

アジャイル

【Agile】

アジャイル (Agile) とは「機敏な」という意味の英語で、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です。

昨今、社会状況やマーケットの変動が激化し、業務が複雑化するのに伴って、ビジネス要件やシステム要件が刻々と変化しています。しかし、ウォーターフォールに代表される重厚な開発プロセスでは、その変化に対して機敏に対応することが困難になってきています。

こうした状況を背景とし、変化への対応をうたう開発方法論としてアジャイルが提唱されました。その中核を担うのが、2001年に発表されたアジャイル・マニフェスト[1]です。この中では4つの価値宣言(図1)と12の原則が記載されています。

図2はウォーターフォールとアジャイルの固定要素と変動要素[2]を示したものです。ウォーターフォールではスコープを固定した上でリソースと期日を見積もるのに対し、アジャイルでは要件の変化に追従していくために最初からスコープを固定せずに進めます。リソースと期日を固定させた上で、さまざまな前提条件や制約を鑑みながらスコープを都度調整します。優先度の高い要件から実装していき、顧客にとって価値あるソフトウェアを継続的に提供していきます。

アジャイルでは、定期的に要件の優先度を見直すために反復型開発を取り入れています。反復期間は2週間

～4週間が望ましいとされています。アジャイルの反復型開発サイクルについては、今号の技術解説3「アジャイル・プロジェクトマネジメント」(P.45)をご参照ください。

また、変化に機敏に対応していくためには、利害関係者と積極的なコミュニケーションをとることができる、協調性の高いチームを形成することが重要です。そのためには、メンバーが自分自身をコントロールして自律的に行動し、目標に向かってチームの成長に貢献していく必要があります。

代表的なアジャイル開発手法には、「スクラム」[3]や、「エクストリーム・プログラミング(XP)」[4]、「リーンソフトウェア開発」[5]などがあります。どの開発手法をプロジェクトで採用するかは、各手法の特徴を考慮して決めていく必要があります。

【参考文献】

- [1] Manifesto for Agile Software Development : Manifesto for Agile Software Development, <http://agilemanifesto.org/>
- [2] Dean Leffingwell, アジャイル開発の本質とスケールアップ, 翔泳社, 2010
- [3] 西村直人・永瀬美穂・吉羽龍太郎, SCRUM BOOT CAMP THE BOOK, 翔泳社, 2013
- [4] Kent Beck, XPエクストリーム・プログラミング入門: ソフトウェア開発の究極の手法, ピアソン・エデュケーション, 2000
- [5] Mary Poppendieck・Tom Poppendieck, リーンソフトウェア開発——アジャイル開発を実践する22の方法, 日経BP社, 2004

日本アイ・ビー・エム株式会社
ソフトウェア開発研究所
アソシエイト・プロジェクト・マネジャー

松下 望 Nozomu Matsushita

図1. アジャイルの4つの価値宣言

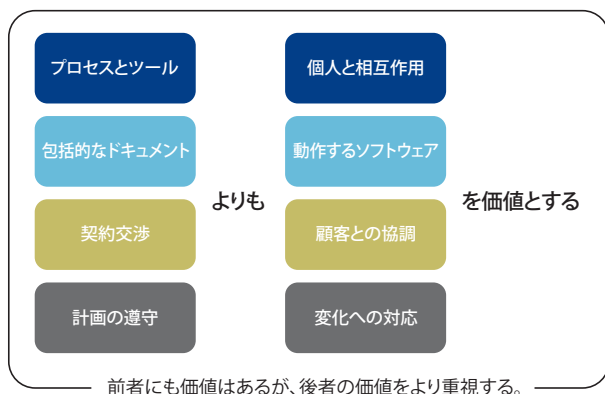


図2. アジャイル開発の固定要素と変動要素

