

<付録2> 共通フレーム98 (及び JIS X 0160) とXPの比

共通フレーム（SLCP-JCF98） プロセス・アクティビティ		J I S X 0 1 6 0 （SLCP） プロセス・アクティビティ	X P （イクトリム・プログラミング） 1 2 の実践											
			計画	コーディング	テスト	設計								
			オンサイトのユーザー	計画ゲーム	短期リリース	ペアプログラミング	コーディング規約	共同所有	テスト・ファースト	継続した結合	40時間労働	メタファ	シンプルな設計	リファクタリング
1 主ライフサイクルプロセス		5 主ライフサイクルプロセス												
1.1 取得プロセス		5.1 取得プロセス												
1.1.1 開始		5.1.1 開始												
1.1.2 提案依頼書の準備		5.1.2 提案依頼書の準備												
1.1.3 契約準備及び更新		5.1.3 契約準備及び更新												
1.1.4 供給者の監視		5.1.4 供給者の監視												
1.1.5 受入れ及び完了		5.1.5 受入れ及び完了												
1.2 供給プロセス		5.2 供給プロセス												
1.2.1 開始		5.2.1 開始												
1.2.2 提案書の準備		5.2.2 提案書の準備												
1.2.3 契約締結		5.2.3 契約締結												
1.2.4 計画立案		5.2.4 計画立案												
1.2.5 実行及び管理		5.2.5 実行及び管理												
1.2.6 レビュー及び評価		5.2.6 レビュー及び評価												
1.2.7 納入及び完了		5.2.7 納入及び完了												
1.3 企画プロセス														
1.3.1 プロセス開始の準備														
1.3.2 情報戦略の立案														
1.3.3 情報システム構想の立案														
1.3.4 システム計画の立案														
1.4 開発プロセス		5.3 開発プロセス												
1.4.1 プロセス開始の準備		5.3.1 プロセス開始の準備												
1.4.2 システム要求分析		5.3.2 システム要求分析												
1.4.3 システム方式設計		5.3.3 システム方式設計												
1.4.4 業務詳細設計														
1.4.5 ソフトウェア要求分析		5.3.4 ソフトウェア要求分析												
1.4.6 ソフトウェア方式設計		5.3.5 ソフトウェア方式設計												
1.4.7 ソフトウェア詳細設計		5.3.6 ソフトウェア詳細設計												
1.4.8 ソフトウェアコード作成及びテスト		5.3.7 ソフトウェアコード作成及びテスト												
1.4.9 ソフトウェア結合		5.3.8 ソフトウェア結合												
1.4.10 ソフトウェア適格性確認テスト		5.3.9 ソフトウェア適格性確認テスト												
1.4.11 システム結合		5.3.10 システム結合												
1.4.12 システム適格性確認テスト		5.3.11 システム適格性確認テスト												
1.4.13 ソフトウェア導入		5.3.12 ソフトウェア導入												
1.4.14 ソフトウェア受入れ支援		5.3.13 ソフトウェア受入れ支援												
1.5 運用プロセス		5.4 運用プロセス												
1.5.1 プロセス開始の準備		5.4.1 プロセス開始の準備												
1.5.2 運用テスト		5.4.2 運用テスト												
1.5.3 業務及びシステムの移行														
1.5.4 システム運用		5.4.3 システム運用												
1.5.5 業務運用と利用者支援		5.4.4 利用者支援												
1.5.6 システム運用の評価														
1.5.7 業務運用の評価														

< 付録 2 > 共通フレーム 98 (及び JIS X 0160) と XP の比

共通フレーム（SLCP-JCF98） プロセス・アクティビティ		J I S X 0 1 6 0 （SLCP） プロセス・アクティビティ				X P （イテリム・プログラミング） 1 2 の実践											
						計画	コーディング	テスト	設計								
						オンサイトのユーザ	計画ゲーム	短期リリース	ペアプログラミング	コーディング規約	共同所有	テスト・ファースト	継続した結合	40時間労働	メタファ	シンプルな設計	リファクタリング
1.6 保守プロセス		5.5 保守プロセス		エンジンアラインクの視点													
1.6.1 プロセス開始の準備		5.5.1 プロセス開始の準備															
1.6.2 問題把握及び修正分析		5.5.2 問題把握及び傾向分析															
1.6.3 修正の実施		5.5.3 修正の実施															
1.6.4 保守レビュー及び受入れ		5.5.4 保守レビュー及び受入れ															
1.6.5 移行		5.5.5 移行															
1.6.6 システム又はソフトウェア		5.5.6 ソフトウェア廃棄															
2 支援ライフサイクルプロセス		6 支援ライフサイクルプロセス															
2.1 文書化プロセス		6.1 文書化プロセス		その他の視点													
2.1.1 プロセス開始の準備		6.1.1 プロセス開始の準備															
2.1.2 設計及び作成		6.1.2 設計及び作成															
2.1.3 文書発行		6.1.3 文書発行															
2.1.4 保守		6.1.4 保守															
2.2 構成管理プロセス		6.2 構成管理プロセス		品質管理の視点													
2.2.1 プロセス開始の準備		6.2.1 プロセス開始の準備															
2.2.2 構成識別		6.2.2 構成識別															
2.2.3 構成制御		6.2.3 構成制御															
2.2.4 構成状況の記録		6.2.4 構成状況の記録															
2.2.5 構成評価		6.2.5 構成評価															
2.2.6 リリース管理及び出荷		6.2.6 リリース管理及び出荷															
2.3 品質保証プロセス		6.3 品質保証プロセス		品質管理の視点													
2.3.1 プロセス開始の準備		6.3.1 プロセス開始の準備															
2.3.2 製品の保証		6.3.2 製品の保証															
2.3.3 プロセスの保証		6.3.3 プロセスの保証															
2.3.4 品質システムの保証		6.3.4 品質システムの保証															
2.4 検証プロセス		6.4 検証プロセス		品質管理の視点													
2.4.1 プロセス開始の準備		6.4.1 プロセス開始の準備															
2.4.2 検証		6.4.2 検証															
2.5 妥当性確認プロセス		6.5 妥当性確認プロセス		品質管理の視点													
2.5.1 プロセス開始の準備		6.5.1 プロセス開始の準備															
2.5.2 妥当性確認		6.5.2 妥当性確認															
2.6 共同レビュープロセス		6.6 共同レビュープロセス		品質管理の視点													
2.6.1 プロセス開始の準備		6.6.1 プロセス開始の準備															
2.6.2 プロジェクト管理レビュー		6.6.2 プロジェクト管理レビュー															
2.6.3 技術レビュー		6.6.3 技術レビュー															
2.7 監査プロセス		6.7 監査プロセス		品質管理の視点													
2.7.1 プロセス開始の準備		6.7.1 プロセス開始の準備															
2.7.2 監査		6.7.2 監査															
2.8 問題解決プロセス		6.8 問題解決プロセス		その他の視点													
2.8.1 プロセス開始の準備		6.8.1 プロセス開始の準備															
2.8.2 問題解決		6.8.2 問題解決															

< 付録 2 > 共通フレーム 98 (及び JIS X 0160) と XP の比

共通フレーム（SLCP-JCF98） プロセス・アクティビティ		J I S X 0 1 6 0 （SLCP） プロセス・アクティビティ		X P （エクストリーム・プログラミング） 1 2 の実践										
				計画	コーディング	テスト	設計							
				オン サイトの ユーザ ゲーム	短期 リリース	ペア プログラミング	共同 所有 コーディング 規約	テスト ファースト	継続 した 結合	40 時間 労働	メタ ファ	シン プル な 設計	リ ファ クタ リング	
3 組織に関するライフサイクル		7 組織に関するライフサイクルプロセス												
3.1 管理プロセス		7.1 管理プロセス		管理 の 視 点										
3.1.1 開始及び管理対象の定義		7.1.1 開始及び管理対象の定義												
3.1.2 計画立案		7.1.2 計画立案												
3.1.3 実行及び管理		7.1.3 実行及び管理												
3.1.4 レビュー及び評価		7.1.4 レビュー及び評価												
3.1.5 終了		7.1.5 終了												
3.2 環境整備プロセス		7.2 環境整備プロセス		そ の 他 の 視 点										
3.2.1 プロセス開始の準備		7.2.1 プロセス開始の準備												
3.2.2 環境の構築		7.2.2 環境の構築												
3.2.3 環境の維持		7.2.3 環境の維持												
3.3 改善プロセス		7.3 改善プロセス												
3.3.1 プロセスの確立		7.3.1 プロセスの確立												
3.3.2 プロセスの評価		7.3.2 プロセスの評価												
3.3.3 プロセスの改善		7.3.3 プロセスの改善												
3.4 教育訓練プロセス		7.4 教育訓練プロセス												
3.4.1 プロセス開始の準備		7.4.1 プロセス開始の準備												
3.4.2 教材の開発		7.4.2 教材の開発												
3.4.3 教育訓練計画の実施		7.4.3 教育訓練計画の実施												
3.4.4 教育訓練の評価														
4 システム監査プロセス				そ の 他 の 視 点										
4.1 プロセス開始の準備														
4.2 企画プロセスのシステム監査														
4.3 開発プロセスのシステム監査														
4.4 運用プロセスのシステム監査														
4.5 保守プロセスのシステム監査														
4.6 共通特定業務のシステム監査														
4.7 システム監査報告及びシステム監査フォローアップの実施														
5 修正プロセス		A 修正プロセス		そ の 他 の 視 点										
5.1 プロジェクト環境の識別		A.1 プロジェクト環境の識別												
5.2 情報提供の依頼		A.2 情報提供の依頼												
5.3 プロセス・アクティビティ及びタスクの		A.3 プロセス・アクティビティ及びタスクの												
5.4 修正上の決定及び判断根拠		A.4 修正上の決定及び判断根拠												

比較表

比較表

比較表