

グロッサリ

Glossary—グロッサリ—

アジャイル開発

ソフトウェア開発を短い期間の単位で区切り、リリースとフィードバックを反復させることで、要求の変化に適合させながら、価値のあるソフトウェアを早く継続的に提供していく開発方法（田中貴子，斎藤 忍）

インセプションデッキ

プロジェクト全体の背景，目的，方向性などをチームで共有し，それを端的な形でまとめたドキュメントのこと（佐藤義永，仲井雄大，吉田大樹，中山吉浩）

エクストリームプログラミング

アジャイル開発の手法の1つ。コミュニケーション，シンプルさ，フィードバック，勇気，リスペクトの5つに価値を置く。この価値のもとで14の原則，テスト駆動開発や継続的インテグレーションを始めとする19のプラクティスが定義されている（佐藤義永，仲井雄大，吉田大樹，中山吉浩）

カスタマーエンゲージメント

顧客との関係を深めることにより，高い付加価値のある信頼性を築くこと（成迫剛志）

スクラム

アジャイル開発の手法の1つで現在もっとも多く利用されている手法。スプリントと呼ばれる最大4週間の期間に区切って進める。3つの役割，3つの作成物，5つのイベントから構成されている（佐藤義永，仲井雄大，吉田大樹，中山吉浩）

スクラムマスター

現状を理解し1つずつ改善するスクラムの考え方を十分に理解し，スクラムを円滑に進めることに責任を持つ人。チームの自律的な行動を引き出すため，必要に応じて，コーチング，ファシリテーションなどを行う。加えて，チームの妨害事項や障害事項の解決に取り組む（田中貴子，斎藤 忍）

スプリント

スクラムにおける反復開発期間の1つの単位のこと。この期間ごとにスクラムを実践するイベントを繰り返し実施することで、開発と改善を繰り返す（佐藤義永、仲井雄大、吉田大樹、中山吉浩）

スプリントプランニング

次のスプリントで実装するプロダクトバックログ項目を決定すること。なお、ここで選ばれたプロダクトバックログ項目群とその実行計画を合わせてスプリントバックログと呼ぶ。また、開発者間で実装の共通認識を作ること、実装に必要な時間的コストを見積もることを含む活動の総称（佐藤義永、仲井雄大、吉田大樹、中山吉浩）

スプリントレトロスペクティブ

スプリントを振り返り、プロセスの改善やチームの行動の改善を行うこと（佐藤義永、仲井雄大、吉田大樹、中山吉浩）

デジタルトランスフォーメーション

ICTの浸透により人々の生活をあらゆる面でより良い方向に変化させること（田中貴子、斎藤 忍）

プロダクトオーナー

開発するプロダクトの価値の最大化に責任を持つ。プロダクトバックログの管理にも責任を持つ（佐藤義永、仲井雄大、吉田大樹、中山吉浩）

プロダクトバックログ

プロダクトが提供する機能、およびプロダクトの改善をリスト化したものであり、顧客の価値が高いものから順序付けがされている。また、プロダクトバックログを構成する1項目をプロダクトバックログ項目と呼ぶ（佐藤義永、仲井雄大、吉田大樹、中山吉浩）

プロダクトバックログリファインメント

プロダクトバックログ項目を明確化したり詳細化したりすることで、プロダクトバックログの手入れを行うこと（佐藤義永、仲井雄大、吉田大樹、中山吉浩）

ユーザストーリーマッピング

ユーザの行動の流れに沿って、必要とされる機能を洗い出していく方法（佐藤義永、仲井雄大、吉田大樹、中山吉浩）

リーンソフトウェア開発

アジャイル開発の手法の1つ。製造業において無駄をなくすためのリーン生産方式をソフトウェア開発に適用した開発手法。全体を最適化する、無駄をなくす、チームに権限移譲する、学習を強化する、早く提供する、品質を作り込む、決定を遅らせる、という7つの原則に従い、ソフトウェア開発の無駄を減らしていく（佐藤義永、仲井雄大、吉田大樹、中山吉浩）

CASE

自動車産業に変化をもたらす、コネクティビティ（自動車外のネットワークとの繋がり）、オートノマス（自動運転）、シェアード（所有から共有へ）、エレクトリック（電動化）を総称したもの（松本芳宏、船戸康弘）

CS

顧客満足度（Customer Satisfaction）のこと（松村俊哉、小原由紀夫）

ES

従業員満足度（Employee Satisfaction）のこと（松村俊哉、小原由紀夫）

QCD

生産管理で重要となる指標のQuality（品質）、Cost（コスト）、Delivery（納期）を指す（松村俊哉、小原由紀夫）

RFP

提案依頼書（Request for Proposal）のこと（鈴木雄介）

SRE（Site Reliable Engineering）

Google社が提唱している、Webサイトやサービスのシステム管理および運用の方法論。信頼性を高め、価値を向上させる考え方（成迫剛志）

UX

ユーザが製品やサービスの利用によって得られる体験のこと（佐藤義永、仲井雄大、吉田大樹、中山吉浩）