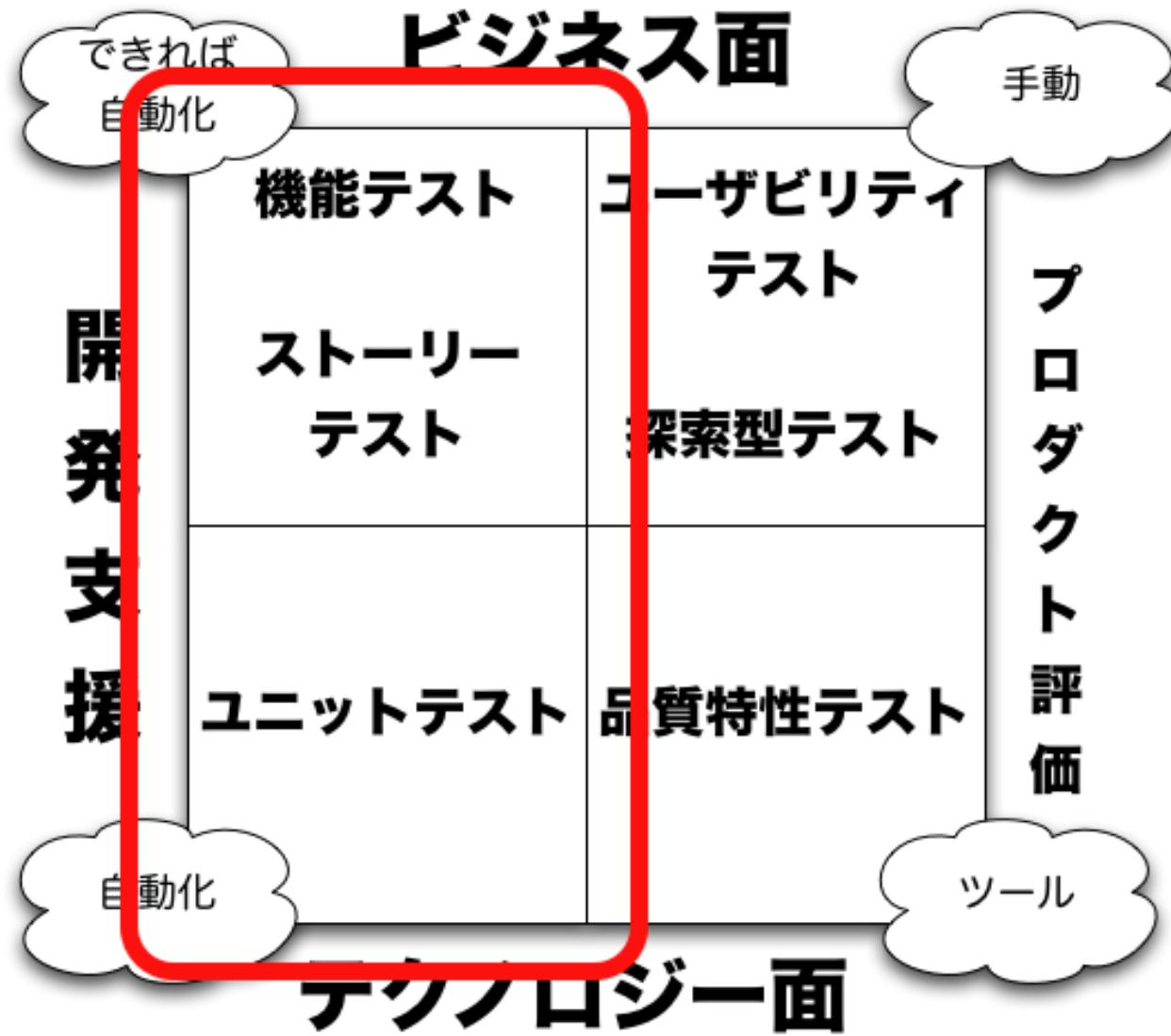
# アジヤイルにおけるテスト

ワクル株式会社

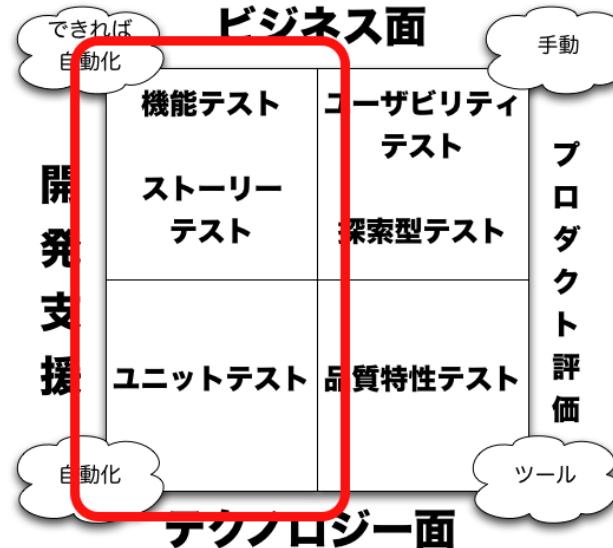


# ユーザーストーリーの射程

ワイヤーcrew  
ワイヤー株式会社



# 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

Wyclue crew  
ワイクル株式会社



落穂ひろい

# 非機能要求ってどーすんの?

ワイヤークル株式会社

- 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
- ユーザインターフェースは前倒し



# バグはストーリーなの？

Wyclef  
ワイクル株式会社

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？

ワイヤークル株式会社

- 今北産業 (by [@lchin](#))
  - 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

Wyclue Co., Ltd.  
ワイクル株式会社

## 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!!

  
aicrew  
ワイル株式会社

- **エピック**のまま保持する
  - スプリントでこなせる量 +  $\alpha$ 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

Waicrew  
ワイクル株式会社

- 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

 wacrew  
ワイル株式会社

- \* 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)

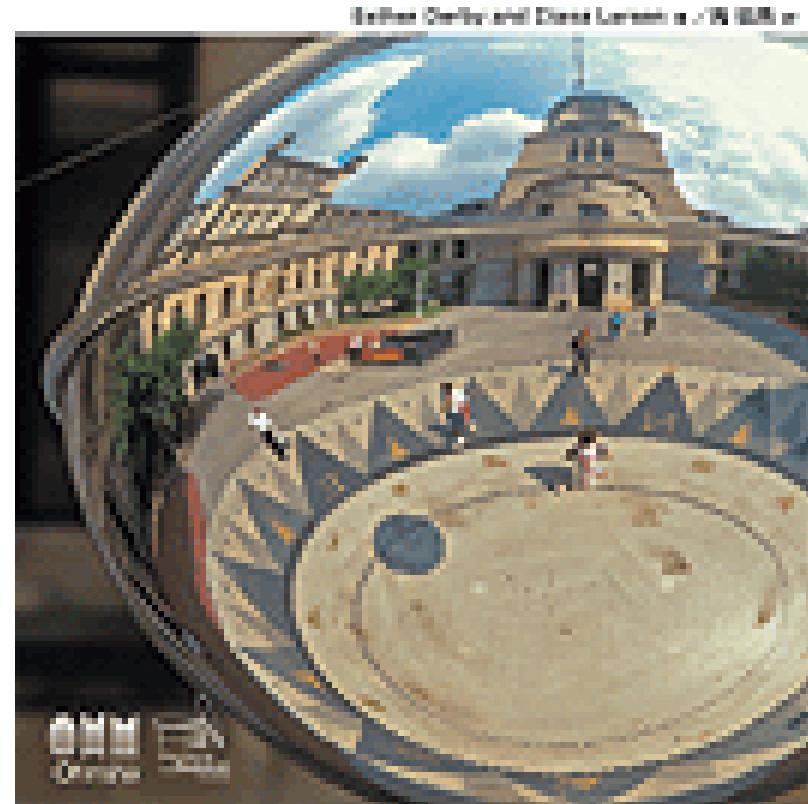
# 質問はありますか？

aircrew  
ワイクル株式会社



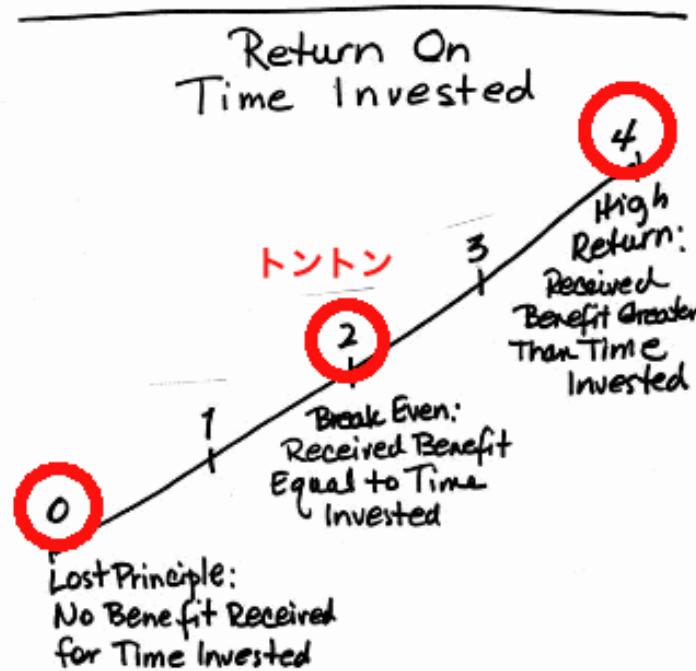
# ふりかえり

ワイヤークリエイツ  
ワイヤークリ株式会社



# 投資時間対効果—ROTI

aircrew  
ワイル株式会社



- 今日は**2時間**費やしたけど……
  - 0 (損した) 2 (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

