

第1部

開始	終了	タイトル	講演者	講演者紹介	
10:30	10:45	オープニング Opening	細谷 泰夫	AgileTourOsaka実行委員会スタッフ	
10:45	12:00	日本のアジャイル開発の変遷、現在・過去・未来 <i>Transition of Agile Developments in Japan and Future</i> 2000年にXPを日本に紹介してから10年が経ちました。エンジニアの間で熱狂的に指示を受け、XPユーザーグループを作りました。しかし、その後、日本ではアジャイル開発は現実的ではないというマネジメント層の反応により、普及されませんでした。今年になり、様々な要因により、アジャイル開発に脚光が当たりだし、大手ベンダー、Slerが導入し始めています。現在、大手企業が考えられているアジャイル開発と日本でのアジャイル開発の未来像をお話する予定です。	長瀬 嘉秀	株式会社テクノロジーアート代表取締役 UMLによるオブジェクト指向セミナーの講師、UML関連のコンサルテーションを行う OMGでUML Profile for EDOCの提案者 ISO/IEC/JTC1 SC32/WG2委員 情報処理相互運用技術協会(INTAP) オープン分散処理委員 電子商取引推進協議会(ECOM)XML/EDI標準化調査委員 明道大学情報学部講師 特定非営利活動法人UMLモデリング推進協議会 理事 アジャイルプロセス協議会 副会長	
12:00	12:50	昼食 Lunch break			

第2部

開始	終了	タイトル	講演者	講演者紹介	
12:50	13:40	チケット駆動開発がAgileになる理由 ~No Ticket, No Commit! Why Ticket Driven Development is Agile?: No Ticket, No Commit! 近年のソフトウェア開発は短納期・大規模化しているにも関わらず、プログラミング技術の進化に対して、開発プロセスやプロジェクト管理の技法は現場ではそれほど進化していないように見受けられます。私自身もXP/JUG開始に前後後、XPの実プロジェクトへの運用を試していたものの、ずっと上手く実践できてきませんでした。しかしながら最近、高機能化したバグ管理システム(BTS)をソフトウェア開発のタスク管理に適用すると、Agileに開発できる経験をしました。その開発プロセスはチケット駆動開発と呼ばれており、プロジェクト管理機能を持つBTSをベースにAgileな開発プロセスに特化した手法です。今回は、過去3年間運用したチケット駆動開発の経験談と、Agile開発との親和性についてお話します。	あきびー	某大手Slerに勤務。 業務改善手法を探索中、TIDD(チケット駆動開発)に巡り合い、積極的に業務に導入し、様々な成果を挙げる。その集大成を、1冊の本にまとめ、出版。	
13:40	13:50	休憩 Break			
13:50	14:40	西日本にだけこっそり教える アジャイルコンサルタントの秘密 ~アジャイルプロジェクトで失敗防止のコツ~ Secrets of Agile Consulting: A Guide to Success 近年、アジャイル開発に注目が集まっていますが、一方でアジャイル開発を実施しただけと、上手く行かなかったという話もよく聞きます。本講演では、2000年からアジャイルに取り組んで来て、今のところ、アジャイル開発で失敗していない私が、アジャイル開発で成功するためのコツをお話いたします。カッコいい最新型のアジャイルの考え方じゃない現場での泥臭い話が多いですが、アジャイル開発を本当に成功させたい人は是非ご覧ください。	牛尾 剛	株式会社匠Business Placeチーフコンサルタントにして、合同会社シンプルアーキテクト代表。 大手Slerに勤務していたアジャイル黎明期からアジャイル開発の先進的な事例を仲間と一緒に作りあげた。最近は大企業様のアジャイル導入プロジェクトの案件に関わっている割合がどんどん増加中。PMや、超上流として企業改革コンサルティングを経験してから、黎明期のアジャイル開発から、コミュニティのイベント、ジェネリスト、技術者、PM、企業導入など様々な視点で関わった豊富な経験を活かして、「本当にビジネス価値が出るアジャイル」を追及中。著作に「オブジェクト駆動のつくり方」「eXtreme Programming 実践レポート」がある。	
14:40	14:50	休憩 Break			
14:50	15:40	ユーザーストーリーマッピング ~アジャイルな計画づくりを加速する~ User Story Mapping for Agile Planning アジャイルな計画づくりのためには、対象となる製品の全体像についての共通認識を、開発者とプロダクトオーナーが共有しておく必要があります。従来のScrumで提供されているプロダクトバックログでは、その役割を果たすには残念ながら力不足です。Jeff Patton氏が提唱するユーザーストーリーマッピングを計画づくりの際に併用することで開発者とプロダクトオーナーは全体像を共有した上で優先順位づけを行うことができるようになります。本講演では、実際にAgile2008でJeff Patton氏から受けた講義、実施の体験にもとづき、その利点と実際の使い方をお話します。	懸田 剛	フリーランスプログラマ時代の2000年にRubyを通じてXPを知る。その後日本XPユーザー会立ち上げ及び運営スタッフとして携わる。2003年に平鍋健司氏に誘われて(株)永和システムマネジメントに入社。技術コンサルタント、プログラマー、オブジェクト倶楽部運営などに携わる。2006年に(株)チェンジビジョンに出向しTRICHOPODの企画開発に携わる。2008年に「Tangible Bug Tracking Using LEGO Bricks」というタイトルでAgileConference2008に登壇、その後IoTQ本家でも取り上げられた。2009年より永和システムマネジメントに復帰しプログラマー、コンサルタントに携わる。2010年01月15日のオフラインイベント「アレクサンダー祭り」のプロデュースを最後に永和システムマネジメントを退職。拠点を東京都から愛媛県松山市に移した。二ヶ月の休養の後、プロジェクトファシリテーション、アジャイルソフトウェア開発のコーチとして活動を再開し現在に至る。	
15:40	15:45	休憩 Break			
15:45	16:15	ライトニングトークス大会 Lightning Talks	(応募者先着4名)	AgileTourOsaka参加者有志	
16:15	16:30	クロージング Closing	前川 哲次	AgileTourOsaka実行委員会スタッフ	