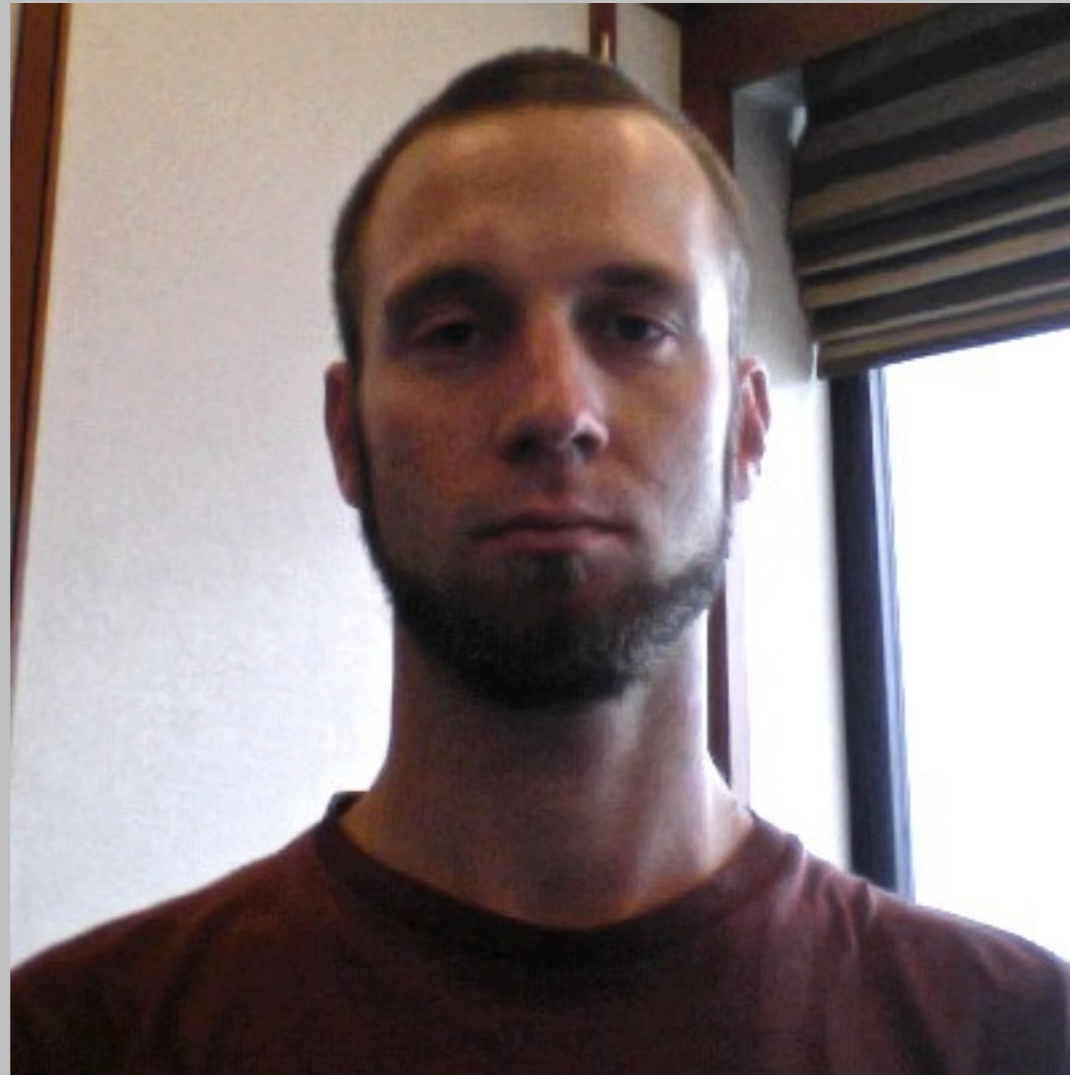




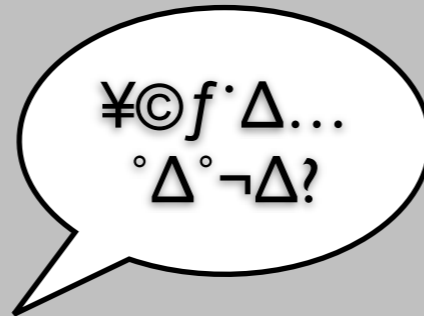
Agile Game Panel



モデレーター紹介



セッション紹介



セッション紹介



°Δ°→Δ∫
¥©f·Δ...↵



テーマ

アジャイルは
使い物になるのか？



パネル紹介



パネル紹介



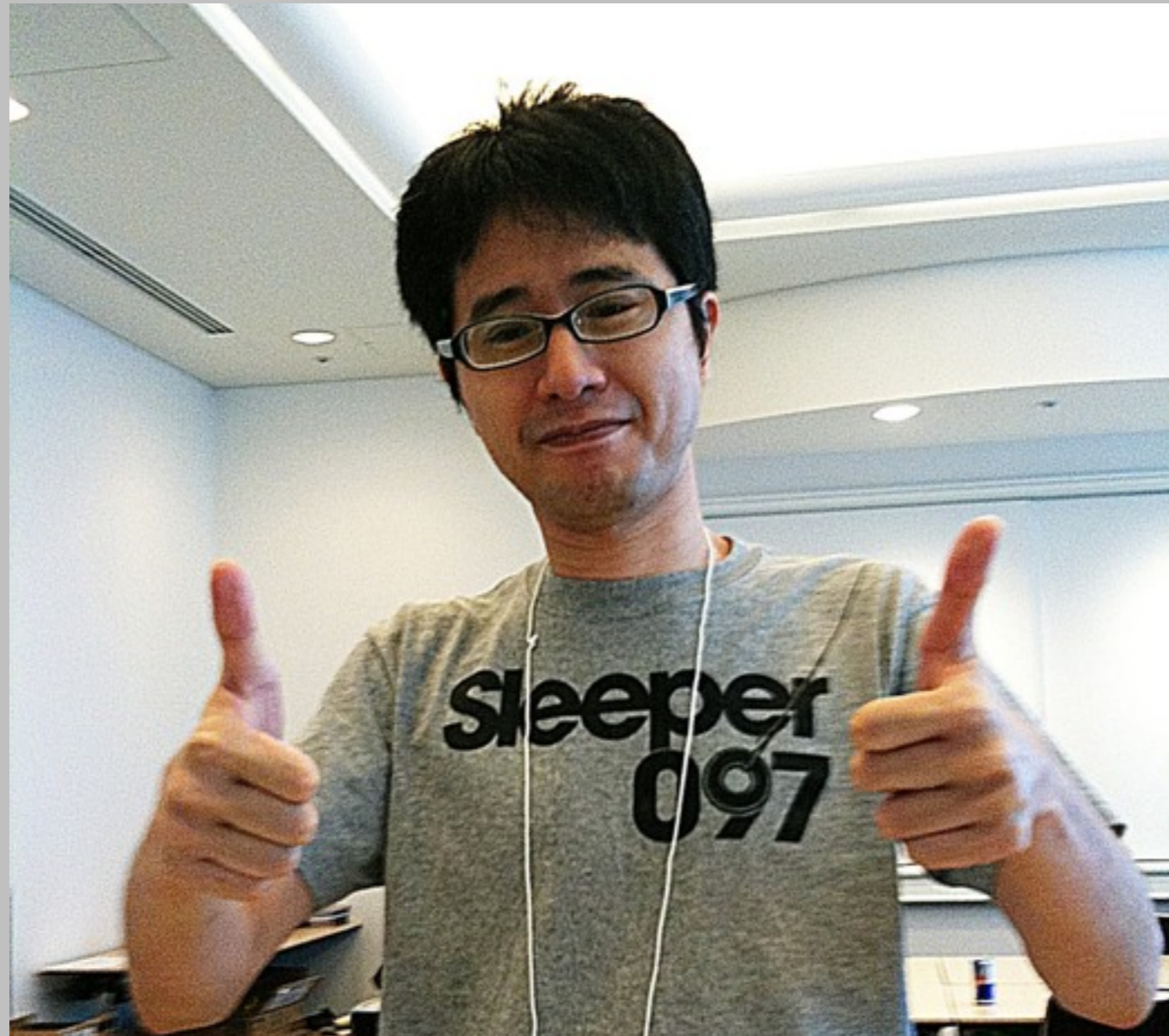
パネル紹介



パネル紹介



自己紹介

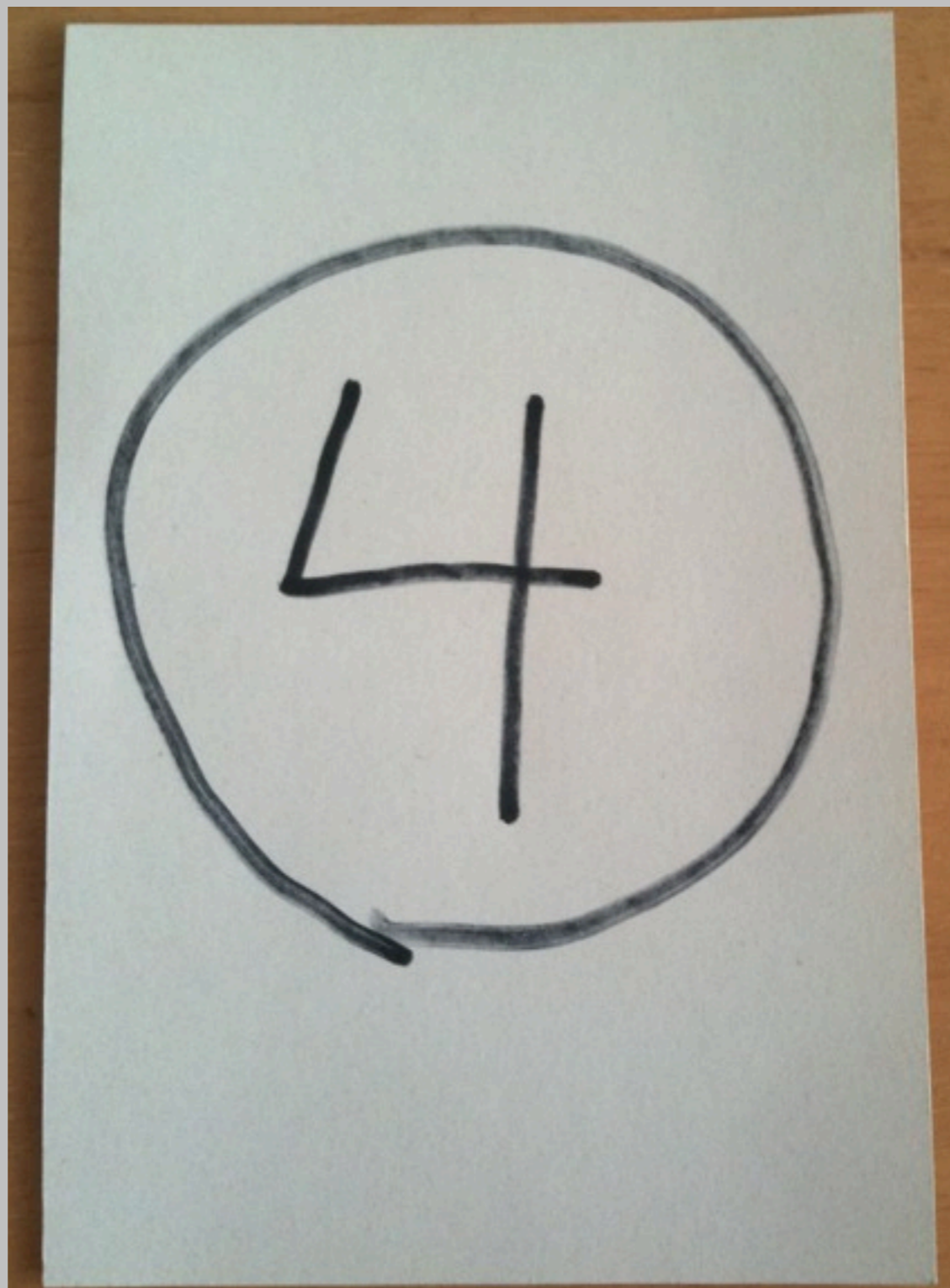


意識確認

アジャイルってなんですか？



選びましょう！



①

取り組む前に抱えていたアジャイルに
関する**不安**は何でしたか？
取り組んでその不安は**どうなりました**？



②

ディレクタまたは
プロダクトオーナーとして
アジャイルはどうですか？



③

取り組んで日頃の仕事は
どう変わりましたか？



④

今更このアジャイルって何いい気にな
なっておる?!
昔のやり方そのままじゃ
(-_-#)



⑤

今実際やってみている立場
としてどうですか？
気をつけていることはなんですか？



⑥

アジャイル(特にスクラム)では
チームという存在が重要という印象が
ありますが、
アジャイルを始めてからどうやって
チーム**支援**しましたか？



⑦

アジャイルを入れて、
後悔したことを教えてください。



⑧

取り組んでいる中、
「こうしておけば良かった」
といえは。。。。



9

ゲーム開発は
こんなふざけたマネで
成功するわけがない。
違いますか？

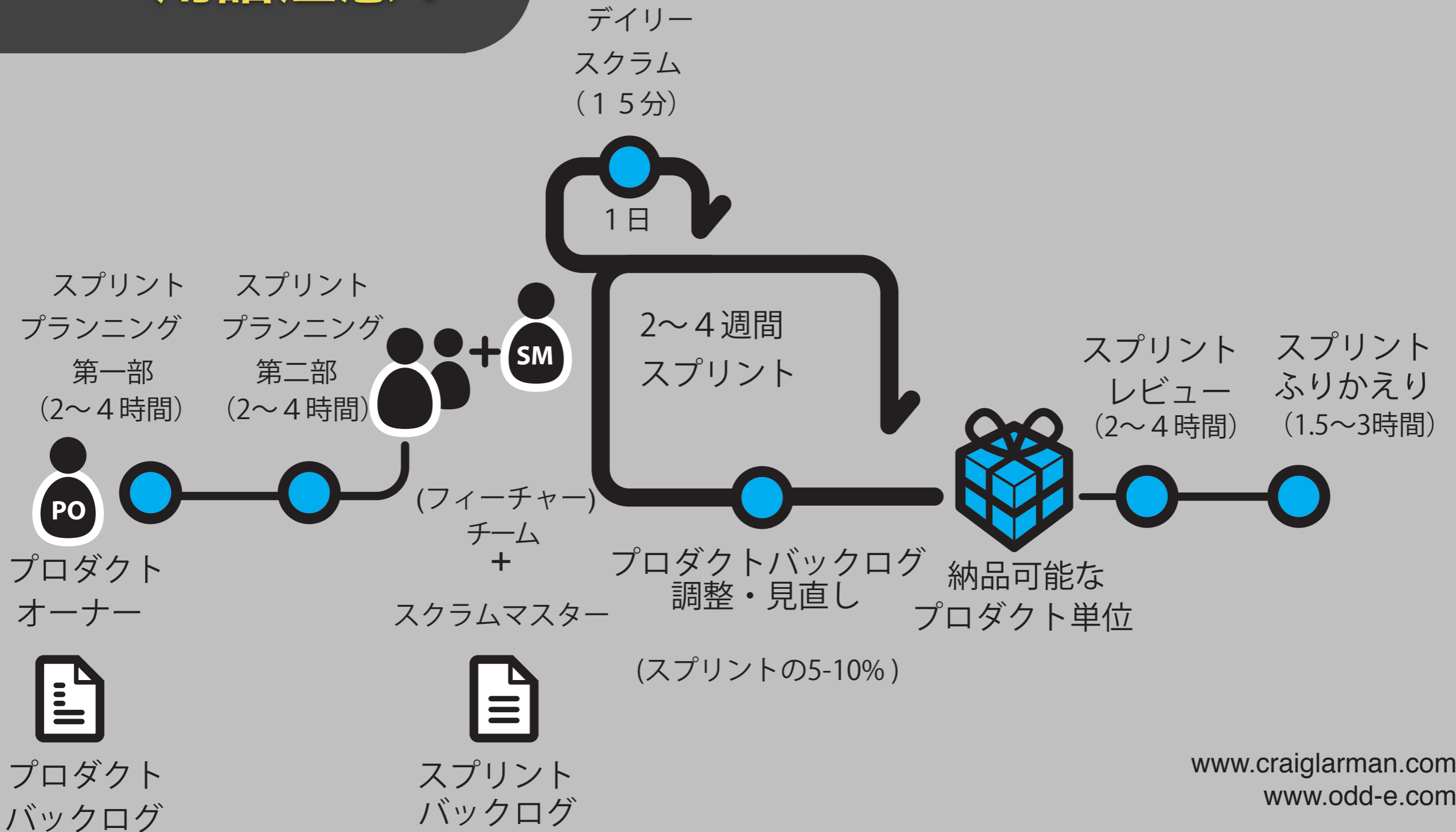


10

アイデアを出す時に心掛けていること
または日頃から取り組んでいることは
何ですか。



用語注意！



www.craiglarman.com
www.odd-e.com

Copyright © C.Larman &
B. Vodde 2009.
All rights reserved.

最後に

アジャイルを試して見たいという
後輩はいましたら、
その人に何を言いますか？



お礼

ご参加ありがとうございます！

明日 11 : 20 ~ お忘れなく

