

CA Agile Vision™ および CA Product Vision

シナリオ ガイド

Summer 2012



このドキュメント(組み込みヘルプシステムおよび電子的に配布される資料を含む、以下「本ドキュメント」)は、お客様への情報提供のみを目的としたもので、日本 CA 株式会社(以下「CA」)により随時、変更または撤回されることがあります。

CA の事前の書面による承諾を受けずに本ドキュメントの全部または一部を複製、譲渡、開示、変更、複製することはできません。本ドキュメントは、CA が知的財産権を有する機密情報です。ユーザは本ドキュメントを開示したり、(i)本ドキュメントが関係する CA ソフトウェアの使用について CA とユーザとの間で別途締結される契約または (ii) CA とユーザとの間で別途締結される機密保持契約により許可された目的以外に、本ドキュメントを使用することはできません。

上記にかかわらず、本ドキュメントで言及されている CA ソフトウェア製品のライセンスを受けたユーザは、社内でユーザおよび従業員が使用する場合に限り、当該ソフトウェアに関連する本ドキュメントのコピーを妥当な部数だけ作成できます。ただし CA のすべての著作権表示およびその説明を当該複製に添付することを条件とします。

本ドキュメントを印刷するまたはコピーを作成する上記の権利は、当該ソフトウェアのライセンスが完全に有効となっている期間内に限定されます。いかなる理由であれ、上記のライセンスが終了した場合には、お客様は本ドキュメントの全部または一部と、それらを複製したコピーのすべてを破棄したことを、CA に文書で証明する責任を負います。

準拠法により認められる限り、CA は本ドキュメントを現状有姿のまま提供し、商品性、特定の使用目的に対する適合性、他者の権利に対して侵害のないことについて、黙示の保証も含めいかなる保証もしません。また、本ドキュメントの使用に起因して、逸失利益、投資損失、業務の中断、営業権の喪失、情報の喪失等、いかなる損害(直接損害か間接損害かを問いません)が発生しても、CA はお客様または第三者に対し責任を負いません。CA がかかる損害の発生の可能性について事前に明示に通告されていた場合も同様とします。

本ドキュメントで参照されているすべてのソフトウェア製品の使用には、該当するライセンス契約が適用され、当該ライセンス契約はこの通知の条件によっていかなる変更も行われません。

本ドキュメントの制作者は CA です。

「制限された権利」のもとでの提供:アメリカ合衆国政府が使用、複製、開示する場合は、FAR Sections 12.212、52.227-14 及び 52.227-19(c)(1)及び(2)、ならびに DFARS Section 252.227-7014(b)(3) または、これらの後継の条項に規定される該当する制限に従うものとします。

Copyright © 2012 CA. All rights reserved. 本書に記載された全ての製品名、サービス名、商号およびロゴは各社のそれぞれの商標またはサービスマークです。

CA Technologies 製品リファレンス

このドキュメント セットは、以下の CA Technologies ブランドおよび製品を参照します。

- CA Agile Vision™
- CA Product Vision
- CA Clarity PPM
- CA Software Change Manager

CA への連絡先

テクニカル サポートの詳細については、弊社テクニカル サポートの Web サイト (<http://www.ca.com/jp/support/>) をご覧ください。

目次

| | |
|------------------------------------|-----------|
| 第 1 章: 概要 | 7 |
| このガイドについて..... | 7 |
| リーガル ノーティス..... | 7 |
| 対象読者..... | 8 |
| | |
| 第 2 章: 製品オーナー シナリオ | 9 |
| 製品バックログの構築方法..... | 10 |
| 前提条件の確認..... | 11 |
| ユーザストーリーの作成..... | 11 |
| 問題の作成..... | 12 |
| バックログ アイテムのランク付け..... | 12 |
| リリース計画の実行方法..... | 14 |
| 前提条件の確認..... | 15 |
| リリースのユーザストーリーおよび問題の選択..... | 15 |
| ユーザストーリーと問題のオーナーの定義..... | 16 |
| 製品バックログのリリース別フィルタ..... | 17 |
| リリースバックログ アイテムのサイジング..... | 17 |
| | |
| 第 3 章: 要件オーナー シナリオ | 19 |
| 要件のバージョンの作成方法..... | 20 |
| 前提条件の確認..... | 21 |
| 要件の承認バージョンの作成..... | 21 |
| 変更管理による承認用要件のサブミット..... | 22 |
| 要件のバージョンの承認または拒否..... | 23 |
| | |
| 第 4 章: スクラム マスタ、チーム メンバシナリオ | 25 |
| スプリントの計画と追跡方法..... | 26 |
| 前提条件の確認..... | 27 |
| スプリントの計画..... | 27 |
| スプリント進捗ステータスの追跡..... | 31 |

| | |
|--|-----------|
| 第 5 章: システム管理者シナリオ | 33 |
| ユーザのセットアップとスクラム チームへの追加方法 | 34 |
| 前提条件の確認 | 35 |
| 製品へのユーザの追加 | 35 |
| 通知の設定 | 36 |
| スクラム チームの作成 | 37 |
| スクラム チームへのユーザの追加 | 38 |
| 新規リリースへのアップグレード方法 | 39 |
| 前提条件の確認 | 40 |
| Salesforce 内のスケジュールされたジョブをすべて削除します | 40 |
| 新規パッケージのインストール | 41 |
| インストール済みパッケージの確認 | 43 |
| Vision ライセンスを指定します | 44 |
| ユーザ プロファイルの更新 | 45 |
| アップグレード ジョブの実行 | 47 |

第 1 章：概要

CA Agile Vision によって、スクラムの方法論に準ずるプロジェクトを、直観的かつ簡単に管理することができます。Agile チームは、日付、需要、およびキャパシティに基づいて、製品リリースを計画することができます。CA Agile Vision は Web ベースであるため、チームメンバはどこからでもスプリント計画への参加、ステータスの表示および更新が可能です。

CA Product Vision では、プロジェクト、サービス、製品、リリース、およびフィーチャーの要件を管理できます。CA Product Vision を使用すると、その元の要求者から製品の特定のフィーチャーまたはリリースへの包含まで、要件を追跡できます。要件とその利点、要件のソース、競合する製品、およびランク情報に関する詳細情報を含めることができます。このような種類の情報を要件に関連付けることで、特定の要件を製品リリースに含めるかどうかの判断に役立ちます。

このセクションには、以下のトピックが含まれています。

[このガイドについて](#) (P. 7)

[リーガル ノーティス](#) (P. 7)

[対象読者](#) (P. 8)

このガイドについて

このガイドでは、標準的なプロジェクトと要件計画シナリオの例を説明し、CA Agile Vision および CA Product Vision を使用してそれらを解決する方法について説明します。この章を読み終わったら、自分のロールに合った各シナリオに目を通してください。順番どおりにすべての章を読む必要はありません。

シナリオをわかりやすく示すため、本書を通して、Forward 社という架空の会社を使用します。

リーガル ノーティス

Forward 社は、教育目的用にのみ使用する架空の会社の名前であり、実在する会社とは関係ありません。

対象読者

このガイドは、以下のロールを含め、CA Agile Vision および CA Product Vision のすべてのロールを対象としています。

- 製品オーナー
- 要件オーナー
- スクラム マスタおよびチーム メンバ
- システム管理者

第 2 章：製品オーナー シナリオ

このセクションには、以下のトピックが含まれています。

[製品バックログの構築方法](#) (P. 10)

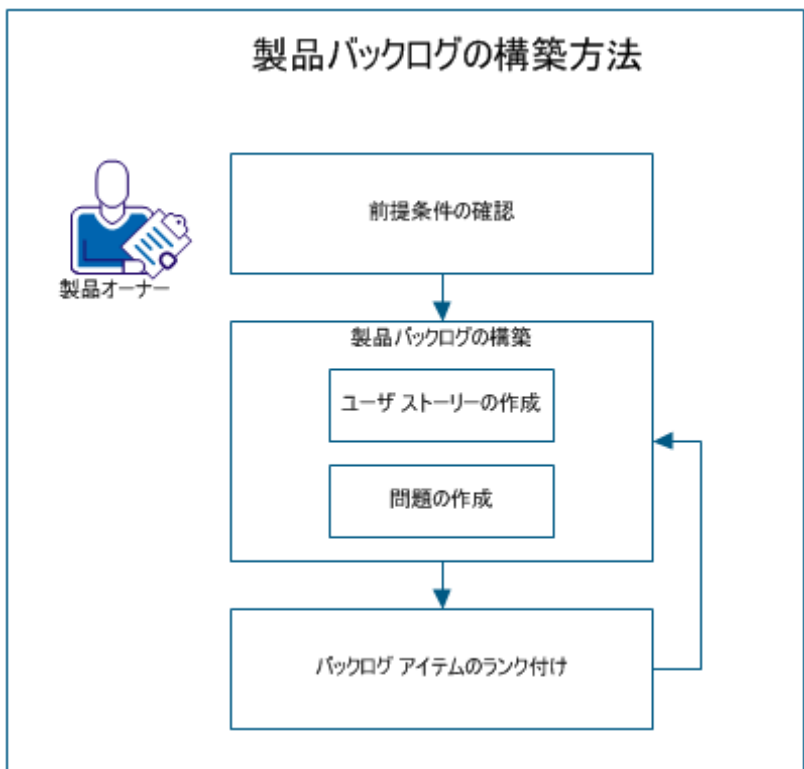
[リリース計画の実行方法](#) (P. 14)

製品バックログの構築方法

製品バックログの構築は、製品の要件、顧客のフィードバックおよび未解決の不具合を継続的に収集する工程です。製品オーナーは、顧客からフィードバックを受け取り、顧客の要求を理解することによって、定期的に製品バックログを構築し、管理します。

たとえば、Parking Pass Management System 製品の場合、要件には、オンラインのパス購入、パスを購入するための支払モードなどがあります。これらの要件は、製品のバックログ アイテムです。

次の図は、製品オーナーがどのように製品バックログを構築するかを示しています。



バックログを構築するには、以下の手順を実行します。

1. [前提条件の確認](#) (P. 11)
2. 製品バックログの作成
 - [ユーザストーリーの作成](#) (P. 11)
 - [問題の作成](#) (P. 12)
3. [バックログ アイテムのランク付け](#) (P. 12)

前提条件の確認

製品バックログを構築する前に、製品が CA Agile Vision でセットアップされることを確認します。製品は、必要なフィーチャーをすべてキャプチャするためのプレースホルダとして機能します。たとえば、Parking Pass Management System は製品の名前です。この製品に必要なフィーチャーと問題は、この下に追加されます。

ユーザストーリーの作成

要件に関連付けられた作業を追跡するために、ユーザストーリーを作成します。ユーザストーリーは、製品のフィーチャーまたは機能の要件を記述します。実装に必要な作業工数をチームが見積もることができるように、ユーザストーリーには十分な情報を提供します。

たとえば、Parking Pass Management System 製品の場合、「クレジットカードによる駐車券の支払い」という名前のユーザストーリーを作成します。カードのセキュリティコード用フィールドのマスクなど、ユーザストーリーの要件の詳細を含めます。

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[計画]から、[バックログ]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。
3. [新規ユーザストーリー]をクリックします。
4. 必要な情報入力を入力します。
5. 変更を保存します。

問題の作成

修正する不具合に関連付けられている作業を追跡するため、バックログ アイテムに問題を追加できます。不具合は、製品使用時に観測される製品のバグです。たとえば、「駐車券の期限切れメッセージを送信できない」という問題を作成します。問題および予期される結果の再現ステップなど、問題の詳細を説明します。

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[計画]から、[バックログ]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。
3. [新規の問題]をクリックします。
4. 必要なフィールドに情報を入力します。
5. 変更を保存します。

バックログ アイテムのランク付け

作業を終了させる順番にバックログ アイテムを並べると、リリース用のバックログ アイテムを計画しやすくなります。バックログリスト内の[ランク番号]列の値は、作業の順序を示しています。

たとえば、ユーザストーリー「クレジットカードによる駐車券の支払い」は、ユーザストーリー「PayPal による駐車券の支払い」よりも上のランクに配置します。

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[計画]から、[バックログ]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。

3. [ランク番号]列を参照しない場合は、[ランキングの有効化]をオンにします。

注: [ランク番号]列が表示されている場合、このボタンは非表示です。

4. ユーザストーリーまたは問題用の[ランク番号]フィールドをクリックし、新しいランク番号を入力します。

バックログ アイテムはリスト内の新しい場所に移動されます。

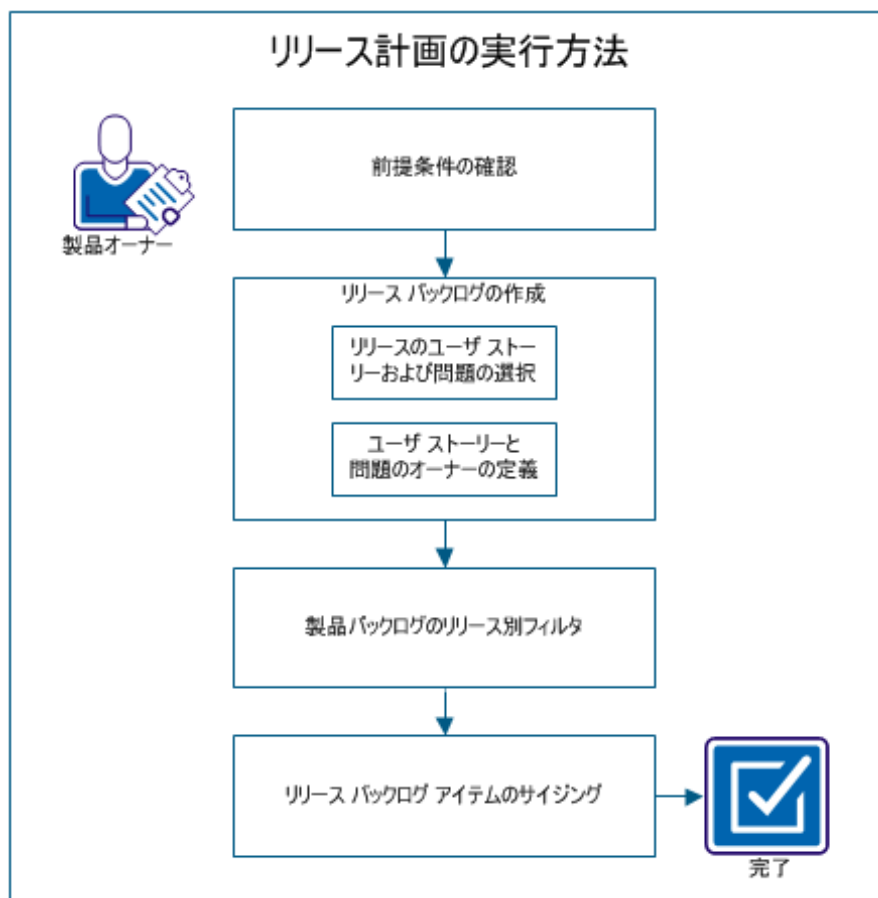
注: バックログ アイテムをドラッグ アンドドロップすることで、必要な順番にアイテムを並び変えることもできます。

製品バックログを正常に構築しました。ユーザストーリーおよび問題を追加するには、このシナリオを繰り返します。製品バックログにアイテムを追加する場合、作業を終了させる順番に、ランクの順番を変更できます。

リリース計画の実行方法

リリース計画には、リリースバックログの作成が含まれています。製品オーナーは、リリースバックログを作成するため、高いランクの製品バックログ アイテムを識別します。製品オーナーは次にチームとリリース バックログ アイテムについて検討します。

次の図は、製品オーナーがどのようにリリース計画を実行するかを示しています。



以下の手順を実行してリリースを計画します。

1. [前提条件の確認](#) (P. 15)
2. リリース バックログの作成
 - [リリース用のユーザ ストーリーおよび問題の選択](#) (P. 15)
 - [ユーザ ストーリーおよび問題のオーナーの定義](#) (P. 16)
3. [製品バックログのリリース別フィルタ](#) (P. 17)
4. [リリース バックログ アイテムのサイズジニング](#) (P. 17)

前提条件の確認

リリースの計画を実行するには、以下のアイテムが CA Agile Vision でセットアップされることを確認します。

- 製品バックログ
- リリース

リリースのユーザ ストーリーおよび問題の選択

製品オーナーは、リリースのランクの高い製品バックログ アイテムを識別し、そのアイテムについてチームと検討します。たとえば、駐車券管理システムの製品バックログには、以下のアイテムが含まれます。

- 駐車券のオンライン購入
- クレジットカードによる駐車券の支払い
- PayPal による駐車券の支払い
- 駐車券への写真 ID の追加

製品オーナーはランキングで最高位の 3 つのアイテムを特定し、リリースにそれらのアイテムを関連付けることができます。

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[計画]から、[バックログ]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。

3. 以下のいずれかを選択します。
 - ユーザストーリーまたは問題を選択し、以下のいずれかのアクションを選択します。
 - [編集]をクリックし、リリース名を選択します。
 - [リリース]列をクリックし、リリース名を選択します。
 - 複数のユーザストーリーまたは問題を選択し、以下のいずれかのアクションを選択します。
 - 選択したアイテムを右クリックし、[一括更新]をクリックし、ドロップダウンリストからリリース名を選択します。
 - [一括更新]をクリックし、ドロップダウンリストからリリース名を選択します。
4. 変更を保存します。

ユーザストーリーと問題のオーナーの定義

ユーザストーリーまたは問題のオーナーは、ストーリーに関連付けられている作業の完了に責任を負います。1つのユーザストーリーまたは問題に複数のオーナーを割り当てることができます。

たとえば、「クレジットカードによる駐車券の支払い」というユーザストーリーを2人のソフトウェアプログラマに割り当てることができます。2つのプログラマはユーザストーリーを完了するために協力して作業します。1人のプログラマはフィーチャー用のコードを記述し、もう1人のプログラマはコードを確認します。彼らはロールを頻繁に切り替えます。

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[計画]から、[バックログ]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。
3. ユーザストーリーを選択し、[編集]をクリックします。
4. ユーザストーリーのオーナーを選択します。
5. 変更を保存します。

製品バックログのリリース別フィルタ

リリースに関連付けられたユーザストーリーおよび問題を表示するため、[製品バックログ]ページをフィルタします。たとえば、駐車券管理システムで、リリース用に識別されたアイテムのみを表示するように、[バックログ]ページをフィルタします。

- 駐車券のオンライン購入
- クレジットカードによる駐車券の支払い
- PayPal による駐車券の支払い

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[計画]から、[バックログ]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。
3. [フィルタの追加/編集]をクリックします。
4. [新規フィルタを作成]を選択します。
5. リリースを識別するために[フィルタ名]を入力します。
6. リリースのフィルタ条件を定義するため、ドロップダウンリストから適切な値を選択します。
7. [フィルタ]をクリックします。

[バックログ]ページがフィルタされ、リリースバックログが表示されます。

リリース バックログ アイテムのサイジング

サイジングは、ユーザストーリーを完了するために必要な工数の把握に役立ちます。ストーリーの相対的なサイズを見積るために、単位としてポイントを使用します。

たとえば、「駐車券のオンライン購入」というユーザストーリーでは、「クレジットカードによる駐車券の購入」というユーザストーリーよりも工数がかかります。「駐車券のオンライン購入」には、より多くのポイントを割り当ててください。

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[計画]から、[バックログ]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。

3. ユーザストーリーを選択し、[編集]をクリックします。
4. ポイントを入力します。
5. 変更を保存します。

注: また、[バックログ]ページのポイントインラインを使って、ストーリーの相対サイズを概算することもできます。

リリースの計画が正常に完了しました。チームは、スプリントバックログを作成するためにリリースバックログを使用できるようになりました。

第 3 章：要件オーナー シナリオ

このセクションには、以下のトピックが含まれています。

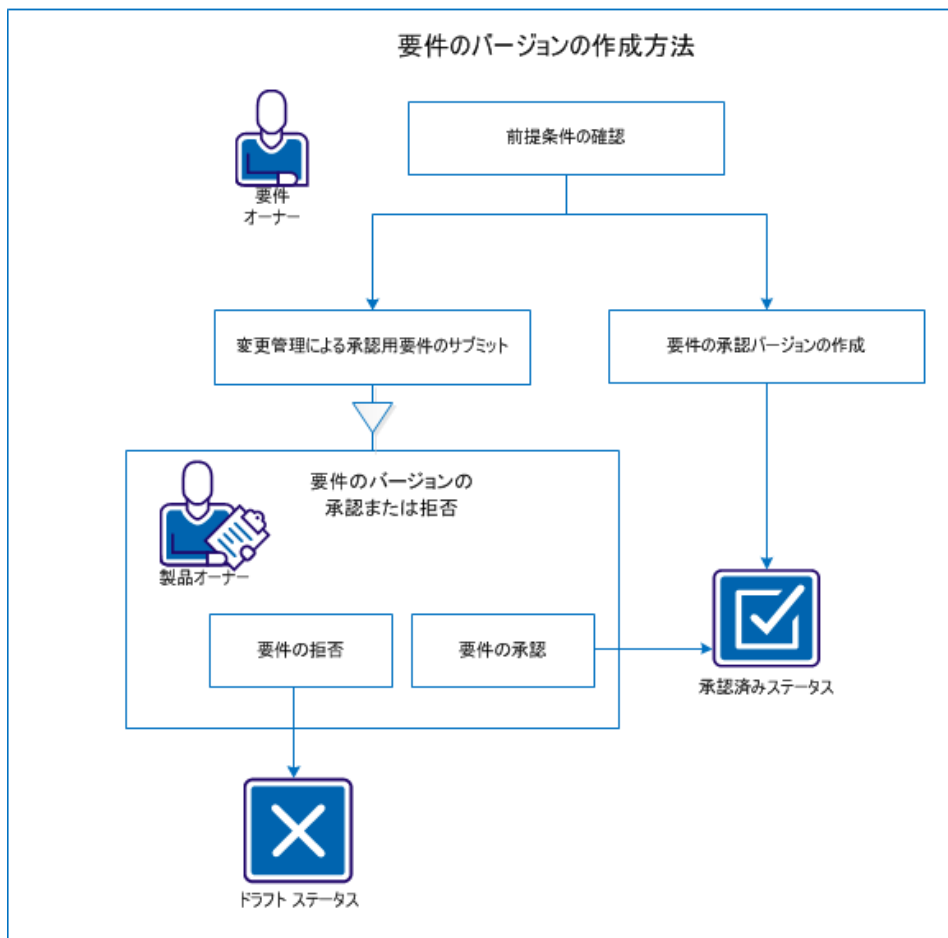
[要件のバージョンの作成方法](#) (P. 20)

要件のバージョンの作成方法

CA Product Vision のユーザが要件を作成し、保存すると、要件のドラフトが要件のリストに追加されます。要件を作成したユーザは要件オーナーになります。バージョン管理を使用すると、要件のドラフトバージョンと承認バージョンを作成できます。

要件オーナーが要件の内容を承認すると、要件の承認バージョンを作成できます。要件変更管理 (RCM) が有効な場合、要件オーナーは承認バージョンを作成するため、承認を受けるドラフトをサブミットする必要があります。

以下の図は、要件オーナーが要件のバージョンを作成する方法を説明しています。



要件のバージョンを作成するには、以下の手順を実行します。

- [前提条件を確認します](#) (P. 21)。
- RCM が有効でない場合：
 - [要件の承認バージョンを作成します](#) (P. 21)。
- RCM が有効な場合：
 - [変更管理の下で承認用の要件をサブミットします](#)。(P. 22)
 - [要件のバージョンを承認または拒否します](#) (P. 23)。

前提条件の確認

要件のバージョンを適切に作成できるように、以下の前提条件を確認します。

- 要件が作成されている。
- RCM が有効である(承認プロセスに従う場合)。

要件の承認バージョンの作成

RCM が有効でない場合、要件オーナーは承認バージョンを作成できます。

以下の手順に従います。

1. [Product Vision]をクリックし、[計画の詳細]から[要件]をクリックします。
2. 作業する要件の[表示]をクリックします。
3. [新バージョンの作成]をクリックします。
4. 作成するバージョンのタイプを選択します。

マイナー

軽微な変更であることを示します。編集上の変更やフィールドの変更（[実際工数]フィールドへの入力など）などが該当します。バージョンは 1 ポイント(0.1) ずつ変わります。

メジャー

重要な変更であることを示します。要件に関するリリースの変更や要件のスコープ変更などが該当します。バージョンは、整数の単位(1.0)で変更されます。

5. [作成]をクリックします。

要件の新バージョンが作成されます。以下のフィールドまたはセクションの値が更新されました。

バージョン ステータス

値が[ドラフト]から[承認済み]に変わります。

現在のバージョン番号

値は、マイナーまたはメジャーのバージョンタイプで指定した、小数または整数で増加します。

バージョン

新バージョン番号とタイムスタンプと共に、レコードが[バージョン]セクションに追加されます。

変更管理による承認用要件のサブミット

RCM が有効な場合、要件オーナーは承認バージョンを作成するために、承認プロセスをすべて実行する必要があります。

以下の手順に従います。

1. [Product Vision]をクリックし、[計画の詳細]から[要件]をクリックします。
2. 作業する要件の[表示]をクリックします。
3. ドラフトを確認し、承認要求を行える場合は、[承認要求]をクリックします。
承認要求のポップアップダイアログボックスが開きます。
4. 以下の[バージョンタイプ]のオプションを選択します。

マイナー

軽微な変更であることを示します。編集上の変更やフィールドの変更（[実際工数]フィールドへの入力など）などが該当します。バージョンは1ポイント(0.1)ずつ変わります。

メジャー

重要な変更であることを示します。要件に関するリリースの変更や要件のスコープ変更などが該当します。バージョンは、整数の単位(1.0)で変更されます。

5. [保存して終了]をクリックします。

[承認履歴]セクションにスクロールします。承認要求に対して、ドラフトがサブミットされ、ステータスが[保留]になったことを示すエントリが追加されます。

製品オーナーは、要求に関する電子メール通知を受信します。

要件のバージョンの承認または拒否

要件オーナーが承認要求をサブミットしたら、製品オーナーは承認が必要な要件があることを通知する電子メールを受信します。電子メールには、承認要求用の URL リンクが記載されています。

製品オーナーは要求を確認し、要件ドラフトを承認または拒否します。

以下の手順に従います。

1. [Product Vision]をクリックし、[計画の詳細]から[要件]をクリックします。
2. 作業する要件の[表示]をクリックします。

[要件の詳細]ページが表示されます。

注: また、電子メール内のリンクをクリックし、[要件の詳細]ページを開くこともできます。

3. [承認履歴]セクションにスクロールし、保留中の要求の[承認]/[拒否]をクリックします。

[要件のレビュー]ページが表示されます。

4. [承認]または[拒否]をクリックします。

要件のステータスは、製品オーナーが要件を承認したか拒否したかに応じて更新されます。要件が承認されると、要件のステータスは[承認]になり、新バージョンが作成されます。要件が拒否されると、ステータスは[ドラフト]になり、新バージョンは作成されません。

第 4 章: スクラム マスタ、チーム メンバシナリオ

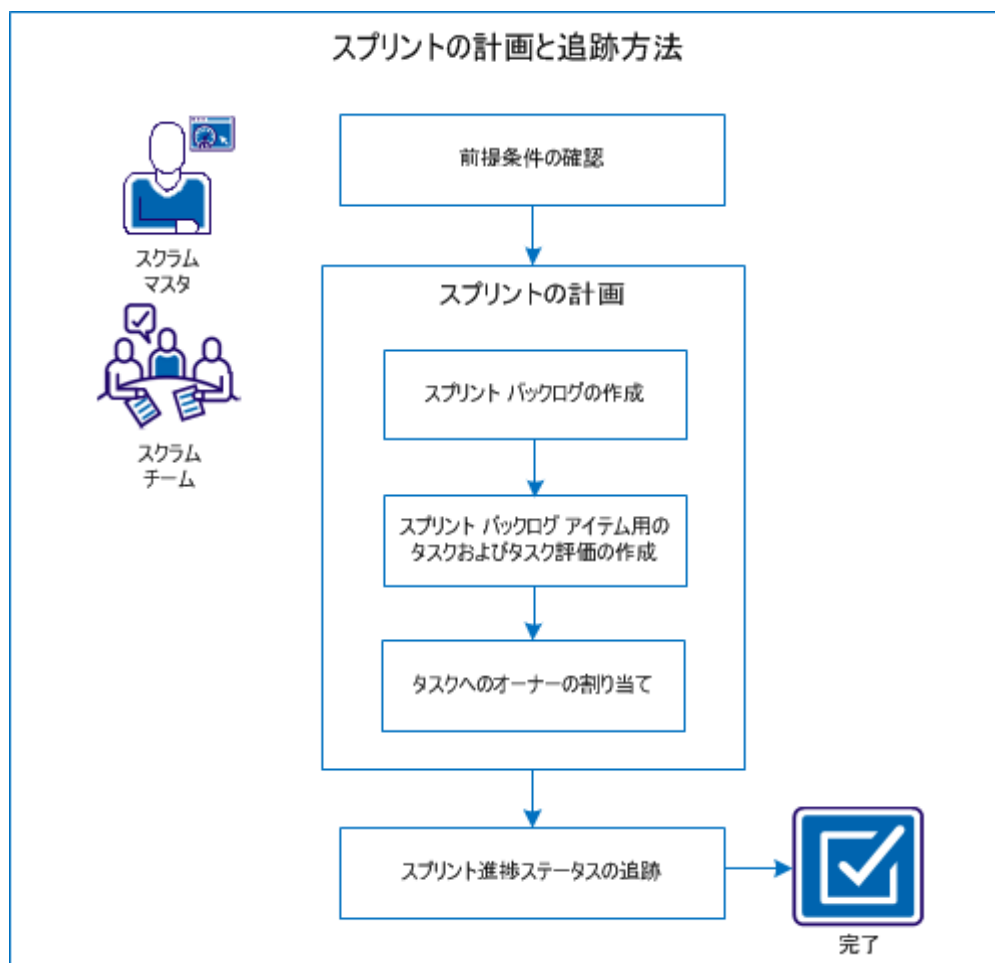
このセクションには、以下のトピックが含まれています。

[スプリントの計画と追跡方法 \(P. 26\)](#)

スプリントの計画と追跡方法

スプリントは、製品開発ライフサイクルにおける一連の反復作業で、リリース計画時に計画されたアイテムが提供されます。スプリントは、一般的に2～4週間の範囲で反復します。スクラム マスタは、スクラム チームと協力してスプリントを計画します。

次の図は、スクラム マスタおよびスクラム チームがどのようにスプリントを計画し追跡するかを示しています。



スプリントを計画し追跡するには、以下の手順を実行します。

1. [前提条件の確認](#) (P. 27)
2. [スプリントの計画](#) (P. 27)
 - [スプリントバックログの作成](#) (P. 28)
 - [スプリントバックログ アイテム用のタスクおよびタスク評価の作成](#) (P. 29)
 - [タスクへのオーナーの割り当て](#) (P. 30)
3. [スプリント進捗の追跡](#) (P. 31)

前提条件の確認

スプリントを計画する前に、以下のアイテムが製品でセットアップされていることを確認します。

- リリース バックログへのユーザ ストーリーと問題の自動入力
- スプリント キャパシティを計算するため、バックログ アイテムに対するポイントの指定
- スプリントの追加
- スクラム チームの追加

スプリントの計画

各スプリントの開始時に、スクラム マスタおよびスクラム チームはスプリント用の計画作業範囲を決定するため、ミーティングを開きます。ミーティング中、スプリントでカバーできるユーザ ストーリーを特定します。たとえば、スプリントで 60 ポイントを完了できるとチームで決定します。チームは完了をコミットできるユーザ ストーリーおよび問題を、優先度とキャパシティポイントに基づいて選択します。

スプリント計画中に以下のタスクを実行します。

- [スプリントバックログの作成](#) (P. 28)
- [スプリントバックログ アイテム用のタスクおよびタスク評価の作成](#) (P. 29)
- [タスクへのオーナーの割り当て](#) (P. 30)

スプリント バックログの作成

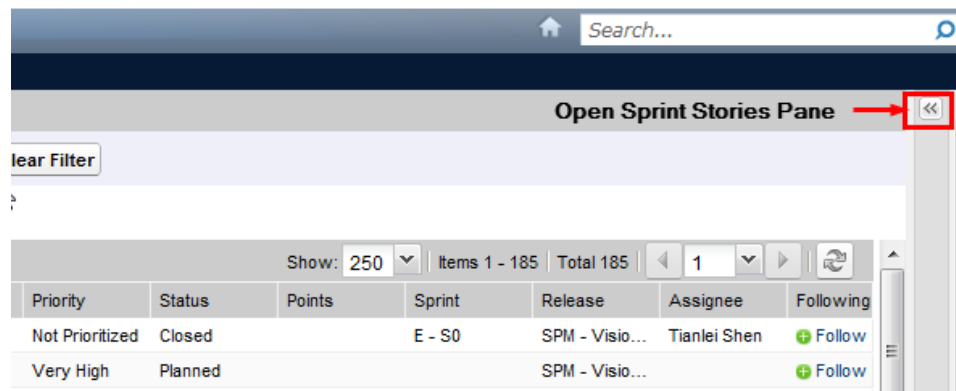
スプリント バックログには、スクラム チームがスプリント中に取り組むことを計画するバックログ アイテムが含まれます。スプリント計画中に、リリース バックログからスプリント バックログにユーザ ストーリーと問題を移動させます。たとえば駐車券管理システム製品では、リリース用に以下のユーザ ストーリーを特定しました。

- 通勤者として、駐車券をオンラインで購入したい。
- 通勤者として、駐車券をクレジットカードで支払いたい。
- 通勤者として、駐車券を PayPal™で支払いたい。

現在のスプリントで完了させるユーザ ストーリーを選択し、スプリント バックログにそのストーリーを移動することができます。

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[計画]から、[バックログ]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。
3. [スプリントストーリー ペインを開く]をクリックして、スプリントストーリー バックログを表示します。



このペインには、現在のスプリントのバックログ アイテムが表示されます。

4. (オプション) 次のいずれかの方法を使って、スプリント別にビューをフィルタします。
 - 既存のフィルタを選択する。
 - フィルタを作成する。

5. ユーザストーリーまたは問題をリリースバックログからスプリントバックログにドラッグアンドドロップします。
6. スプリントバックログに追加のユーザストーリーおよび問題を追加するには、手順5を繰り返します。

注: ベロシティチャートを表示するには、スプリントバックログをチーム別にフィルタします。ベロシティチャートは、実際のキャパシティに対する計画キャパシティを示します。チャートを利用すると、スクラムチームは、スプリント中にコミットするユーザストーリーの数を計画しやすくなります。

スプリントバックログアイテムに対するタスクおよびタスク評価の作成

スクラムチームがコミットする、ユーザストーリーおよび問題の作業を分割するタスクを作成します。また、タスクの完了に必要な予想時間を入力できます。たとえば、「通勤者として、駐車券をクレジットカードで支払いたい」というユーザストーリーの場合、作業を次の2つのタスクに分割できます。

- インターフェースの作成
- インターフェースのテスト

インターフェースの作成に2時間、インターフェースのテストに1時間と見積もりました。

スクラムチームは、タスクレベルでユーザストーリーの作業にかかった時間をログ記録することもできます。

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[スプリントトラッキング]から、[スプリントバックログ & チャート]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。
3. スプリント別にビューをフィルタして、タスクを作成するスプリントバックログを表示します。

注: 既定では、現在のスプリントが表示されます。

4. ユーザストーリーまたは問題タイトルリンクをクリックします。
[ユーザストーリー]または[問題の詳細]ページが開きます。

5. [タスク]セクションまでスクロールして、[新規タスク]をクリックします。
6. 必要なフィールドに情報を入力します。以下のフィールドには説明が必要です。

予想時間

タスク完了に要する概算時間を見積ります。

7. 変更を保存します。

オーナーへタスクを割り当てます。

工数の完了を担当する担当者特定するタスクごとに、オーナーを1人割り当てます。タスクに複数のオーナーを割り当てることができます。

たとえば、駐車券をオンラインで購入するためのインターフェースを作成するタスクのオーナーとして、2人の開発者を割り当てることができます。1人の開発者はフィーチャー用のコードを記述し、別の開発者はコードを確認します。

以下の手順に従います。

1. Agile Vision をクリックし、[スプリントトラッキング]から[スプリント バックログ & チャート]をクリックします。
2. [製品]ドロップダウンリストから製品名を選択します。
3. オーナーを割り当てるユーザ ストーリーを表示するために、スプリント別にビューをフィルタします。
4. バックログ アイテムの隣の[編集]をクリックします。
5. [オーナー]フィールドに名前を入力するか、プルダウンリストから名前を選択して、オーナーを選択します。
6. 変更を保存します。

スプリント進捗ステータスの追跡

スプリントの進捗ステータスを追跡し、リスクを識別するために、[スプリントバックログ & チャート]を使用できます。[スプリントバックログ & チャート]ページには、包括的なレポートを提供するために時間バーンダウンまたはポイントバーンダウンが表示されます。

以下の手順に従います。

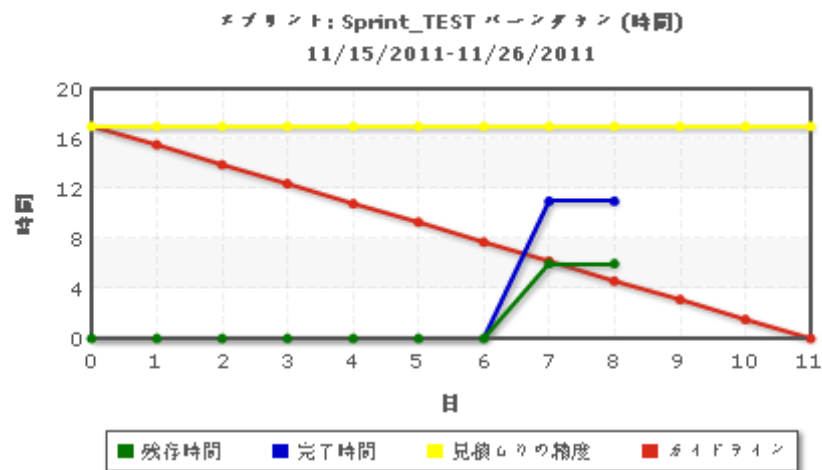
1. Agile をクリックし、[スプリントトラッキング]から[スプリントバックログ & チャート]をクリックします。
2. ドロップダウンリストから、製品、リリース、およびスプリントを選択します。

選択されたスプリントのバーンダウンおよび割り当てチャートが表示されます。

時間バーンダウン

時間バーンダウンチャートは、ユーザストーリーでチームがバーンした実時間と、スプリントの予想バーンダウンを比較します。

バーンダウンおよび割り当てチャート



ポイントバーンダウン

ポイントバーンダウンチャートでは、チームが完了した残りのストーリーポイントと予想バーンダウンを比較します。

スプリントの計画と追跡が正常に終了しました。

スプリントの最後に、バックログアイテムのステータスを更新し、未完了のアイテムをクローズするか、次のスプリントに移動します。スクラムマスターはチームとふりかえりミーティングを行って、プロセスを改善する手順の検討と特定を行います。

第 5 章：システム管理者シナリオ

このセクションには、以下のトピックが含まれています。

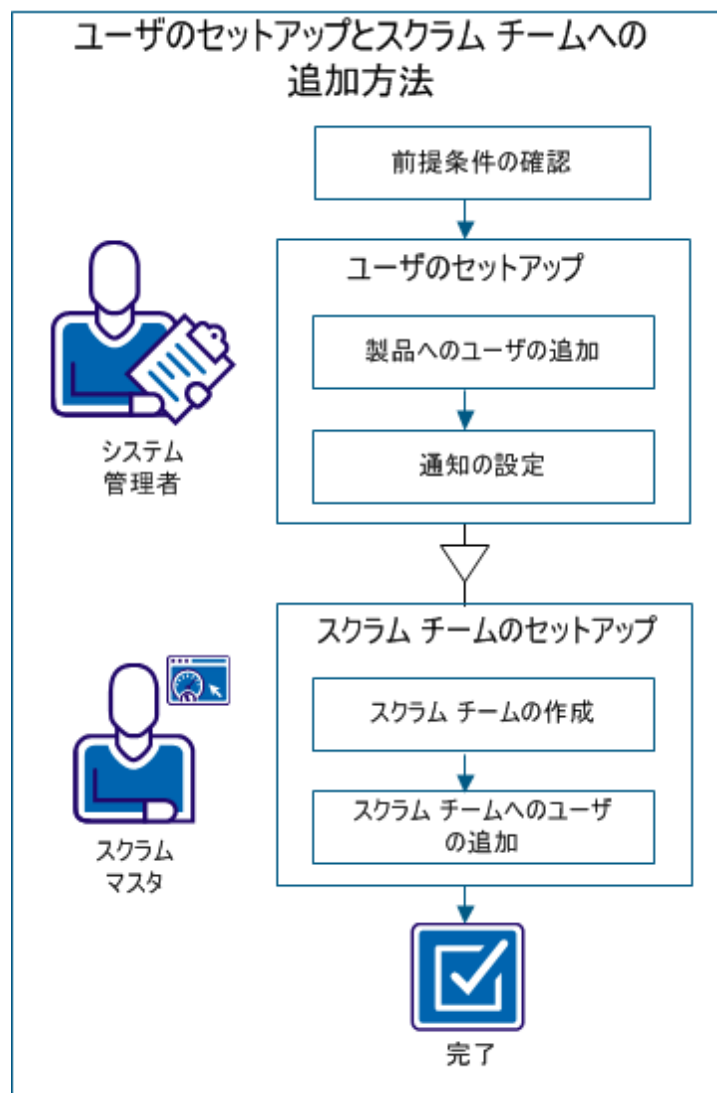
[ユーザのセットアップとスクラムチームへの追加方法 \(P. 34\)](#)

[新規リリースへのアップグレード方法 \(P. 39\)](#)

ユーザのセットアップとスクラム チームへの追加方法

システム管理者は、ユーザが製品開発タスクへの参加資格を得られるように、CA Agile Vision および CA Product Vision でユーザをセットアップできます。その後、スクラム マスタは、ユーザをスクラム チームへ追加できます。これにより、ユーザは、ユーザ ストーリーおよびタスクを製品に追加できます。

次の図は、システム管理者がユーザをセットアップする方法、およびスクラム マスタがスクラム チームへユーザを追加する方法を説明しています。



製品内でユーザをセットアップし、ユーザをスクラム チームに追加するには、以下の手順を実行します。

1. [前提条件を確認します](#) (P. 35)。
2. ユーザをセットアップします。
 - a. [ユーザを製品に追加します](#) (P. 35)。
 - b. [通知を設定します](#) (P. 36)。
3. スクラム チームをセットアップします。
 - a. [スクラム チームを作成します](#) (P. 37)。
 - b. [ユーザをスクラム チームへ追加します](#) (P. 38)。

前提条件の確認

製品にユーザを追加する前に、以下のいずれかのプロフィールとして、ユーザが Salesforce.com に追加されていることを確認します。

- CA Agile Vision ユーザ
- CA Product Vision ユーザ
- CA Agile Vision および CA Product Vision ユーザ

注: ユーザが両方のライセンスを所有している場合にのみ、CA Agile Vision ユーザおよび CA Product Vision ユーザを追加するオプションが利用できます。

製品へのユーザの追加

ユーザが製品に参加できるように、システム管理者はユーザを CA Agile Vision に追加できます。スクラム マスタは、利用可能なユーザを別のチームに追加し、ユーザ ストーリーとタスクに関連付けることができます。

たとえば、Tom は Salesforce ユーザですが、CA Agile Vision ユーザとして追加されていません。そのため、Tom は製品内のどのユーザ ストーリーにも参加できません。

以下の手順に従います。

1. [管理]をクリックし、[組織]から[ユーザ]をクリックします。
2. [新規ユーザ]をクリックします。

3. 以下のフィールドに入力します。

Salesforce ユーザ

追加するユーザ名を定義します。

CA Agile Vision

ユーザが CA Agile Vision ユーザの場合、選択します。

CA Product Vision

ユーザが CA Product Vision ユーザの場合、選択します。

4. 変更を保存します。

通知の設定

システム管理者は、ユーザが参加している製品の変更について通知されるように、通知を設定できます。たとえば、Tom が作成したユーザ ストーリーに新規タスクが追加されると、Tom が電子メールを受け取れるように、システム管理者は Tom の通知を設定できます。

チーム メンバは、自分が参加している製品ごとに、自分の詳細情報と設定を編集できます。システム管理者は、すべてのユーザの設定を編集できます。

以下の手順に従います。

1. [管理]をクリックし、[組織]から[ユーザ]をクリックします。
2. ユーザの[表示]リンクをクリックします。
3. [編集]をクリックし、通知を適切に設定します。
4. 変更を保存します。

スクラム チームの作成

スクラム マスタは、スクラム チームを作成し、そのチームの作業対象となる製品にチームを関連付けることができます。1 つの製品または 1 つのスプリントに複数のスクラム チームを割り当てることも、複数のスプリントを 1 つのスクラム チームに割り当てることもできます。

たとえば、スクラム チーム **Avengers** および **Jaguars** は、「駐車券管理システム」という 1 つの製品の開発に参加できます。**Avengers** はユーザ インターフェース 開発に関するユーザ ストーリーに関する作業に割り当てられ、**Jaguars** はデータベースに関するユーザ ストーリーの作業に割り当てられます。両方のチームは同じスプリントに割り当てられます。

以下の手順に従います。

1. [Agile Vision]をクリックし、[リソース]から[チーム]をクリックします。
2. [新規チーム]をクリックします。
3. 必須フィールドに情報を入力します。以下のフィールドには説明が必要です。

アクティブ

チームがアクティブかどうかを指定します。CA Agile Vision では非アクティブなチームは使用できません。

予測ベロシティ

スプリント中に実際に完了可能であるとスプリント チームが信じる、予想合計ストーリー ポイントを定義します。ベロシティは、スプリント バックログ内でチーム キャパシティとして表示されます。

この値は、チームの割り当て先の各新規スプリントのチームの既定のベロシティになります。この値は、[スプリント バックログ & チャート] ページでスプリント チームを編集して、必要に応じて変更できます。

ストーリー ポイント スケール

チームが使用するストーリー ポイント スケールを定義します。カンマ区切りの数字のリストを入力します。

既定: フィボナッチ数列 (1,2,3,5,8,13,21)

スクラム チーム ドメイン

チームのドメイン名または URL を指定します。

4. 変更を保存します。

スクラム チームの作成後、作成されたスクラム チームは、チームが割り当てられている製品に対して作成された任意のスプリントに自動的に追加されます。既定のチーム割り当てからスクラム チームを削除できます。

スクラム チームへのユーザの追加

スクラム マスタがスクラム チームへユーザを追加すると、ユーザは製品に参加できるようになります。ユーザがチーム メンバとして参加するには、アクティブな CA Agile Vision ユーザである必要があります。

重要: 製品に参加するには、ユーザは、製品に割り当てられている少なくとも 1 つのスクラム チームのメンバである必要があります。

たとえば、Tom を Avengers チームに追加すると、駐車券管理システムのユーザ インターフェースに関する作業に参加できるようになります。

以下の手順に従います。

1. [Agile Vision]をクリックし、[リソース]から[チーム]をクリックします。
2. メンバを追加するチームの[表示]をクリックします。
[チームの詳細]ページが表示されます。
3. [チーム メンバ]セクションにスクロールし、[新規チーム メンバ]をクリックします。
4. 要求されたフィールドに情報を入力します。以下のフィールドには説明が必要です。

配置 (%)

メンバをこのチームまたは製品に割り当て可能な時間の割合 (%)を指定します。チーム メンバがチーム配置チャートで考慮されるように、値を指定します。

既定値: 100 パーセント

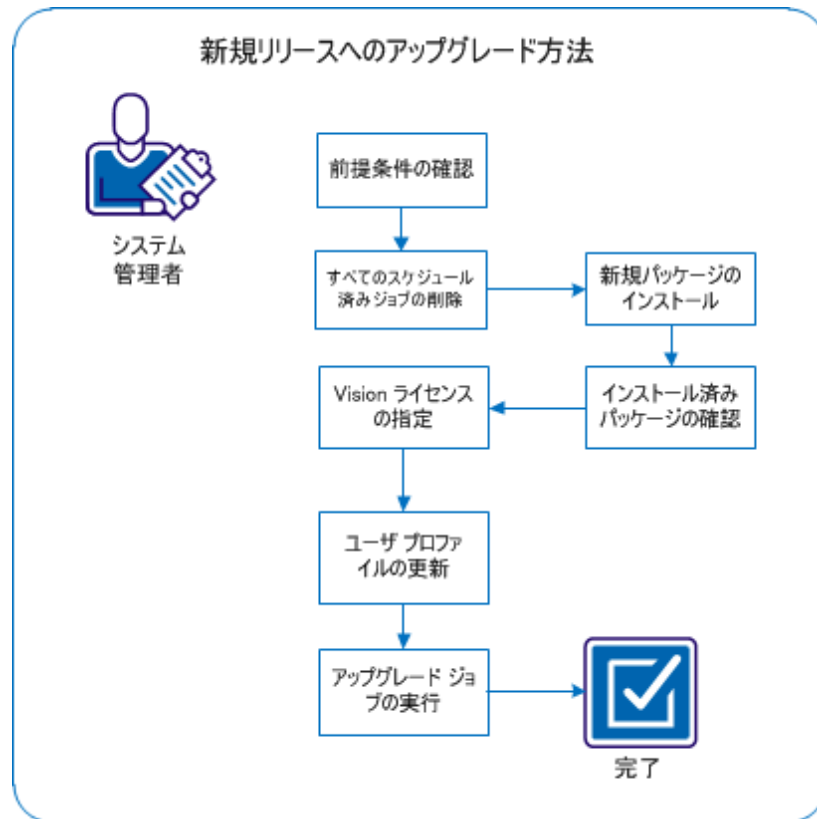
5. 手順 3 および 4 を繰り返して、ユーザをチームに追加します。
6. 変更を保存します。

製品でのユーザのセットアップが正常に終了し、ユーザがチームに追加されました。これらのユーザはスプリントに参加できるようになり、ユーザ ストーリーまたはタスクを追加できるようになります。

新規リリースへのアップグレード方法

システム管理者は、ユーザが新規フィーチャーと強化されたフィーチャーからメリットを得られるように、CA Agile Vision または CA Product Vision を新規リリースにアップグレードできます。Summer 2012 は CA Agile Vision および CA Product Vision の最新のリリースです。アップグレードには、パッケージのインストールと展開、およびユーザ プロファイルの設定が含まれます。

以下の図は、システム管理者が CA Agile Vision または CA Product Vision を新規リリースにアップグレードする方法を説明しています。



新規リリースにアップグレードするには、以下の手順を実行します。

1. [前提条件を確認します](#) (P. 40)。
2. [すべてのスケジュール済みジョブを削除します](#) (P. 40)。
3. [新規パッケージをインストールします](#) (P. 41)。
4. [インストール済みパッケージを確認します](#) (P. 43)。
5. [Vision ライセンスを指定します](#) (P. 44)。
6. [ユーザ プロファイルを更新します](#) (P. 45)。
7. [アップグレード ジョブを実行します](#) (P. 47)。

前提条件の確認

新規リリースに確実にアップグレードできるように、以下の前提条件を確認します。

- 製品の現在のリリースは、**Spring 2012** である。リリースをスキップせずに、順番にアップグレードします。たとえば、現在 **Winter 2012** をインストールしている場合は、**Summer 2012** にアップグレードする前に **Spring 2012** にアップグレードします。
- ユーザは、**CA Agile Vision**、**CA Product Vision**、または両方の **Vision** 製品ライセンスを所有している。

Salesforce 内のスケジュールされたジョブをすべて削除します

新規リリースにアップグレードする前に、Salesforce 内のスケジュールされたジョブをすべて削除します。スケジュールされたジョブを削除すると、製品のアップグレードが正常に終了する確率が高くなります。

以下の手順に従います。

1. システム管理者として **Salesforce.com** にログインします。
2. **[Setup]** リンクをクリックします。

[Personal Setup] ページが表示されます。

3. [Administration Setup]セクションで、[Monitoring]、[Scheduled Jobs]を展開します。
4. 以下のジョブが存在する場合は削除します。
 - Chart data point generation for User Story Completion Status
 - リリースの[Daily chart]データポイントの生成
 - 要件の[Daily chart]データポイントの生成
 - スプリントの[Daily chart]データポイントの生成
 - Daily update External Id for all objects
 - Requirements trend calculation
5. [Personal Setup]ページに戻ります。
これで、新規パッケージをインストールする準備ができました。

新規パッケージのインストール

インストールを開始する前に、パッケージを実稼働環境にインストールするか、テスト環境にインストールするかを決定します。

次のテーブルは、各プロファイルのアクセスレベルを示しています。

| ユーザ プロファイル | アクセスレベル |
|------------------------|------------------------|
| Agile Vision スーパーユーザ | Agile Vision スーパーユーザ |
| Agile Vision ユーザ | Agile Vision ユーザ |
| Product Vision スーパーユーザ | Product Vision スーパーユーザ |
| Product Vision ユーザ | Product Vision ユーザ |
| Vision スーパーユーザ | Vision スーパーユーザ |
| Vision ユーザ | Vision ユーザ |

以下の手順に従います。

1. 以下のいずれかの URL にシステム管理者としてログインします。

実稼働環境

`https://login.salesforce.com/packaging/installPackage.apexp?p0=04tA00000000JoGj`

テスト環境

`https://test.salesforce.com/packaging/installPackage.apexp?p0=04tA00000000JoGj`

2. 以下の情報を確認します。

バージョン名

Summer 2012

バージョン番号

3.6

発行元

CA Technologies

3. [Continue]をクリックします。
[Handle Component Name Conflicts]ページが表示されます。
4. [Block installation and list conflicts]を選択して、[Next]をクリックします。
[Approve Package API Access]手順ページが表示されます。
5. [Next]をクリックします。
[Choose security level]ページが表示されます。
6. [Security Settings]オプションを選択して、プロファイル別にユーザアクセスを設定します。
7. 前掲のテーブルの指定に従って、各プロファイルのアクセスレベルを設定します。
8. [Next]をクリックします。

9. [Install]をクリックします。

ユーザのリクエストが進行中であることを示すページが表示されます。

Force.com プラットフォームの現在の負荷によっては、このインストールに 30 分以上かかる場合があります。

インストールが完了すると、インストールの成功を通知する電子メールが Salesforce.com から、ログイン時に使われた電子メール アドレスに送信されます。

インストール済みパッケージの確認

新しいパッケージがインストールされると、パッケージは自動的に展開されます。パッケージが正しいバージョンであることを確認します。

以下の手順に従います。

1. システム管理者として Salesforce.com にログインします。
2. CA Agile Vision または CA Product Vision ホーム ページから、[セットアップ] をクリックします。
Salesforce.com で [Personal Setup] ページが表示されます。
3. [App Setup] メニューから [Installed Packages] を選択します。
4. CA Technologies - PPM バージョン 3.6 のパッケージがインストールされていることを確認します。

注: インストールの日付は更新されません。元のインストール日が表示されます。

Vision ライセンスを指定します

正しい Vision 製品ライセンスが有効であることを確認します。既定では、CA Agile Vision および CA Product Vision の両方が有効です。これらの製品の一方のライセンスのみを購入された場合は、以下の説明に従って、もう一方を無効にしてください。

以下の手順に従います。

1. ブラウザ ウィンドウのアドレス バーに以下の URL を入力します。

実稼働環境

`https://ca-agile.naxx.visual.force.com/apex/PackageSettings`

テスト環境

`https://ca-agile.csxx.visual.force.com/apex/PackageSettings`

xx

Vision 製品がインストールされている組織のインスタンス番号です。製品にログインし、ホームページ URL 内の xx の値を確認することにより、この値を検索できます。

2. 以下のオプションのいずれを選択して、[保存]をクリックします。
 - CA Agile Vision のみのライセンスを所有している場合は、[Product Vision]チェック ボックスをオフにします。
 - CA Product Vision のみのライセンスを所有している場合は、[Agile Vision]チェック ボックスをオフにします。
 - CA Agile Vision および CA Product Vision の両方のライセンスがある場合は、両方のチェック ボックスをオンにしておきます。

Vision 製品のライセンスが正しく指定されました。

ユーザ プロファイルの更新

指定されたユーザ プロファイルを更新して、すべてのユーザに必ず[ユーザ ストーリー完了ステータス]チャートへのアクセス権があるようにします。以下の表は、各プロファイルに対して追加または削除する必要があるカスタム オブジェクト権限を示しています。

| プロファイル | カスタム オブジェクト | 許可の追加 | 許可の削除 |
|------------------------|--|---------------|-------------|
| Agile Vision スーパーユーザ | ユーザ ストーリー完了ステータス | 読み取り | |
| Agile Vision ユーザ | チーム | 作成/削除 | |
| | ユーザ ストーリー完了ステータス | 読み取り | |
| Product Vision スーパーユーザ | QC フォルダ、QC プロジェクト、テスト ケース、テスト ケースのステップ | 読み取り | |
| | 要件フラット | 読み取り/作成/編集/削除 | |
| Product Vision ユーザ | QC フォルダ、QC プロジェクト、テスト ケース、テスト ケースのステップ | 読み取り | |
| | 要件フラット | 読み取り/作成/編集/削除 | |
| Vision スーパーユーザ | フィーチャー | | すべて表示/すべて変更 |
| | ユーザ ストーリー完了ステータス | 読み取り | |
| | 要件フラット | 読み取り/作成/編集/削除 | |
| Vision ユーザ | チーム | 作成/削除 | |
| | ユーザ ストーリー完了ステータス | 読み取り | |
| | 要件フラット | 読み取り/作成/編集/削除 | |

以下の手順に従います。

1. 以下の URL で管理者としてログインします。
`https://cavision.cloudforce.com`
2. [Setup]をクリックします。
3. [Administration Setup]で、[Manage Users]を展開し、[Profiles]をクリックします。
4. 以下の手順で、各プロファイルを更新します。
 - a. 以下の各プロファイルの隣の[Edit]をクリックします。
 - Agile Vision スーパーユーザ
 - Agile Vision ユーザ
 - Product Vision スーパーユーザ
 - Product Vision ユーザ
 - Vision スーパーユーザ
 - Vision ユーザ
 - b. 各プロファイルの[Custom Object Permissions]セクションに移動し、上の表に従い、権限を追加または削除します。

これで、これらのプロファイルを使用する Salesforce.com ユーザは[User Story Completion Status]チャートにアクセスできるようになりました。

アップグレード ジョブの実行

アップグレード ジョブを実行して、Summer 2012 リリースの新規フィーチャー用に既存データを移行します。

以下の手順に従います。

1. 以下の URL で管理者としてログインします。

実稼働環境

`https://cavision.cloudforce.com`

テスト環境

`https://test.salesforce.com`

2. [Setup] をクリックします。
Salesforce.com の [Personal Setup] ページが表示されます。
3. ログインに使用しているユーザ ID をクリックし、ドロップダウンリストから [Developer Console] を選択します。
4. [Logs] タブをクリックします。
5. [Execute] フィールドに以下のステートメントをコピーします。

```
Database.executeBatch(new ca_agile.ProductMigrationJob());  
Database.executeBatch(new ca_agile.TaskMigrationJob());
```
6. [Execute] をクリックします。
7. [Personal Setup] ページに戻ります。
8. [Administration Setup] セクションに移動します。
9. [Monitoring]、[Apex Jobs] を展開して、サブミット済みジョブの進捗をモニタします。

ジョブが正常に終了したら、CA Agile Vision または CA Product Vision Summer 2012 リリースへのデータの移行は完了です。「CA Vision Summer 2012 データ移行完了」という件名で、Salesforce.com から、以前のログインで使われた電子メールアドレスに電子メールが送信されます。

注: 電子メールを受信しない場合は、ジャンク メール フォルダを確認してください。

CA Agile Vision または CA Product Vision の Summer 2012 リリースへのアップグレードが正常に終了しました。新規フィーチャーと拡張機能が利用できます。