

- 顧客満足を最優先し、価値のあるソフトウェアを早く継続的に提供します。
  - プロとして顧客のために行動できているか
  - 正しいことを行っているかを常に考えているか
  - 顧客のためとは顧客の言う事をすべてやることではないことを理解しているか
  - 価値は提供する側が決めるものではないことを理解しているか
  - 顧客にとって価値がなかったらどうなるか理解しているか
- 要求の変更はたとえ開発の後期であっても歓迎します。変化を味方につけることによって、お客様の競争力を引き上げます。
  - 要求の変更や追加を受け入れているか
  - 要求の変更や追加に優先順位は付けられているか
  - その変更や追加によって顧客の競争力は本当にあがるのか確認したか
- 動くソフトウェアを、2-3週間から2-3ヶ月というできるだけ短い時間間隔でリリースします。
  - 短い時間間隔で顧客に動作するソフトウェアを届けているか
  - 動作する、とは顧客と合意した品質基準を満たしていることが前提であると理解しているか
- ビジネス側の人と開発者は、プロジェクトを通して日々一緒に働かなければなりません。
  - 同じゴールを達成するためのパートナーシップができているか。お互いの利益が相反していないか
  - 顧客と日々コミュニケーションをとっているか
  - 頻繁に顔を合わせているか
  - 悪い話やリスクも全て伝えられているか
- 意欲に満ちた人々を集めてプロジェクトを構成します。環境と支援を与え仕事が無事終わるまで彼らを信頼します。
  - チームはやる気はあるか
  - 必要な道具や環境がチームに与えられているか
  - 管理職はチームを信頼しチームが成果を出せるように振舞っているか
  - 責任は管理職がとっているか
  - チームで解決できない問題を管理職は解決しているか
- 情報を伝えるもっとも効率的で効果的な方法はフェイス・トゥ・フェイスで話をする事です。
  - 毎日デイリースクラムで顔をあわせているか
  - チームは同じ場所で作業しているか
  - タスクボードなどアナログで用意された場が形成されているか
  - 困ったことがあればすぐにお互いに声を掛けあっているか
  - 電子メールやチャットで一方向的に通知することばかりではないか
- 動くソフトウェアこそが進捗の最も重要な尺度です。
  - 進捗の確認を動作するソフトウェアを基準に行っているか
  - 完了の基準や受け入れ基準等を使って同じ認識の上で進行しているか
  - 設計書や資料や報告書だけで進捗を判断していないか？
- アジャイル・プロセスは持続可能な開発を促進します。一定のペースを継続的に維持できるようにしなければなりません。
  - スプリントのゴールを達成するために過度な残業や休日出勤をしていないか
  - 外部から成果の量を強要されていないか
  - オーバーコミットメントしていないか
  - 自分たちの達成可能なペースを把握しているか
- 技術的卓越性と優れた設計に対する不断の注意が機敏さを高めます。
  - 常に技術について学習を行っているか
  - 悪い設計に気づいたら直しているか
  - チームは技術や設計に関心をもっているか
- シンプルさ（ムダなく作れる量を最大限にすること）が本質です。
  - 自分の行いが有効なのかムダなのかを意識しているか
  - 一度にたくさんのごことを行おうとしていないか
  - 小さい単位でフィードバックループを回しているか
- 最良のアーキテクチャ・要求・設計は、自己組織的なチームから生み出されます。
  - チームは仕事の進め方を自分たちで決められるか
  - チームの秩序はチーム自身が決めた規律によって守られているか
  - チームには仕事を達成するのに必要な人が揃っているか
- チームがもっと効率を高めることができるかを定期的に振り返り、それに基づいて自分たちのやり方を最適に調整します。
  - ふりがえりを行っているか
  - ふりがえりで決めた改善アクションは実行に移されているか。掛け声だけであわっていないか
  - 毎回同じ問題が出ていないか
  - プロセスを常に調整しているか