

Glossary

グロッサリ

■ アジャイルソフトウェア開発

変化に対して機敏に対応し、顧客に価値あるソフトウェアを、迅速かつ継続的に提供することを目的としたソフトウェア開発方法論の総称。(上條浩一)

■ ウォーターフォール型ソフトウェア開発

すべての要求を最初に決めて、設計、開発、テストという順番で開発を進めていく従来のソフトウェア開発方法。(上條浩一)

■ エクストリームプログラミング (XP)

Kent Beckらが提唱したソフトウェア開発技法。技術的卓越性によって品質を向上し、変化する顧客要望に柔軟に対応することを目指した。ユーザーストーリー^{☆1}、ペアプログラミング、テスト駆動開発などを世に送り出した。主要メンバはアジャイルソフトウェア開発宣言に参加した。(川口恭伸)

■ スクラム

アジャイル開発の手法の1つであり、マネジメントのフレームワークである。特徴は役割やイベントを明確にしている。役割を「プロダクトオーナー^{☆1}」「スクラムマスター^{☆1}」および「開発チーム」として責務を明確にしている。また、スクラムイベントと呼ばれる会議体も明確になっている。(松浦豪一)

■ スプリント

スクラムにおけるリリース可能なプロダクトを開発する期間を表している。開発期間は固定であり、2週間から4週間くらいが良いとされている。スプリント期間中は要求の変更を受け付けずに開発に集中する。スプリント中に問題が発生し、続行が不可能な場合はスプリントを中止することができる。しかし、開発を完了させるためにスプリントの期間を変更してはいけない。(松浦豪一)

■ チームビルディング

少人数の集団を協調的な活動を行うチームとしてまとめるための活動、または、その手法の総称。活動初期にチームのゴール設計やコミュニケーションの確立を狙うワークショップやゲームを行うことがある。チームの成長過程についてはタックマンモデルが有名。(川口恭伸)

■ デプロイ

ソフトウェアを実行環境、主にサーバに配置すること。以前は圧縮ファイル形式でソフトウェアをまとめ、ファイル転送プロトコルを使って転送、配置することが多かったが、現在はコードをいったんバージョン管理サーバに格納し、スクリプトで自動配置するのが主流となった。(川口恭伸)

■ バーンダウンチャート

一定期間内の残作業量の予定と実績を、右下がりの折線グラフで表すスケジュール管理方法。縦軸に「作業量」、横軸に「日付 (時間)」を割り当てる。作業チームとしての残作業量と開発スピードを管理することで、作業チームのコントロール力と自律的組織力を促進する。(英 繁雄)

■ フィーチャーフラグ

ソフトウェアを実行環境にデプロイした後に、設定変更やユーザ属性などの条件に合わせて、再起動や再読み込みすることなく、挙動を切り替える機能。一部のユーザに提供してユーザテストを行うA/Bテストや、段階的にバージョンを切り替えるカナリアリリースが可能になる。(川口恭伸)

■ プラクティス

アジャイル開発における経験知を集めた技法のことである。アジャイル開発の手法には、エクストリームプログラミング、リーンソフトウェア開発、および、スクラムという3つが存在する。それに付随してプラクティスが無数に存在する。プラクティスは計画・プロジェクト管理・プログラミングのやり方などアジャイル開発にかかわるすべての作業に存在する。(松浦豪一)

☆1 表記は、IPA/SECが2013年3月に公開した『アジャイル型開発におけるプラクティス活用リファレンスガイド』に準じる。

■ リファクタリング

ソフトウェアプログラムの外部動作を変えず、そのソースコードの内部構造を改善すること。保守性、拡張性、処理性能の向上などを目的として行われることが多い。(藤井彰人)

■ RESTful API

REpresentational State Transfer (REST) は、2000年にRoy Fieldingが提唱したソフトウェア設計スタイルであり、そのWeb サービスとしての実装手法がRESTful APIと呼ばれる。Webサービスを外部プログラムから

利用するための手法の1つで、URLにパラメータを指定しHTTPでアクセスしデータを得るような呼び出しインターフェースを指すことが多い。(藤井彰人)

■ SOW

Statement of Work (SOW) は、作業を委託／受託するにあたり、その作業内容や、要件、納品物の受入条件、スケジュール、対価の支払い方法など、組織間で合意した内容を書き記した文書。作業範囲記述書。(藤井彰人)