

スクラムと監査についての一考

システム監査人協会 近畿支部

近藤 博則

自己紹介

- 近藤 博則(こんどう ひろのり)
- 昭和54年11月4日生まれ
- 平成27年システム監査技術者試験合格
- 関西支部報告2本、支部メルマガ巻頭言寄稿など、支部活動に参加

アンケート

- スクラムを知っていますか？
- スクラムを使ったことがありますか？
- スクラムを監査した事がありますか？

スクラムが生まれた背景

- ビジネスの不果実性の増大(仕様は変わる)
- 変化の速さ(すぐ欲しい)
- ビジネスとITの目的の違い
 - ビジネスは投資対効果
 - ITは要求仕様を満たす事
- これらをなんとかしたい！

スクラムってなに

- 困難な課題に対応するためのフレームワーク
- 軽くて、理解しやすい
- ただし、習得はかなり大変

スクラムの定義

- 複雑で変化の激しい問題に対応するためのフレームワークであり、可能な限り価値の高いプロダクトを生産的かつ創造的に届けるためのものである。

スクラムの定義

- スクラムのフレームワークは、スクラムチームとその役割・イベント・作成物・ルールで構成されている。
- スクラムのルールは、役割・イベント・作成物をまとめ、それらの関係性や相互作用を統括するものである。

スクラムのフレームワーク

- 3つの役割
- 5つのイベント
- 3つの作成物

スクラムのフレームワーク

- **3つの役割**
- 5つのイベント
- 3つの作成物

3つの役割

- プロダクトオーナー
- 開発チーム
- スクラムマスター

これら3つをまとめて、スクラムチームと呼ぶ。

プロダクトオーナー

- 開発チームの作業とプロダクトの価値の最大化に責任を持つ人。
- プロダクトバックログの管理に責任を持つ1人の人間である。
- 何を作るかに最終的な決定権を持つ人。

開発チーム

- インクリメントを作成できる専門家の集団である。
- 自己組織化されており、機能横断的である。
- 個々人の専門分野はあったとしても、メンバーはフラット。
- 実際に開発作業に携わる人々。

スクラムマスター

- スクラムの理解と成立に責任を持つ人。
- さまざまな形で、プロダクトオーナー、開発チームを支援する。
- スクラムチーム外の組織や関係者に対してスクラムの理解を促したり、導入を支援する。
- 全体を支援・マネジメントする人。

スクラムのフレームワーク

- 3つの役割
- **5つのイベント**
- 3つの作成物

5つのイベント

- スプリント
- スプリントプランニング
- デイリースクラム
- スプリントレビュー
- スプリントレトロスペクティブ

すべてのイベントは、時間に上限のあるタイムボックス化されている。

タイムボックスとは

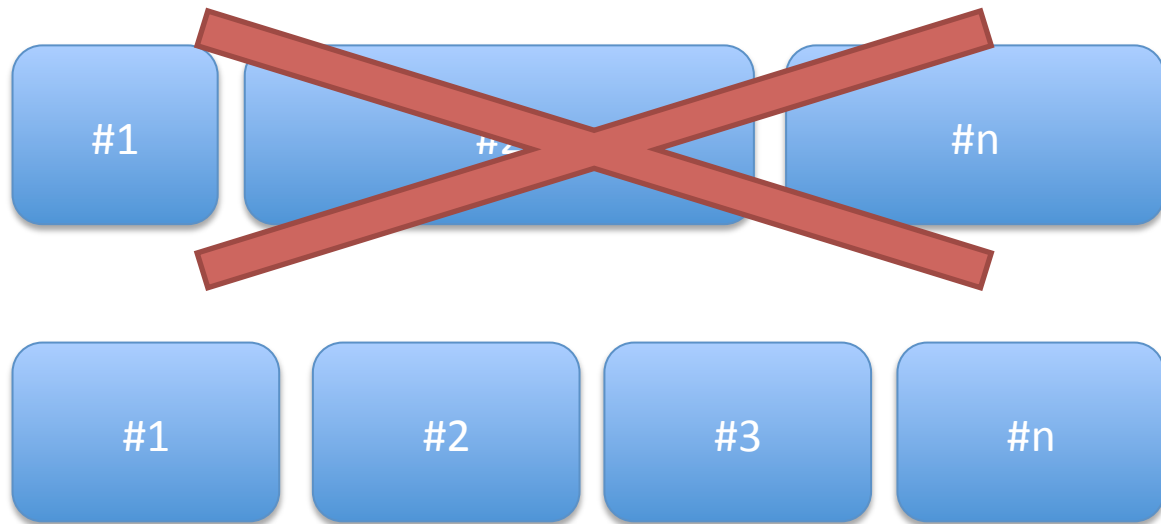
- ある活動に対して、その時間を超えて活動を行ってはならない時間枠の事。
- スクラムの活動にはすべてタイムボックスがもうけられている。
- スクラムガイドでは、スプリントを1ヶ月とした場合のタイムボックスが記載されている。
- スプリントの期間に依って調整する。

スプリント

- 利用可能で、リリース判断可能なインクリメントを作るための、連続した期間である。
- 1ヶ月以下のタイムボックス。
- スプリントは、スプリントプランニング、デイリースクラム、開発作業、スプリントレビュー、スプリントレトロスペクティブで構成される。
- スクラムでは、開発プロセスの反復単位。

スプリント

- スクラムにおける反復の単位。
- 一定の期間を一区切りとして、繰り返す。期間は常に一定となる。



スプリントプランニング

- スプリントで行う作業を計画するためのミーティングである。
- 8時間以下のタイムボックス。
- スクラムチーム共同の作業で、何を作るか、どうやって作るかを決定する。

デイリースクラム

- 次の24時間の計画を作るミーティングである。
- 15分間のタイムボックス。
- 前回のデイリースクラムから行った作業の検査と次のデイリースクラムまでの予想を行う。
- デイリースクラムは、毎日、同じ時間・場所で開催する。

スプリントレビュー

- スクラムチームと関係者が、スプリントの成果をレビューするミーティングである。
- 4時間以下のタイムボックス。
- 開発チームにとっては、成果をアピールする機会であり、関係者にとっては、プロダクトが成長している事を確認する機会である。

スプリントレトロスペクティブ

- スプリントレビューと次のスプリントプランニングの間に行われる振り返りミーティングである。
- 3時間以下のタイムボックス。
- スクラムチームの検査と次のスプリントの改善計画を作成する機会である。

スクラムのフレームワーク

- 3つの役割
- 5つのイベント
- **3つの作成物**

3つの作成物

- プロダクトバックログ
- スプリントバックログ
- インクリメント

プロダクトバックログ

- プロダクトに必要な機能が並べられた一覧であり、プロダクトに対する変更要求の唯一の情報源である。
- 優先度が高い機能から順に並べられている。また、並び順が上位のものは、明確で詳細に記述されている。

スプリントバックログ

- プロダクトバックログから抜き出された、今回のスプリントで開発チームが作成するインクリメントに含まれる機能と、作成するために必要な作業が含まれる。

インクリメント

- 今回のスプリントで完成した機能と、これまでに完成した機能の総体の事である。
- スプリントの終わりには、インクリメントが動作する状態である必要がある。

スクラムに対する監査

- スクラムに対する監査のポイントについて、私見をまとめる。
- スクラムに寄り添う。
- プロダクトバックログの変化を捉える。
- 監査証拠は写真で残す。

スクラムに寄り添う

- スクラムでは、包括的なドキュメントは作成されない。ドキュメントの精査によって監査を行う事は難しい。
- 実態を把握するためには、簡単はヒアリングでは難しいため、日頃からスクラムチームとコミュニケーションの機会を作り、信頼関係を築く必要がある。

スクラムに寄り添う

- 公式にステークホルダーがスクラムに関わる機会はスプリントレビューとなるが、そこだけでなく、スプリントレトロスペクティブにオブザーバー参加させてもらうなどの働きかけを行う必要があると考える。
- これらの活動により得られた情報をもとに、監査を実施する必要があると考える。

プロダクトバックログの変化を捉える

- スクラムにおいて必ず作成されるドキュメントであり、全てはプロダクトバックログによって表現される。
- プロダクトバックログは、プロダクトオーナーによるアイテムの追加や、プロダクトオーナーと開発チームによって詳細化、見積もり、並び順が追加され、常に変化している。

プロダクトバックログの変化を捉える

- プロダクトバックログの変化を捉える事で、要求仕様の変更や、開発チームの見積もり精度の向上等、プロジェクトに関わる重要な情報が得られると考える。

監査証拠は写真で残す

- スクラムにおいては、コミュニケーションを促進する事に重きをおくため、スプリント内での進捗管理などは、アナログでの運用が推奨されている。
- このため、進捗管理に用いられるタスクカンバンやバーンダウンチャート、レトロスペクティブでの振り返り結果などは、きれいに電子化されない。

監査証拠は写真で残す

- これらの情報は、後々提出を求めても残っていない事もあるため、スクラムチーム任せにせず、監査人自ら写真に残す事が必要と考える。

スクラムに対する監査

- スクラムに対する監査のポイント
- スクラムに寄り添う。
- プロダクトバックログの変化を捉える。
- 監査証拠は写真で残す。

参考文献

- スクラムガイド™ (Jeff Sutherland, Ken Schwaber 著 角征典 訳) 2016年
<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2016/2016-Scrum-Guide-Japanese.pdf>
- アジャイル開発とスクラム (平鍋健児、野中郁次郎著) 2013年 翔泳社
- 情報システム監査実践マニュアル (NPO 日本システム監査人協会 編) 2011年 森北出版