



Agile Product Lifecycle Management

Product Portfolio Management ユーザー・ガイド

v9.2.2.3

部品番号: E06154-01

2008 年 5 月

著作権および商標について

Copyright © 1995, 2008, Oracle. All rights reserved.

このプログラム（ソフトウェアおよびドキュメントを含む）には、オラクル社およびその関連会社に所有権のある情報が含まれています。このプログラムの使用または開示は、オラクル社およびその関連会社との契約に記された制約条件に従うものとします。著作権、特許権およびその他の知的財産権と工業所有権に関する法律により保護されています。独立して作成された他のソフトウェアとの互換性を得るために必要な場合、もしくは法律によって規定される場合を除き、このプログラムのリバース エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイル等は禁止されています。

このドキュメントの情報は、予告なしに変更される場合があります。オラクル社およびその関連会社は、このドキュメントに誤りが無いことの保証は致し兼ねます。これらのプログラムのライセンス契約で許諾されている場合を除き、プログラムを形式、手段（電子的または機械的）、目的に関係なく、複製または転用することはできません。

このプログラムが米国政府機関、もしくは米国政府機関に代わってこのプログラムをライセンスまたは使用する者に提供される場合は、次の注意が適用されます。

U.S. GOVERNMENT RIGHTS Programs, software, databases, and related documentation and technical data delivered to U.S. Government customers are "commercial computer software" or "commercial technical data" pursuant to the applicable Federal Acquisition Regulation and agency-specific supplemental regulations. As such, use, duplication, disclosure, modification, and adaptation of the Programs, including documentation and technical data, shall be subject to the licensing restrictions set forth in the applicable Oracle license agreement, and, to the extent applicable, the additional rights set forth in FAR 52.227-19, Commercial Computer Software--Restricted Rights (June 1987). Oracle USA, Inc., 500 Oracle Parkway, Redwood City, CA 94065.

このプログラムは、核、航空、大量輸送、医療あるいはその他の本質的に危険を伴うアプリケーションで使用されることを意図しておりません。このプログラムをかかえる目的で使用する際、上述のアプリケーションを安全に使用するために、適切な安全装置、バックアップ、冗長性 (redundancy)、その他の対策を講じることは使用者の責任となります。万一かかるプログラムの使用に起因して損害が発生いたしましても、オラクル社およびその関連会社は一切責任を負いかねます。

Oracle、Agile は米国 Oracle Corporation およびその子会社、関連会社の登録商標です。その他の名称は、他社の商標の可能性があります。

このプログラムは、第三者の Web サイトへリンクし、第三者のコンテンツ、製品、サービスへアクセスすることがあります。オラクル社およびその関連会社は第三者の Web サイトで提供されるコンテンツについては、一切の責任を負いかねます。当該コンテンツの利用は、お客様の責任になります。第三者の製品またはサービスを購入する場合は、第三者と直接の取引となります。オラクル社およびその関連会社は、第三者の製品およびサービスの品質、契約の履行（製品またはサービスの提供、保証義務を含む）に関しては責任を負いかねます。また、第三者との取引により損失や損害が発生いたしましても、オラクル社およびその関連会社は一切の責任を負いかねます。

目次

著作権および商標について	ii
概要	1
Agile プログラム管理	1
プログラム管理オブジェクト	2
プログラム ナビゲーション	4
プロジェクト ステータスの追跡	5
ステータス ロールアップの機能	6
ヘルス ステータス	6
ワークフロー ステータス	7
プログラム コスト	8
合計コストの決定方法	9
コスト ステータス	9
基準に含まれるコスト	10
人件費	10
[ホーム] ページ	11
[ホーム] ページの表示	11
クイック リンク	12
[ホーム] ページの [受信トレイ] タブ	12
通知	13
PPM 通知	13
ワークフロー ルーティング	20
私の割り当て	21
プログラムの割り当て	21
[私の割り当て] テーブル	22
[私の割り当て] タブ ツール	22
表示オプションを使用した割り当てリストの並べ替え	24
フィルタを使用した割り当てリストの並べ替え	25
割り当ての承認	26
割り当ての拒否	26
割り当ての編集	26
割り当てを完了に設定	27
割り当てのフラグ設定	27

割り当ての表示と非表示	28
[詳細の表示] ダイアログの使用	29
割り当てテーブルの印刷	29
ダッシュボード.....	31
ダッシュボードの開始	31
ダッシュボード ウィンドウの操作	31
ダッシュボード ビュー	32
ダッシュボード ビューの設定	32
チャート表示	33
[エグゼクティブ] ビュー	34
プログラムのステータスの表示	34
リソースの割り当ての表示	34
ファイナンシャル データの表示	35
[プログラム] ビュー	35
プログラム	35
ゲート進行状況	35
最優先事項	36
[リソース] ビュー	36
リソース	36
私のプール メンバーの最優先事項	37
私のプール メンバーのオフ トラック アクティビティ	37
プログラムによるリソース プールの利用	37
[ファイナンシャル] ビュー	38
[私のアクティビティ] ビュー	38
私の割り当て	38
私のドキュメント	38
私のアクション アイテム	38
私の問題点	39
通知	39
ダッシュボード管理タスク	39
PPM レポート	40
Agile 標準レポートについて	40
PPM の Agile 標準レポート	40
プログラムの作成および管理.....	43
プログラムについて	43
プログラム構造の設定	43
プログラムに関連したオブジェクトの作成	44
[作成] メニューの使用	44

[名前を付けて保存] コマンドの使用	46
ゲートの作成と使用	46
プログラム オブジェクトの同時編集	47
同じプロジェクト ツリーでの複数タスクの編集	47
複数のユーザーによる同じタスクの編集	48
プロジェクト環境の作成: [アクション] メニュー	49
イベントの確認通知	50
[名前を付けて保存] を使用したテンプレートの作成	50
所有権の委譲	50
リソースの入れ替え	52
親の変更	52
プログラムのアーカイブ	53
レポート	53
ワークフロー ステータスの変更	54
プログラムに関連するオブジェクトの操作	57
プログラム オブジェクトへのアクセス	57
プロジェクトの要約の表示	58
[要約] ページのアクション	59
[プロジェクトの要約] ページのパーソナライズ	61
一般情報の表示	62
日付	64
期間	65
検証値	65
スケジュールの管理	65
プログラム要素の削除	66
依存関係の定義	66
表示順序の編集	66
プログラムの再スケジュール	67
チームの追加	67
基準の作成	68
依存関係の管理	68
依存関係のタイプ	69
依存関係のタイム バッファ	70
依存関係の作成および編集	70
チームの管理	71
チームメンバーの追加	71

チーム メンバー属性の編集	72
リソース プール プレースホルダからのチーム メンバーの割り当て	73
リソースの利用状況の確認	73
リソースへの複数タスクの一括割り当て	74
複数のリソース間でのタスクの分割	75
チーム メンバーの削除	75
コンテンツの管理	75
コンテンツの表示	76
コンテンツの追加	77
成果物のクローンの作成	79
ワークフローの管理	81
親ステータスのルール	81
ディスカッションの管理	82
ディスカッション テーブル	82
ディスカッションの追加	82
ディスカッションへの返信	83
ディスカッションの返信の表示	84
ディスカッションの削除	84
アクション アイテムの表示	84
添付ファイルの管理	85
履歴の表示	85
ガント チャート	87
概要	87
必要条件	88
ガント チャートの起動	88
ショートカットを使用したガント チャートの起動	89
操作のモード	89
ガント チャートのツールバー アイコン	89
ガント チャートのビュー	91
ガント	91
タスクの割り当て	91
カレンダー	91
クリティカル パス	92
比較ガント	92
リソース	92
リソース シート	92
リソース利用状況	93
ガント チャートのカスタマイズ	93
プリファレンスの設定	93

表示形式とスタイル	94
バー ラベル	95
罫線	95
バーの表示	96
プログラム、フェーズおよびタスクの作成	96
ガント チャートの [ファイル] メニュー オプション	96
アクティビティの追加	97
ゲートの追加	98
データの編集	98
ガント チャートでの依存関係の作成および編集	100
ガント チャートのオブジェクトの削除	101
変更の取り消し	101
ガント チャートの印刷	101
リソース管理	101
リソースの割り当て	102
リソース利用状況の表示	103
リソースの削除	103
所有者の委譲	103
ガント チャートのオフライン作業	104
変更の確認	104
ガント チャートから Web クライアントへのビューの切り替え	105
終了前のプログラムのロック解除	105
Microsoft Project の使用	107
作業を開始する前に	107
インポートした Microsoft Project ファイルの使用	107
Microsoft Project の同期化の設定	107
既存の Microsoft Project ファイルからの PPM プログラムの作成	108
Microsoft Project での PPM プロジェクトの起動	108
読み取り専用モードと編集モード	109
PPM プログラムのオフライン作業	109
Microsoft Project のトラブルシューティング	110
Microsoft Project でのオブジェクトの削除	111
PPM への Microsoft Project 作業値の転送	111
インポートおよびエクスポート	113
概要	113
作業を開始する前に	114

インポート設定の永続化	115
大容量データ ファイルのインポート	115
サポートされているファイル フォーマット	115
データのインポート	116
インポート プリファレンスの設定	116
インポート ソースの選択	117
プロダクト コンテンツの選択	119
インポート データのマッピング	119
変換ファイルの選択	120
設定の確認およびインポートの開始	120
データのエクスポート	121
Agile e5.1 の統合	123
Agile e5.1 オブジェクトを成果物として追加	123
きっかけとなるイベントと結果の変更	124
Agile e5.1 へのプログラムの更新	124
Agile e5.1 のオブジェクトの変更	124
追加情報	125
プログラムの作成: 実際の例	127
ステップ 1: プログラム テンプレートの作成	127
ステップ 2: スケジュールの作成	128
ゲートの作成	130
ステップ 3: ルート プログラムの作成	130
ステップ 4: プログラムのアクティブ化	130
インストールに関する注意事項	133
Product Portfolio Management ユーザー ライセンス	133
設定	133
アップグレード	133

はじめに

Oracle|Agile マニュアル セットには Adobe® Acrobat™ PDF ファイルが含まれます。[Oracle Technology Network \(OTN\) Web サイト](http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html) (<http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html>) には、Oracle|Agile PLM の最新版の PDF ファイルがあります。この Web サイトのマニュアルは、その場で表示することもダウンロードして使用することもできます。また、使用しているネットワーク上の Oracle|Agile マニュアル フォルダに Oracle|Agile マニュアル (PDF) ファイルが格納されている場合もあります。詳細は、Agile 管理者にお問い合わせください。

注意 PDF ファイルを表示するには、Adobe Acrobat Reader™ のバージョン 7.0 以降 (無料) を使用する必要があります。このプログラムは、[Adobe 社の Web サイト](http://www.adobe.com) (<http://www.adobe.com>) からダウンロードできます。

[Oracle Technology Network \(OTN\) Web サイト](http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html) (<http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html>) は、Agile Web クライアントと Agile Java クライアントのいずれの場合も、[ヘルプ]>[マニュアル] の順に選択してアクセスできます。さらに疑問点がある場合やサポートが必要な場合は、[サポート](http://www.oracle.com/agile/support.html) (<http://www.oracle.com/agile/support.html>) にお問い合わせください。

注意 Oracle|Agile PLM マニュアルに関する問題について Agile サポートにお問い合わせいただく前に、タイトル ページにある完全な部品番号をご準備ください。

Oracle サポート サービスへの TTY アクセス

アメリカ国内では、Oracle サポート サービスへ 24 時間年中無休でテキスト電話 (TTY) アクセスが提供されています。TTY サポートについては、(800) 446-2398 にお電話ください。アメリカ国外からの場合は、+1-407-458-2479 にお電話ください。

ドキュメントのアクセシビリティについて

オラクル社は、障害のあるお客様にもオラクル社の製品、サービスおよびサポート ドキュメントを簡単にご利用いただけることを目標としています。オラクル社のドキュメントには、ユーザーが障害支援技術を使用して情報を利用できる機能が組み込まれています。HTML 形式のドキュメントで用意されており、障害のあるお客様が簡単にアクセスできるようにマークアップされています。標準規格は改善されつつあります。オラクル社はドキュメントをすべてのお客様がご利用できるように、市場をリードする他の技術ベンダーと積極的に連携して技術的な問題に対応しています。オラクル社のアクセシビリティについての詳細情報は、Oracle Accessibility Program の Web サイト <http://www.oracle.com/accessibility/> を参照してください。

Readme

Oracle|Agile PLM の最新情報は、すべて [Oracle Technology Network \(OTN\) Web サイト](http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html) (<http://www.oracle.com/technology/documentation/agile.html>) にある Readme ファイルに記載されています。

Agile トレーニング支援

Agile トレーニングの講義内容詳細については、[Oracle University Web ページ](http://www.oracle.com/education/chooser/selectcountry_new.html) (http://www.oracle.com/education/chooser/selectcountry_new.html) にアクセスしてください。

ドキュメント内のサンプル コードのアクセシビリティについて

スクリーン リーダーは、ドキュメント内のサンプル コードを正確に読めない場合があります。コード表記規則では閉じ括弧だけを行に記述する必要があります。しかしスクリーン リーダーは括弧だけの行を読まない場合があります。

外部 Web サイトのドキュメントのアクセシビリティについて

このドキュメントにはオラクル社およびその関連会社が所有または管理しない Web サイトへのリンクが含まれている場合があります。オラクル社およびその関連会社は、それらの Web サイトのアクセシビリティに関しての評価や言及は行っておりません。

概要

扱うトピックは次のとおりです。

▪ Agile プログラム管理	1
▪ プログラム管理オブジェクト	2
▪ プログラム ナビゲーション	4
▪ プロジェクト ステータスを追跡する	5
▪ プログラム コスト	8

Agile Product Portfolio Management (PPM) は、プロジェクトやプログラムをあらゆる角度から定義、分析および管理するための強力な機能を提供します。

[エグゼクティブ] は PPM ダッシュボードを使用して、管理されているすべてのプログラムのポートフォリオデータを表示します。これには、スケジュールの遅れ、リソース不足およびプログラム コストなどの、プログラムの状態に対するリスクも含まれます。

[プログラム管理者] は PPM を使用して、プログラム タスク、リソース、ドキュメントおよびスケジュールを作成し、管理します。また、プログラムの割り当ての作成、プログラム ディスカッションの実行、およびプログラムの状態や予算の追跡も行います。

[プログラム参加者] は PPM を使用して、プログラム タスクの完了のレポート、プログラム ドキュメントの更新、各自が所有するリソース プールの管理、プログラム アクティビティの管理、およびプログラム ディスカッションへの参加などを実行します。

タスクをタイムライン上に置き、別のタスクの開始日や完了日より前に始めることができないように、依存関係を定義することが可能です。また、重要な成果物や開発プロセスにおける意思決定ポイントを表すマイルストーンまたはゲートを定義できるとともに、定義したスケジュールに影響を及ぼす恐れがある領域を追跡できます。

プログラムは、ニーズの変化に基づく再帰的なアプローチで管理できます。タスクの開始日および期間は、全体的なタイミングの目標に合わせて調整できます。プログラムのダウンストリーム アクティビティは、日付や依存性の調整後に動的に更新されます。

強力なフィルタリングと要約ツールにより、迅速に問題箇所を検出し、詳細を追跡調査できます。PPM のプログラム オブジェクトは、ハイレベルな概要から個別従業員のアクティビティに至るまで、プログラム管理のあらゆる方面における総括的なコントロールを提供します。

Agile PPM オブジェクトと機能へは、Agile Web クライアントからアクセスできます。

Agile プログラム管理

Agile のプログラム管理オブジェクトと機能により、プログラム管理者は以下の操作を実行できます。

- プログラムのスケジュール、タスク、リソースおよび成果物の定義
- 関連する複数のプログラム/フェーズ/ゲート プロセスの計画、実行および管理

- プログラム オブジェクトへの製品の成果物の関連付け
- 別のプログラムの生成に使用できるテンプレートの確立
- ユーザーおよびリソース プールによるリソース負荷の表示
- 組織、製品およびプログラム タイプに基づいたプログラムの分類
- ポートフォリオ レベルのダッシュボードとレポートの表示

プログラム管理者は、プログラム オブジェクトを使用して **Agile PPM** でプログラムのスケジュールを立て、これを実行します。各プログラム オブジェクトにはスケジュール情報だけでなく、添付ファイル、ディスカッションとアクション アイテム、リソースと役割、プログラムに関連するアクションのすべての履歴が含まれています。

Agile PPM は、ルールと関係により、子オブジェクトから高いレベルへとデータを「ロールアップ」させる方法を提供しています。これにより、プログラムのエグゼクティブ レベルのビューを持った管理を実現させることができます。

プログラムの各子オブジェクトを追跡することで、スケジュール、コスト、品質などに対するプログラムの進行状況を追跡できます。(5 ページの「[プロジェクト ステータスの追跡](#)」を参照してください。)プロジェクトの進行状況は、**Agile** ダッシュボード内のテーブルで確認できます。(31 ページの「[ダッシュボード](#)」を参照してください。)または、プロジェクトの進行状況を視覚的に表示するガント チャートで確認することもできます(87 ページの「[ガント チャート](#)」を参照してください。)

アクティビティ (プログラム) が作成されると、以下の対象をそのアクティビティに追加できます。

- プログラム
- フェーズ
- タスク
- ゲート

これらのオブジェクトは 2 ページの「[プログラム管理オブジェクト](#)」で説明します。また、使用方法については 43 ページの「[プログラムの作成および管理](#)」を参照してください。

プログラム作成の基本を短期間で学ぶには、127 ページの「[プログラムの作成: 実際の例](#)」にある、実例シナリオを通じて定義されているステップに従ってください。








プログラム管理オブジェクト

プログラム管理プロセスには、スケジュール、タスク、ステータス、ディスカッション、ドキュメント、フェーズ/ゲートおよびリソースの管理が含まれます。

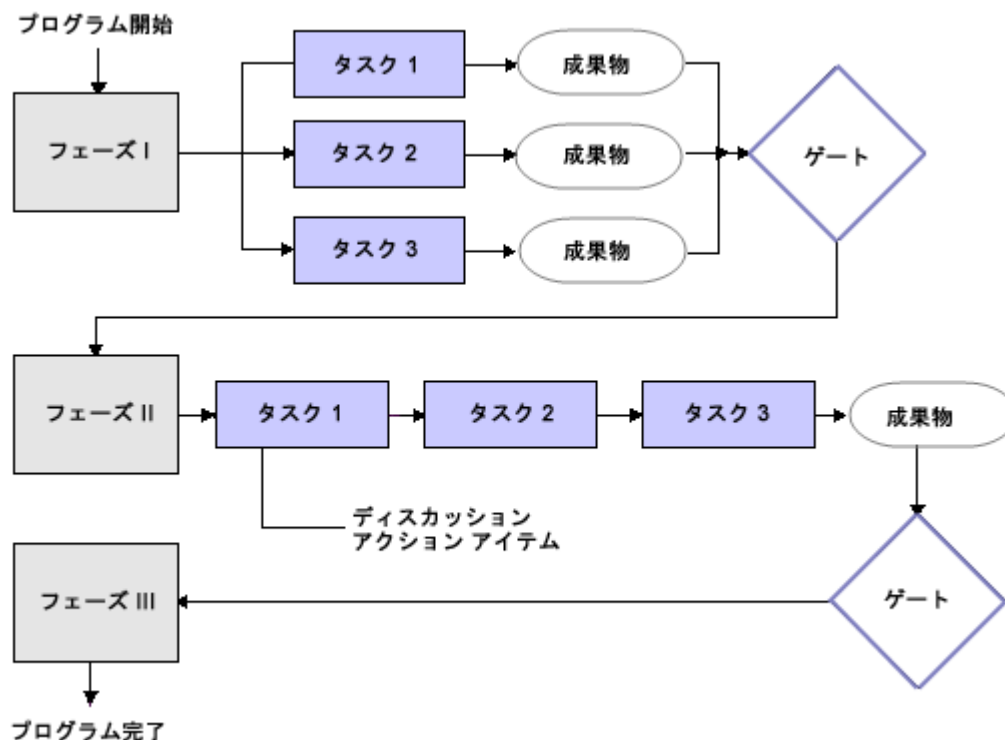
標準的な **Agile PPM** プログラムには、最低限、次のものが含まれます。

- ルート レベルのプログラム
- 一連の子オブジェクト - フェーズ、タスク、ゲート、または他のプログラム

次の表では、**Agile PPM** プログラムの構成が可能なオブジェクトについて説明しています。

アイコン	オブジェクト	説明
	プログラム	<p>プログラムとは関連性のあるアクティビティとゲート（マイルストーン）の組み合わせで、特定のプロジェクトの進捗を監視および管理するために作成されます。</p> <p>プログラムはトップ レベル オブジェクトですが、他のプログラムの子となることもできます。</p>
	フェーズ	<p>フェーズ（ステージとも呼びます）とは、プログラムの構成要素です。</p> <p>フェーズは、主に一連の成果物の作成に必要なアクティビティの定義に使用します。一般に、フェーズが終了すると、プログラム管理者がフェーズ終了を中断するか、またはゲート レビューが行われ、各フェーズ要素の完了ステータスを検証します。</p> <p>フェーズの日程とステータス情報は通常、そのフェーズに所属するプログラム要素を反映しています。</p>
	タスク	<p>タスクは作業の構成要素です。1人以上のリソースにより、一定期間で完了できます。タスクにおいてレポートされる進行状況またはステータスは、プログラムの上位レベルにロールアップされます。</p> <p>タスクは、プログラム、フェーズまたは別のタスクに組み込むことができます。</p>
	ゲート	<p>ゲート（またはマイルストーン）とは、フェーズなど一連の関連アクティビティの完了を示す具体的なポイントです。</p> <p>ゲート ステータスは成果物により頻繁にコントロールされます。ゲートのステータスは、すべての成果物が完了するまで閉じた状態となり、開いたときに作業が前に進みます（ゲートを通過）。ゲートのワークフロー ステータスにおける変化は、成果物のステータスにより自動的に生じます。このため、すべての成果物がある一定のステータスに達すると、ゲートはレビューの対象となるか開くことになります。</p>
	成果物	<p>状態変化により、自身を含むプログラム要素で状態変化を生じさせることが可能な Agile PLM オブジェクト。成果物があらかじめ定義されたターゲット ワークフロー ステータスに変化すると、そのイベントが、アクティビティ ステータスをあらかじめ定義されていた新しいステータスへと変化させます。</p> <p>成果物は主に、ゲート ステータスを制御するために使用されます。</p>
	ディスカッション	<p>特定のプログラム アクティビティに関連した非公式なディスカッションで、プログラム オブジェクトの [ディスカッション] タブにあります。</p>
	アクションアイテム	<p>所有者と締切日が設定されている未計画タスクで、プログラム オブジェクトの [ディスカッション] タブにあります。アクション アイテムをディスカッションまたはプログラム オブジェクトに添付することができます。</p>

次の図は、Agile PPM オブジェクトの運用方法を示しています。






注意 プログラム、フェーズ、タスクおよびゲートは完全にカスタマイズが可能です。詳細は、ご利用の拠点の Agile 管理者にお問い合わせください。

プログラム ナビゲーション

Agile Web クライアントで、ナビゲーション ウィンドウと呼ばれる左ウィンドウは、検索および [分析とレポート] にアクセスします。Web クライアントでウィザードの実行などの操作を行う場合は、そのプロセスを操作するツールがナビゲーション ウィンドウに表示されます。

Agile PPM では、ナビゲーション ツールも含まれたナビゲーション ウィンドウにより、プログラム ツリー構造全体が表示されます。また、Web クライアントでの作業の際、プログラム ツリーは表示が保持され、アクセスできるようになっています。たとえば、他のタイプの Agile オブジェクトを開いて表示したり、検索を実行したり、添付ファイルを表示した後に、ナビゲーション ウィンドウのもっとも最近表示されたプログラム ツリー表示に戻ります。

Agile PPM オブジェクトを開くとき、そのオブジェクトのルート プログラムがナビゲーション ツリーに表示され、[プログラム ツリー] ナビゲーション管理が利用できるようになります。

アクションまたはボタン	説明
 すべて展開  すべて縮小	<p>[すべて展開] は、プログラム ツリーのすべてのレベルを展開します。</p> <p>[すべて縮小] はルート親アクティビティのみが表示されるように、プログラム ツリーのすべてのレベルを縮小します。</p> <p>プログラム ツリーで + または - をクリックして、一度に 1 つのレベルを展開または縮小することもできます。</p>
<p>プログラム ツリー ナビゲーション ウィンドウでアクティビティをクリックする</p>	<p>アクティビティは、最新の表示タブを手前にして右ウィンドウに表示されます。</p> <p>たとえば、右ウィンドウに [ディスカッション] を表示する場合、プログラム ツリー ナビゲーション ウィンドウで別のアクティビティをクリックすると、そのアクティビティは [ディスカッション] タブを手前にして右ウィンドウに表示されます。</p> <p>左ウィンドウでプログラム ツリーをクリックすると、異なるタブを選択するまで同じタブが右ウィンドウに常に表示されます。</p>
 プログラム ツリー	<p>プログラム ツリーがナビゲーション ウィンドウに現在表示されていない場合、[プログラム ツリー] をクリックするとナビゲーション ウィンドウ表示をプログラム ツリーのもっとも最近表示された展開に戻します。</p> <p>プログラム ツリーがナビゲーション ウィンドウに現在表示されている場合、[プログラム ツリー] をクリックするとナビゲーション ウィンドウが縮小します。</p> <p>プログラム ツリー ボタンが表示されている間に、(検索の実行、他の Agile オブジェクトを開く/表示する、受信トレイを開くなど) 多くのアクションを実行する場合があります。プログラム ツリーの最新の表示展開に戻るには、任意の時点で [プログラム ツリー] をクリックします。</p> <p>プログラム ツリーがナビゲーション ウィンドウに現在表示されていない場合、[プログラム ツリー] ボタンが表示されていれば、メイン ツールバーで [更新] ボタンをクリックしてナビゲーション ウィンドウのプログラム ツリーに戻することもできます。</p> <p>注意: Agile アイテムの表示中に [BOM ツリーの表示] を使用する、またはナビゲーション ウィンドウでウィザード ステップを表示するアクションを実行すると、[プログラム ツリー] ボタンが削除されます。ただし、ルート プログラムで (たとえば、[最近表示したところ] リストを使用して) アクティビティを選択し表示している場合、プログラム ツリーのもっとも最近表示した展開がナビゲーション ウィンドウに表示され、[プログラム ツリー] ボタンが表示されます。</p>
<p>(なんらかの方法で) 異なるルート プログラムにナビゲートする</p>	<p>ナビゲーション ウィンドウ プログラム ツリーは、新たに選択されたルート プログラムのプログラム ツリーで更新されます。</p>

プロジェクト ステータスの追跡

Agile PPM は、[エグゼクティブ] および [プログラム管理者] による各アクティビティのステータス追跡を可能にします。また、プロジェクトの全体的な状態 (ヘルス) を監視できます (オントラック、注意が必要、オフトラックなど)。

ステータス ロールアップの機能

いくつかの属性が、「ロールアップ」と呼ばれるプロセスの中で、子オブジェクトから親オブジェクトへと継承されます。

ロールアップされる属性には次のようなものがあります。

- アクティビティ ワークフローのステータス
- ヘルス ステータス
- 予定日と予定期間
- 実際の開始/終了日および実際の期間
- 予測の開始/終了日および予測期間
- 作業日数
- 完了率

値のロールアップは、[完了] でも [キャンセル] でもないリーフ ノード (子のない子オブジェクト) から始まり、親オブジェクトへと移動します。リーフ ノード オブジェクトが [オフトラック] になった場合、親オブジェクトも [オフトラック] と見なされます。

子オブジェクトのロールアップ ステータスを反映する親オブジェクト フィールド (たとえば [作業日数] や [予定日] など) は、階層的に低いレベルから自動的にロールアップされるため、編集はできません。ステータスは最低レベル (リーフ ノード) でのみ編集可能です。

注意 プログラム レベルで親オブジェクトのステータスを変更できる唯一の方法は、[アクション]>[キャンセルへ変更] メニュー コマンドを使用する方法です。キャンセルされたプログラムは、[アクション]>[未開始へ変更] を使用してステータスを [未開始] に変更することができます。

ヘルス ステータス




ヘルス ステータスの値は、ヘルス ステータスをレポートするように設定されたすべてのオブジェクトでロールアップされます。この設定は、Java クライアントを使用して対象となるオブジェクトの [一般情報] タブで [ヘルス ステータス ロールアップ] 属性を [はい] に設定することで実行します。次のステータス要素がロールアップされます。

- 概要
- スケジュール
- コスト
- リソース
- 品質

プログラム オブジェクトの子が 1 つでも [オフトラック] になった場合、その親オブジェクトも [オフトラック] となります。子の [品質ステータス] が [基準以下] の場合、親も [基準以下] の設定となります。

[ヘルス] 属性値は管理者設定で保持され、それぞれの値には関連するアクティブ期間または値があります。

アクティビティのヘルス ステータス インジケータは、アクティビティ ウィンドウの右上に表示されます。状態 (ヘルス) の段階を示す色の意味は、次のとおりです。

- オントラック (緑) 
- 注意が必要 (黄) 
- オフトラック (赤) 

デフォルトのヘルス ステータス

次の表に、デフォルトのスケジュール、コスト、リソース、品質のヘルス ステータスを示します。

ステータス	値	変化の原因
スケジュール	オントラック (緑)、注意が必要 (黄)、オフトラック (赤)	Java クライアントで、スケジュールのずれが一定の日数に達したときにヘルス ステータスの変更を促すように設定できます。ヘルス ステータスのデフォルト設定では、ステータスは [未開始] または [オントラック] から 1 ～ 5 日間で [注意が必要] に変化します。タスクの期限がスケジュールよりも 6 日以上過ぎた場合、ステータスは [オフトラック] に変わります。これらの設定の方法の詳細は、『Agile 管理者ガイド』を参照してください。
コスト	予算内 (緑)、予算外 (黄)、予算オーバー (赤)	コスト ステータスは、本来のコストと比較した場合の差額 (%) に基づいて計算されます。
リソース	人員割り当て済み (緑)、人員不足 (黄)、人員割り当てなし (赤)	
品質	合格 (緑)、基準以下 (黄)、低品質 (赤)	
概要	すべてのプロジェクトについて、4 つのヘルス ステータスのうち最も深刻 (赤) なものに対応しています。	

[理由] フィールド

[一般情報] タブでオブジェクトのステータスを更新するとき、[理由] フィールドでステータスの理由を指定します。たとえば、[コスト ステータス] フィールドを [予算外] とした場合、その理由として「高配送コスト」と指定することができます。

ワークフロー ステータス

Agile Web クライアントでは、アクティビティのワークフロー ステータスが [一般情報] タブの右上端のワークフロー スタンプで表されます。各ワークフローのステータス名は、Agile 管理者によって設定されます。



デフォルトのプログラム ワークフローのステータスは次のとおりです。

- 未開始
- 進行中
- 完了
- キャンセル

企業では、独自にカスタマイズされたワークフローやステータス スタンプがあり、[ワークフロー] タブに表示されている場合があります。詳細は、「ワークフロー ルーティング」を参照してください。

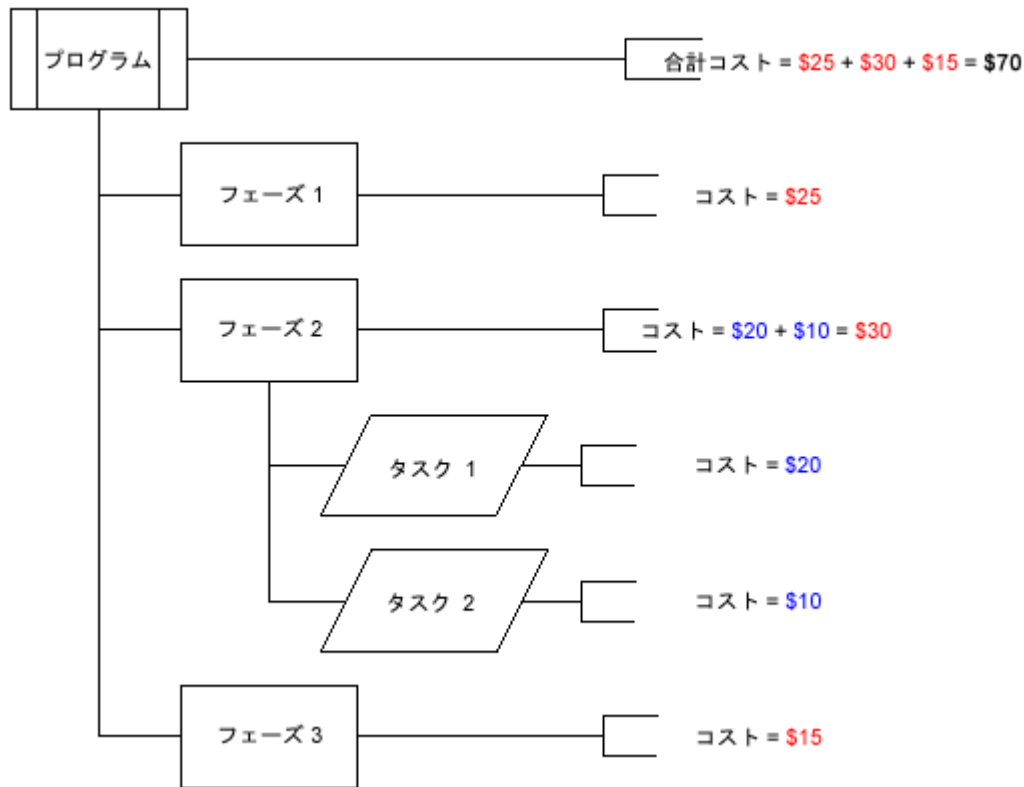
ユーザーに適切な権限があれば、[ステータスの変更] ボタンを使用してアクティビティのステータスを変更し、次のライフサイクル段階へ進めることができます。

重要 親オブジェクトのライフサイクル ステータスは下のレベルからロールアップされるため、[ステータスの変更] ボタンは個別のリーフ ノード オブジェクト (子のないオブジェクト) のステータスを変更する場合にのみ使用します。[テンプレート] フィールド設定が [テンプレート] または [提示] となっているアクティビティを昇格することはできません。

プログラム コスト

プログラム コスト情報は、ステータスや状態 (ヘルス) のロールアップと同じように、プロジェクト構造を介してロールアップされます。デフォルトでは、各フィールドのコスト情報は自動的にロールアップされるようになっています。このため、要約や親タスクは、その子オブジェクトの要約となります。ただし、Java クライアントには、特定の要約タスクの値の自動的な算出 (ロールアップ) や手動での編集を可能にする [計算] 属性があります。[計算] 属性の有効化の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

プログラム コストの計算は、通常、次の図で示すように実行されます。



合計コストの決定方法

[一般情報] タブの [合計コスト] フィールドは、算出された値であり、編集できません。[合計コスト] は 4 つのコスト タイプ (人件費、資産費用、固定コストおよびユーザー設定コスト) の合計です。

たとえば、[実際の合計コスト] は、次の項目の合計となります。

- 実際の人件費
- 実際の資産費用
- 実際の固定コスト
- 実際のユーザー設定コスト

同じように、[推定合計コスト] は [推定人件費]、[推定資産費用]、[推定固定コスト]、[推定ユーザー設定コスト] の合計です。[予定された合計コスト] は [予定された人件費]、[予定された資産費用]、[予定された固定コスト]、[予定されたユーザー設定コスト] の合計です。

コスト ステータス

コスト ステータスは、[システム設定] -> [Product Portfolio Management] で、Agile 管理者のコスト ステータス ノードで定義された差額 (% プロパティ) に基づいて計算されます。Agile システム設定の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

基準に含まれるコスト

[すべてのコスト] フィールドは基準の一部です。コスト フィールドには、[人件費]、[資産費用]、[固定コスト]、[ユーザー設定コスト] が含まれます。これらにはそれぞれ、[実際]、[予定]、[推定] のカテゴリが存在します。合計 12 種類のコスト フィールドがあります。10 種類の計算フラグも基準です。[予定された人件費] および [実際の人件費] は、常に計算およびロールアップされるため、計算/ロールアップ フラグはありません。

[標準レポート] の [基準比較レポート] を使用して、これらの値を比較できます。

人件費

[実際の人件費] と [予定された人件費] は自動的に計算されます。[予定された人件費] は、予定期間、割り当て率、ユーザーのリソース プール レート、工数 (1 日 8 時間) をもとにリソース割り当てごとの人件費を計算します。これらは、アクティビティに割り当てられた複数のリソースに対して合計されます。アクティビティにリソースが割り当てられており、人件費のある低レベル オブジェクトを持つ場合、アクティビティは親レベルで合計され、置き換えられません。[実際の人件費] と [予定された人件費] は常にこのように計算されます。ただし、[推定人件費] はすべてのレベルで編集可能です。編集しない場合、デフォルトでロールアップされます。[資産] および [固定コスト] (実際、予定および推定) は、いずれも値のロールアップと編集が可能です。これは、Agile 管理者が各コスト フィールドの計算/ロールアップ フラグを有効化しているかどうかによって異なります。

注意	[リソース] が [リソース プール] に割り当てられていない場合、ユーザーの個別の [賃率] が使用されます。
-----------	--



[ホーム] ページ

扱うトピックは次のとおりです。

■ [ホーム] ページの表示.....	11
■ クイックリンク	12
■ ホームページの [受信トレイ] タブ	12
■ 通知	13
■ ワークフロー ルーティング	20
■ 私の割り当て	21



[ホーム] ページの表示



Agile [ホーム] ページには、[ダッシュボード]、[通知]、[ワークフロー ルーティング]、[私の割り当て] が表示されます。ダッシュボードの機能については、別途 31 ページの「[ダッシュボード](#)」を参照してください。

[ホーム] ページには、 アイコンをクリックしてアクセスします。Web クライアントを開いたときに表示されるページは変更できます。詳細は『Agile PLM ユーザー・ガイドおよびスタート・ガイド』を参照してください。[ダッシュボード] ページを [推奨開始ページ] に選択した場合、メイン メニューの [ホーム] ボタン  をクリックすると、指定したダッシュボード ページが表示されます。

Web クライアントで [受信トレイ] タブを表示する手順は、次のとおりです。

次のいずれかの方法で [ホーム] ページを開いて表示できます。

- Web クライアントの使用中は、任意の時点で [ホーム] ボタン  の隣りにある小さな下矢印をクリックし、受信トレイ ビュー [私の割り当て]、[通知] または [ワークフロー ルーティング] を選択します。
- 推奨開始ページが [ホーム] ページ タブの場合、Agile Web クライアントにログインするとそのタブが表示されます。
- 推奨開始ページが [ホーム] ページ タブの場合
 - a. メニュー バーで [ホーム] ボタン  をクリックします。
[ホーム] ページが開き、推奨受信トレイ ビューのタブが最前面に表示されます。
 - b. 別の受信トレイ ビューを見る場合は、対象の [ホーム] ページ タブをクリックしてください。

注意 推奨開始ページが [ダッシュボード] タブの場合、[ホーム] ボタン  をクリックしても [ホーム] ページ タブは表示されません。[ホーム] ボタン  の隣りにある小さな下矢印をクリックし、非ダッシュボードの受信トレイ ビュー [私の割り当て]、[通知] または [ワークフロー ルーティング] を選択します。

クイック リンク

[ホーム] ページの最上部にあるクイック リンクは、使用頻度が高いリンク (最大 10 リンク) のリストです。ユーザーは独自のクイック リンク リストを作成し、いつでも編集、変更できます。クイック リンクのリストには事前定義済みのシステム リンクやユーザーの [パーソナル検索] フォルダに格納されている検索、[ブックマーク] フォルダのブックマークなどを含めることができます。

クイック リンク リストを編集する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ページ最上部にある [クイックリンク] の隣りの [編集] をクリックします。編集可能なリストがページの上部に表示されます。
2. ドロップダウン リストで、使用するリンクのタイプを選択します。
利用可能なリンクのタイプは次のとおりです。
 - リンク – 事前定義済みの Agile システム リンクで、[私のユーザー プロファイル]、[パスワードの変更]、[分析とレポート]、[ダッシュボード] が含まれます。
 - ブックマーク – ユーザーの [ブックマーク] フォルダ内の全ブックマークが、利用可能な値として個別に一覧表示されます。
 - 検索 – ユーザーの [パーソナル検索] フォルダ内の全検索が、利用可能な値として個別に一覧表示されます。
3. 矢印ボタンを使用して、これらのリンクを [利用可能な値] リストから [選択された値] リストに移動します。
または、ダブルクリックしてリスト間でリンクを移動することもできます。
4. [選択された値] リストに 10 を超えるリンクを含めることもできますが、[クイックリンク] リストに表示されるのは最初の 10 リンクのみです。1 つ以上のリンクを選択し、上下の矢印ボタンを使用してリスト内のリンクを並べ替えることができます。
5. 完了したら、[保存] ボタンをクリックします。

[ホーム] ページの [受信トレイ] タブ

Agile システムで情報が処理されると、ユーザーはステータスの変更や依頼などの通知を電子メールで受信します。ユーザーが持つ役割と権限により、受信する通知は異なります。Web クライアントの初回起動時に、[ホーム] ページでユーザー用に収集された情報を確認することをお勧めします。


- [通知] タブ – 実行されたアクションやプロセスに関する情報を通知します。また、アクション アイテムやアクティビティの所有権の承認や拒否を求める依頼があることを通知します。読み終わった通知は削除できます。
- [ワークフロー ルーティング] タブ – ユーザーの確認またはアクションを必要とする、送信可能なオブジェクトが表示されます。テーブル内のオブジェクト番号をクリックして開きます。
- [私の割り当て] タブ – ユーザーに割り当てられていてまだ完了していないプログラム リーフ ノードオブジェクトおよびアクション アイテムが一覧表示されます。




通知

[ホーム] ページの [通知] タブには、ユーザーに送信された通知が一覧表示されます。通知は、確認通知、RFQ、プロジェクトへの参加依頼など、実行した一部のアクションまたはプロセスを通知します。また、[私の割り当て] タブにはユーザーの処理が必要な依頼が表示されます。依頼は、アクション アイテムまたはアクティビティの所有権を承認または却下するように求めます。

注意 依頼の承認または拒否は、[私の割り当て] タブで行います。

通知は表示、または削除できます。

- 通知を表示するには、[件名] リンクをクリックします。
- 通知を削除するには、その通知の行を選択して [削除]  をクリックします。

アイコンまたはボタン	説明
 削除	選択された通知を削除します。 [通知] テーブルで 1 つ以上の通知行を選択し、このボタンをクリックしてテーブルから削除します。
	新しい通知 [通知] テーブル行のアイコン。この通知が未読であることを示します。
	開封済み [通知] テーブル行のアイコン。この通知が既読であることを示します。

PPM 通知

Product Portfolio Management では、プログラム オブジェクトに対して様々なアクションを実行した際に、これをトリガーとして適切な受信者へ通知を送信することができます。たとえば、スケジュールやステータスの変更、アクティビティの割り当て、またはユーザーの承認が必要なプログラムなどが、ユーザーの役割に応じて通知されます。

注意 通知は、Java クライアントで有効化されている場合にのみ自動作成されます。通知の設定の詳細は『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

PPM の通知は、次のオブジェクトのいずれかに関係しています。

- 所有権、割り当てまたは委任
- スケジュールの変更
- コスト
- ワークフロー
- ディスカッション
- 設定

所有権、割り当てまたは委任の通知

次の表に、プログラム オブジェクトの所有権、割り当て、または委任通知に関連する通知を示します。

プログラム オブジェクト	通知	受信者	タイミング
アクティビティ	プログラム オブジェクト委任通知	委任されたユーザー	受信者にプログラムのアクティビティが割り当てられたとき。
	アクション アイテムの割り当て通知	割り当て済みユーザー	受信者にアクション アイテムが割り当てられたとき。
	プログラム所有者割り当て通知	プログラム所有者	受信者がテンプレートからプログラムを作成したとき、またはテンプレートからのプログラム作成時に所有権が割り当てられたとき。
	リソースへのアクティビティの割り当て	割り当て済みユーザー	受信者にアクティビティが割り当てられたとき。
	アクティビティ割り当てを承諾	プログラム所有者	割り当て対象のリソースがアクティビティの割り当てを承認したとき。
	アクティビティ割り当てを辞退	プログラム所有者	割り当て対象のリソースがアクティビティの割り当てを却下したとき。
	プログラム オブジェクト委任の承認通知	プログラム所有者	リソースがアクティビティの委任を承認したとき。
	プログラム オブジェクト委任の却下通知	プログラム所有者	リソースがアクティビティの委任を拒否したとき。
	プログラム オブジェクト委任通知	委任されたユーザー	プログラム アクティビティが受信者に委任され、[私の割り当て] タブで承認または却下するとき。
リソース プール	プール所有者プログラム委任通知	リソース プール所有者	リソース プールにアクティビティ（子アクティビティの有無に関係なく）が委任されたとき。
	リソースへのアクティビティ割り当て通知	リソース プールのメンバー	受信者にアクティビティが割り当てられたとき。

プログラム オブジェクト	通知	受信者	タイミング
	プール所有者プログラム委任依頼	リソース プール所有者	テンプレート プログラムの子アクティビティが受信者のリソース プールに委任され、[私の割り当て] タブで承認または却下する必要があるとき。
	プール所有者プログラム委任の承認通知	プログラム所有者	リソース プールの所有者がアクティビティの割り当てを承認したとき。
	プール所有者プログラム委任の却下通知	プログラム所有者	リソース プールの所有者がアクティビティの割り当てを却下したとき。
	リソース プールの所有者へのアクティビティ割り当て通知	リソース プール所有者	受信者のリソース プールのリソースにアクティビティが割り当てられたとき。提示されたプログラムの場合、スマートルールを使用して管理できます。
ゲート	ゲート アクションアイテムの割り当て通知	割り当て済みユーザー	受信者に、プログラム ゲートに関連するアクション アイテムが割り当てられたとき。
	ゲート オブジェクト委任	委任されたユーザー	受信者にプログラム ゲートが割り当てられたとき。
	ゲート オブジェクト委任の承認通知	ゲート所有者	ユーザーがゲート オブジェクトの委任を承認したとき。
	ゲート オブジェクト委任の却下通知	ゲート所有者	ユーザーがゲート オブジェクトの委任を却下したとき。
	ゲート オブジェクト委任通知	委任されたユーザー	プログラム ゲートが受信者に委任され、[私の割り当て] タブで承認または却下する必要があるとき。

スケジュールの変更通知

プログラム オブジェクト	通知	受信者	タイミング
アクティビティ	親プログラム スケジュールの 変更通知	親プログラムの 所有者	親アクティビティのスケジュール日 が変更されたとき。ツリーに 1 つ以上の基準が作成されている 場合のみ適用されます。
	先行プログラム スケジュールの 変更通知	後方プログラムの 所有者	先行アクティビティでスケ ジュール日の変更された結果、後 方アクティビティのスケジュー ル日も変更されるとき。
	Microsoft Project の同期変更通知	プログラム所有者	Microsoft Project から PPM プロ グラムへの変更が同期化された 結果、スケジュール日の変更され たとき。ツリーに 1 つ以上の基 準が作成されている場合のみ適 用されます。
	子アクティビティの スケジュール変更 通知	アクティビティ 所有者	親アクティビティでのスケ ジュール日の変更の結果、子アク ティビティのスケジュール日が 変更されたとき。ツリーに 1 つ 以上の基準が作成されている場 合のみ適用されます。
	先行の追加による プログラム スケ ジュール日変更を アクティビティの 所有者へ通知	アクティビティ 所有者	先行アクティビティに依存して いるため、アクティビティのスケ ジュール日の変更されたとき。
ゲート	プログラム スケ ジュール変更通知 - 先行ゲートの追加	アクティビティ 所有者	先行ゲートに依存しているため、 アクティビティのスケジュール 日の変更されたとき。

コストへの影響の通知

プログラム オブジェクト	通知	受信者	タイミング
アクティビティ	タスクの予算超過 通知	タスク所有者	タスクの実行に伴うコストが、配 分されている予算を超えるとき。

プログラム オブジェクト	通知	受信者	タイミング
	実際の時間が予定時間を超過したことをオブジェクトの所有者へ通知	プログラム所有者	タスクに割り当てられているリソースの作業時間が、予算に定義されているタスク完了までの作業時間を超えたとき。
リソース プール	実際の時間が予定時間を超過したことをプールの所有者へ通知	リソース プール所有者	受信者のリソース プールからのリソースが、割り当てられているタスクの完了までに、予算に定義されている作業時間を超えたとき。

ワークフロー関連の通知

プログラム オブジェクト	通知	受信者	タイミング
アクティビティ	プログラム ステータス昇格、オブザーバ/通知者	指定オブザーバまたは通知リスト上のユーザー	アクティビティのステータスが変更されたとき。
	プログラムのステータスの昇格、承認者	指定承認者	アクティビティのステータスが変更され、承認が必要なとき。
	プログラムの承認、通知者	当該アクティビティの通知リスト上の全ユーザー	ワークフローでアクティビティが先へ進むことが承認されたとき。
	プログラム承認アクティビティ、承認者の追加	指定承認者	受信者が、プログラムまたはアクティビティの承認者に追加されたとき。
	プログラム承認アクティビティ、オブザーバの追加	指定オブザーバ	受信者が、プログラムまたはアクティビティのオブザーバに追加されたとき。
	プログラム承認アクティビティ、承認者の削除	指定プログラム承認者	受信者が、プログラムまたはアクティビティの承認者のリストから削除されたとき。
	プログラム アクティビティ コメント	プログラム所有者	ユーザーがアクティビティにコメントを追加したとき

プログラム オブジェクト	通知	受信者	タイミング
	プログラム アクティビティの昇格失敗、拒否	プログラム所有者	プログラム ステータスの昇格依頼を、必要な承認者が却下したとき。
	プログラム アクティビティの昇格、承認	プログラム所有者	プログラム ステータスの昇格依頼を、必要な承認者が承認したとき。
ゲート	ゲート ステータスの昇格、オブザーバ/通知者	指定ゲート オブザーバ	ゲートのステータスが変更されたとき。
	ゲート ステータスの昇格、承認者	プログラム/ゲート承認者	ゲートのステータスが変更され、承認が必要なとき。
	プログラム承認ゲート、承認者の追加	指定ゲート承認者	受信者がゲートの承認者に追加されたとき。
	プログラム承認ゲート、オブザーバの追加	指定ゲート オブザーバ	受信者がゲートのオブザーバに追加されたとき。
	プログラム承認ゲート、承認者の削除	指定ゲート承認者	受信者が、ゲートの承認者のリストから削除されたとき。
	プログラム ゲートコメント	プログラム所有者	ユーザーがプログラム ゲートにコメントを追加したとき。
	プログラム ゲートの昇格失敗、拒否	プログラム所有者	ゲート ステータスの昇格依頼を、必要な承認者が却下したとき。
	プログラム ゲートの昇格、承認	プログラム所有者	ゲート ステータスの昇格依頼を、必要な承認者が承認したとき。

ディスカッション関連の通知

通知	受信者	タイミング
ディスカッション アクシオン アイテムの割り当て通知	ディスカッション参加者/プログラムリソース	受信者に、ディスカッションに関連するアクション アイテムが割り当てられたとき。
ディスカッションの作成通知	ディスカッション作成時に通知リストに追加されたすべてのユーザー	新規ディスカッション オブジェクトが正常に作成されたとき。
送信するディスカッション	ディスカッション参加者/プログラムリソース	受信者にディスカッションが送信されたとき。
返信の作成通知	ディスカッション参加者	ディスカッション スレッド内でユーザーがメッセージに返信したとき。
返信の更新通知	ディスカッション参加者	ディスカッション スレッド内でユーザーが返信メッセージを更新したとき。

設定関連の通知

通知	受信者	タイミング
プロジェクト作成通知	プログラム作成者	プログラム作成がバックグラウンド プロセスとして実行され、新しいプログラムが正常に作成されたとき。
送信するアクティビティ	任意のユーザー	受信者にアクティビティが送信されたとき。
ユーザーにより無効化されている通知	リソース プール所有者	受信者のリソース プールからアクティビティのリソースとして割り当てられたユーザーが、システムによって無効化されたとき。

その他の通知

通知	受信者	タイミング
関係の昇格失敗の通知	プログラム所有者	プログラム ステータスの自動昇格がなんらかの理由で失敗したとき（たとえば必須フィールドに入力がない場合）。
関係の通知 > 確認通知	確認通知受信者	確認通知内のフィールド タグが変更または更新されたとき。

ワークフロー ルーティング

受信トレイの [ワークフロー ルーティング] セクションには、ユーザーの確認またはアクションを必要とする、送信可能なオブジェクトが一覧表示されます。たとえば、ユーザーの受信トレイには、ユーザー自身が承認者である変更などが含まれます。デフォルトのワークフロー ルーティングは、次の表に示すように、基本クラスと、確認の種類を規定するアクションを組み合わせたものです。

基本クラス	含まれる送信可能なオブジェクトのクラス	組み合わせる確認アクション
変更	設計変更、設計変更依頼、拠点毎変更、価格変更、期限付き設計変更および出荷停止	... 私の承認が必要なもの ... 私がオブザーバとなっているもの ... 私に差し戻されたもの ... 私に転送されたもの ... 私にエスカレートされたもの
品質変更依頼 (QCR)	是正・予防処置および検証	
製品サービス依頼 (PSR)	不具合レポートおよび問題レポート	
パッケージ	パッケージ	
プログラム	アクティビティおよびゲート	
転送	コンテンツ転送および自動転送	
デklarレーション	サブスタンス デklarレーション、部品デklarレーション、JGPSSI デklarレーション、均質材のデklarレーション、適合のサプライヤ デklarレーション、IPC 1752-1 デklarレーションおよび IPC 1752-2 デklarレーション	

テーブルのワークフロー ルーティングを開くには、その番号をダブルクリックします。

適切な権限があるユーザーがオブジェクトをテキストまたは PDX ファイルにエクスポートするには、行を選択し、[ツール]>[エクスポート] の順に選択します。

[印刷] ボタンを使用すると、受信トレイ テーブル全体が印刷されます。

私の割り当て

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブには、ユーザーが責任を有するアクティビティおよびアクション アイテムが表示されます。[私の割り当て] タブが提供する一連のツールによって、ユーザーは自分に割り当てられている作業を効率的に実行できます。割り当てテーブルの行の並べ替えや、テーブル内の 1 つ以上の割り当て行の選択と選択した割り当てでのアクションの実行が可能です。たとえば、プログラム アクティビティの割り当てを承認または拒否したり、割り当てを簡単に追跡管理できるようにフラグを設定したりすることが可能です。

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブ テーブルには次の情報が含まれます。

- 次の条件に該当するアクティビティ オブジェクト
 - アクティビティが [進行中]。ワークフロー ステータス タイプが、[完了] または [キャンセル] ではないこと。
 - アクティビティの [テンプレート] 属性が [アクティブ] に設定されていること。[提示] および [テンプレート] のアクティビティは含まれません。
 - アクティビティがリーフノード。子を有するアクティビティは含まれません。
 - ユーザーがアクティビティの所有者で、[委任された所有者] フィールドが空白。ユーザー自身が委任された所有者の場合、アクティビティが承認または拒否されるまで、委任された所有者の名前が [委任された所有者] フィールドに表示されます。
 - ユーザー自身がアクティビティの委任された所有者。
 - ユーザー自身がアクティビティの [チーム] タブでリソースの 1 人になっていて、割り当てが 1% 以上。
- 次の条件に該当するアクション アイテム
 - ユーザー自身に割り当てられているアクション アイテムで、ステータスが [完了] または [キャンセル] ではないこと。
 - ユーザー自身に割り当てられているアクション アイテムで、承認されていること。
 - ユーザー自身に割り当てられているアクション アイテムで、拒否されていないこと。
 - ユーザーがアクション アイテムの作成者で、割り当てユーザーに拒否されていること。

プログラムの割り当て

[私の割り当て] タブには、次のプログラムが表示されます。

- 子オブジェクトがない、自分が所有者のアクティブなルート レベルのプログラム
- 自分が所有者の、リーフレベルのプログラム
- [アクション]>[委譲] メニューでリソースに委譲したプログラム

注意 プログラムは、割り当て先のリソースが当該アクション アイテムを承認するまで表示され続けます。リソースがこのアクション アイテムを承認すると [私の割り当て] リストから削除され、[通知] タブに通知が届きます。

プログラム アクティビティの割り当て依頼

プログラムの [チーム] タブで、他のユーザーによって 1% 以上の割り当て率でユーザー自身がリソースとして追加されると、[私の割り当て] にプログラム アクティビティ割り当て依頼が届きます。この依頼を開き、承認または却下できます。

注意 通知は、[通知] タブでも受信します。

[私の割り当て] テーブル





[私の割り当て] テーブルに表示するカラムは、Agile 管理者が設定します。[私の割り当て] タブについて質問がある場合は、Agile 管理者にお問い合わせください。





デフォルト設定では、[私の割り当て] タブには次のカラムがあります。

カラム名	説明
フラグ	割り当ての管理用に設定できるフラグ アイコン。詳細は、27 ページの「 割り当てのフラグ設定 」を参照してください。
名前	アクティビティまたはアクション アイテムの名前。 このリンクをクリックしてアクティビティまたはアクション アイテムを開きます。
ステータス	アクティビティまたはアクション アイテムのワークフロー ステータス。たとえば、アクティビティであれば [未開始] や [進行中]、アクション アイテムであれば [未承認] や [承認済み] など。 適切な権限があれば、[ステータス] カラムを編集できます。詳細は、26 ページの「 割り当ての編集 」を参照してください。
締切日	アクティビティまたはアクション アイテムの締切日。 割り当ては、締切日を基準に並べ替えることができます。詳細は、24 ページの「 表示オプションを使用した割り当てリストの並べ替え 」を参照してください。 適切な権限があれば、[締切日] カラムを編集できます。詳細は、26 ページの「 割り当ての編集 」を参照してください。
完了率 (%)	アクティビティでは、タスクが完了した割合。 適切な権限があれば、[完了率 (%)] カラムを編集できます。詳細は、26 ページの「 割り当ての編集 」を参照してください。
関連	アクティビティでは、[関連] カラムには親アクティビティおよびルートの親アクティビティが一覧表示されます。 アクション アイテムでは、[関連] カラムにはアクション アイテムが関連付けられているアクティビティやディスカッション オブジェクトが一覧表示されます。 カラムのこのリンクをクリックして、関連するアクティビティまたはディスカッションを開きます。
実際の時間	アクティビティに費やした時間数。 適切な権限があれば、[実際の時間] カラムを編集できます。詳細は、26 ページの「 割り当ての編集 」を参照してください。

[私の割り当て] タブ ツール

[私の割り当て] タブ ツールは次のとおりです。

ツール	説明
表示	<p>[表示] ドロップダウン リスト。</p> <p>このリストを使用して、保留中の依頼、フラグ付き割り当て、締切日、アクション アイテム、ユーザー自身が担当しているアクティビティなどの事前定義済みのビューで割り当てを並べ替えます。</p> <p>詳細は、24 ページの「表示オプションを使用した割り当てリストの並べ替え」を参照してください。</p>
 編集	<p>選択した行オブジェクトを編集します。</p> <p>割り当てられている権限に応じ、テーブルに表示されたオブジェクトフィールドを編集できます。</p> <p>たとえば [ステータス]、[締切日]、[実際の時間] フィールドなどを編集できます。</p> <p>詳細は、26 ページの「割り当ての編集」を参照してください。</p>
✓ 承認	<p>選択したアクティビティ、プログラム アクティビティ割り当て、アクション アイテムを承認します。</p> <p>アクティビティでは、ユーザー自身が指定された所有者の場合、所有権を承認します。</p> <p>プログラム アクティビティ割り当てでは、アクティビティのリソースの 1 人として割り当てを承認します。</p> <p>アクション アイテムでは、ユーザー自身に割り当てられているアクション アイテムがまだ承認されていない場合、これを承認します。</p> <p>詳細は、26 ページの「割り当ての承認」を参照してください。</p>
✗ 拒否	<p>選択したアクティビティ、プログラム アクティビティ割り当て、アクション アイテムを拒否します。</p> <p>アクティビティでは、自分が指定された所有者の場合、所有権を拒否します。</p> <p>プログラム アクティビティ割り当てでは、アクティビティのリソースの 1 人として割り当てを拒否します。</p> <p>アクション アイテムでは、自分に割り当てられているアクション アイテムがまだ承認されていない場合、これを拒否します。</p> <p>詳細は、26 ページの「割り当ての拒否」を参照してください。</p>
 マーク完了	<p>選択したアクティビティまたはアクション アイテムを、完了としてマークします。</p> <p>アクティビティの場合、[完了] フィールドを 100% に設定し、ワークフローのステータスを [完了] に変更します。</p> <p>アクション アイテムの場合、ステータスを [完了] に変更し、割り当てリストから削除します。</p> <p>詳細は、27 ページの「割り当てを完了に設定」を参照してください。</p>
 フィルタの表示  フィルタの非表示	<p>フィルタ定義のフィールドを表示または非表示にします。</p> <p>詳細は、25 ページの「フィルタを使用した割り当てリストの並べ替え」を参照してください。</p>

ツール	説明
 印刷	<p>テーブルを印刷します。</p> <p>現在表示されている割り当てテーブルを印刷できます。</p> <p>詳細は、29 ページの「割り当てテーブルの印刷」を参照してください。</p>
さらに多くのアクション フラグ付きビューへの追加	<p>選択したすべてのテーブル行にフラグを設定します。</p> <p>1 回で複数の行にフラグを設定できます。</p> <p>フラグ付き行を表示する場合は、[表示] ドロップダウン リストで [フラグ付き] を選択します。</p> <p>詳細は、27 ページの「割り当てのフラグ設定」を参照してください。</p>
さらに多くのアクション 非表示の割り当てビューへの追加	<p>割り当てを非表示にできます。</p> <p>非表示にした割り当ては、割り当てテーブルに表示されません。</p> <p>詳細は、28 ページの「割り当ての表示と非表示」を参照してください。</p>
さらに多くのアクション ビューから削除	<p>非表示ビューから割り当てを削除します。</p> <p>非表示の割り当てビューを表示し、選択した割り当て行を削除できます。</p> <p>詳細は、28 ページの「割り当ての表示と非表示」および 27 ページの「割り当てのフラグ設定」を参照してください。</p>
 フラグ未設定  フラグ設定済み	<p>割り当てテーブルの各行にフラグ アイコンが表示されます。</p> <p>アイコンをクリックして、フラグを設定または設定解除します。</p> <p>このフラグによって割り当てを整理し、追跡対象とする割り当てにフラグを設定できます。</p> <p>詳細は、27 ページの「割り当てのフラグ設定」を参照してください。</p>
 詳細表示	<p>[詳細表示] アイコン ボタン。</p> <p>アクティビティ名の隣りの各アクティビティ行に表示されます。</p> <p>オブジェクトに関する重要な情報を表示するポップアップ ウィンドウが開き、ここでオブジェクトの編集、承認、拒否を実行できます。このウィンドウのコンテンツは、Java クライアント管理者で設定できます。</p> <p>詳細は、29 ページの「詳細の表示 ダイアログの使用」を参照してください。</p>

表示オプションを使用した割り当てリストの並べ替え



[ホーム] ページ [私の割り当て] タブの [表示] ドロップダウン リストを使用して、割り当てを並べ替え、作業対象の割り当てを迅速に見つけることができます。たとえば、保留中の依頼や期限切れの割り当てを並べ替えられます。

Agile に事前定義されている表示カテゴリは次のとおりです。

表示	説明
すべて	すべての割り当てを表示します（非表示の割り当てを除く）。
保留中の依頼	保留中の依頼のみを表示します。

表示	説明
フラグ付き	フラグ付きの割り当て行のみを表示します。 フラグを設定または設定解除して、自分の割り当てを管理できます。この表示オプションは、ユーザーがフラグを設定した行のみを表示します。
今日締め切りまたは遅延 今週締め切り 2 日以内が締め切り 30 日以内が締め切り 90 日以内が締め切り	これらの表示オプションは、締切日に従って割り当てテーブル行を表示します。
非表示の割り当て	非表示の割り当てのみを表示します。 非表示にする割り当ては、割り当てリストで設定します。 詳細は、28 ページの「 割り当ての表示と非表示 」を参照してください。
私がリソースであるアクティビティ	[チーム] タブでユーザー自身がリソースとして割り当てられているアクティビティを表示します。
アクション アイテム	割り当てられているアクション アイテムを表示します。 アクション アイテムは、アクティビティおよびディスカッションから生成され、割り当てられます。

フィルタを使用した割り当てリストの並べ替え



[ホーム] ページの [私の割り当て] タブでは、[フィルタの表示]  と [フィルタの非表示]  のボタンでテーブル フィルタの表示を切り替えられます。テーブル フィルタでは、テーブル内の任意のカラムを基準にフィルタ条件を定義できます。複数のフィルタ条件を定義し、テーブル行の AND 検索で組み合わせて実行できます。

たとえば、[関連] カラムに「マーケティング」という単語が含まれ、[完了率 (%)] カラムが「50 未満」という条件で割り当てをフィルタできます。



フィルタ条件行のフォーマットは、Agile 検索条件のフォーマットに似ています。

<属性> is <条件演算子> <一致すべき値>

[私の割り当て] タブ フィルタを使用する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. [フィルタの表示] ボタン  をクリックし、フィルタ条件を表示します。
3. [--属性の選択--] とラベルが付いている最初のフィルタ ドロップダウン リストで、割り当てテーブルのカラムのリストから選択します。
4. 次のドロップダウン リストで条件演算子を選択します。利用できる条件演算子は、[--属性の選択--] ドロップダウン リストとして選択した属性タイプによって異なります。

5. 残りのフィールドにフィルタ値を入力します。

- フィルタ条件行を挿入する場合は、行の終端で [行の追加] ボタン  をクリックします。フィルタ条件行が追加、表示されます。
- フィルタ条件行を削除する場合は、行の終端で [行の削除] ボタン  をクリックします。行が削除されます。



6. [適用] をクリックすると、割り当てテーブルのフィルタが実行されます。指定したフィルタ条件に一致する割り当てのみが表示されます。

7. 別のフィルタ条件を設定する場合は、[クリア] をクリックして現在の条件を消去してから、あらためて条件を設定します。

割り当ての承認

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブの [承認] 機能を使用し、複数のアクティビティやアクション アイテムを 1 回で承認できます。この承認アクションは、ユーザー自身が委任された所有者であるアクティビティ、ユーザー自身に割り当てられているプログラム アクティビティ、ステータスが [未承認] でユーザー自身に割り当てられているアクション アイテムに適用されます。

[私の割り当て] タブで割り当てを承認する手順は、次のとおりです。



1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. テーブル内の 1 行以上の行を選択します。
3. [承認] ボタン  をクリックします。
選択したオブジェクトが承認されます。

割り当ての拒否

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブの [拒否] 機能を使用し、複数のアクティビティやアクション アイテムを 1 回で拒否できます。この拒否アクションは、ユーザー自身が委任された所有者であるアクティビティ、およびステータスが [未承認] でユーザー自身に割り当てられているアクション アイテムに適用されます。

注意 アクティビティを拒否する場合、理由を入力する必要があります。

[私の割り当て] タブで割り当てを拒否する手順は、次のとおりです。



1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. テーブル内の 1 行以上の行を選択します。
3. [拒否] ボタン  をクリックします。
4. 選択した行の 1 行以上がアクティビティの場合、拒否の理由を入力する必要があります。ポップアップダイアログに理由を入力し、[送信] をクリックします。

割り当ての編集

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブの [編集] 機能を使用し、テーブル内の割り当て属性を編集できます。編集可能なフィールドに対し、適切な [変更] 権限が必要です。

たとえば、設定されている権限に応じて [ステータス]、[完了率 (%)]、[実際の時間]、[締切日] フィールドなどを編集できます。

[私の割り当て] テーブル行を編集する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. テーブル内の 1 行以上の行を選択します。
3. [編集] ボタン  をクリックします。
4. 必要な変更を行います。

注意 編集可能なフィールドは、Agile 管理者がどのフィールドを割り当てテーブルとユーザーの変更権限に含めたかによって決定されます。

5. 入力が完了したら、[保存] をクリックします。



割り当てを完了に設定

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブの [マーク完了] 機能を使用し、複数のアクティビティやアクション アイテムを 1 回で完了に設定できます。

注意 承認していないアクション アイテムを完了に設定することはできません。まずアクション アイテムを承認してから、完了として設定してください。

アクティビティを完了にすると、[完了率 (%)] フィールドの値が自動的に 100% になります。






[私の割り当て] タブで割り当てを完了にする手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. テーブル内の 1 行以上の行を選択します。
3. [マーク完了] ボタン  をクリックします。
ステータスが [未承認] のアクション アイテムを [完了] として設定することはできず、エラー メッセージが表示されます。


割り当てのフラグ設定

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブに表示されるフラグ アイコンは、割り当ての管理に役立つツールです。フラグの有無に基づいて割り当てを並べ替えられるので、フラグを付けた割り当てを他の割り当てとは別に追跡することができます。割り当てテーブルのフラグは [私の割り当て] タブのみに表示されるため、使用方法はユーザー自身が決められます。


単一の割り当てテーブル行のフラグを設定または設定解除する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. 対象の行のフラグ アイコンをクリックします。
 - フラグが設定されていない  場合、クリックするとフラグが設定  されます。.
 - フラグが設定されている  場合、クリックすると設定が解除  されます。.

複数の割り当てテーブル行にフラグを設定する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. 必要に応じ、[表示] ドロップダウン リストまたはフィルタを使用して、どの割り当て行を表示するのか並べ替えることができます。
3. フラグを設定する複数の行を選択します。
4. [さらに多くのアクション]>[フラグ付きビューへの追加] を選択します。

フラグが設定されている複数の割り当てテーブル行のフラグを設定解除する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. [表示] ドロップダウン リストで [フラグ付き] を選択します。
3. フラグ付き割り当てビューで、対象の行を選択します。
4. [さらに多くのアクション]>[ビューから削除] を選択します。


割り当ての表示と非表示

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブ、[さらに多くのアクション]>[非表示の割り当てビューへの追加] コマンドを使用して、表示させたくない割り当て行を非表示に設定できます。非表示にした割り当ては、依然としてユーザーの割り当てリストの一部ではあるものの、[表示] ドロップダウン リストの [非表示の割り当て] を選択した場合にのみ表示されます。


割り当ての非表示は、割り当ての管理に役立つツールです。たとえば、あるアクティビティにリソースとして割り当てられているが、ユーザー自身はそのアクティビティの所有者ではないとします。ユーザー自身は担当するタスクを完了しましたが、他のリソースはまだ各自のタスクを完了していません。この割り当ては [完了] とならないため [私の割り当て] タブに表示されてしまいます。このようなとき、この割り当てを非表示に設定すればユーザー自身の割り当てリストには表示されなくなりますが、他のリソースの割り当てリストには表示されます。

割り当てを非表示にすると、[非表示の割り当て] ビュー以外のすべての [私の割り当て] タブのビューから削除されます。各ユーザーの [非表示の割り当て] ビューは、他のユーザーの割り当てリストには影響しません。ユーザーは、割り当ての非表示 (非表示ビューに追加)、非表示の割り当ての表示、割り当ての非表示設定の解除 (非表示ビューから削除) を行えます。


非表示ビューへ割り当て行を追加する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. 必要に応じ、[表示] ドロップダウン リストまたはフィルタを使用して、どの割り当て行を表示するのか並べ替えることができます。
3. テーブル内の 1 行以上の行を選択します。
4. [さらに多くのアクション]>[非表示の割り当てビューへの追加] を選択します。


非表示の割り当てを表示する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. [表示] ドロップダウン リストで [非表示の割り当て] を選択します。

非表示ビューから割り当て行を削除する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. [表示] ドロップダウン リストで [非表示の割り当て] を選択します。
3. 非表示割り当てビューで、対象の行を選択します。
4. [さらに多くのアクション]>[ビューから削除] を選択します。



[詳細の表示] ダイアログの使用

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブで、[詳細の表示] アイコン  (アクティビティ オブジェクト名の隣りの各行) をクリックすると詳細ダイアログが開きます。このダイアログでは追加の情報が表示されるとともに、そのオブジェクトに対してアクション (編集やブックマークの設定など) を実行できます。各オブジェクト タイプの詳細ダイアログで利用できる属性とアクションは、Agile 管理者が決定します。

割り当てテーブルの印刷

[ホーム] ページの [私の割り当て] タブの [印刷] 機能を使用し、現在表示している割り当てテーブルを印刷できます。[表示] ドロップダウン リストまたは [フィルタ] を使用してテーブルを並べ替えてから、表示しているテーブル行を印刷します。

[私の割り当て] テーブルを印刷する手順は、次のとおりです。

1. [ホーム] ボタン ドロップダウン リスト  を使用し、[私の割り当て] を選択して割り当てリストを表示します。
2. [表示] ドロップダウン リストまたは [フィルタ] を使用してテーブルを並べ替えてから、対象の割り当てを表示します。
3. [印刷] ボタン  をクリックします。
印刷可能なバージョンのテーブルが新しいブラウザ ウィンドウで表示され、[印刷] ダイアログが表示されます。
4. [印刷] ダイアログの [印刷] をクリックします。
5. 印刷が完了したら新しいブラウザ ウィンドウを閉じます。

ダッシュボード

扱うトピックは次のとおりです。

■ ダッシュボードの開始	31
■ ダッシュボード ウィンドウの操作.....	31
■ ダッシュボード ビュー	32
■ ダッシュボード ビューの設定	32
■ [エグゼクティブ] ビュー.....	34
■ [プログラム] ビュー.....	35
■ [リソース] ビュー.....	36
■ [ファイナンシャル] ビュー.....	38
■ [私のアクティビティ] ビュー.....	38
■ ダッシュボードの管理タスク	39
■ PPM レポート	40

ダッシュボードを使用すると、すべてのプログラムの情報の表示や管理が可能になります。役割や権限に基づき、ユーザーはダッシュボードを使用してすべてのプログラムの主要情報をエグゼクティブレベル表示で見ることができます。また独自のアクティビティやタスクに関するユーザー レベルの情報を見ることができます。すべてのユーザーはダッシュボードを使用してレポートにアクセスし、統合された形式で情報を表示することができます。53 ページの「[レポート](#)」も参照してください。




ダッシュボードの開始


ダッシュボードを、Web クライアントへログインしたときのデフォルトの開始ページにすることができます。この設定は、[ツール]>[個人設定]>[ユーザー プロファイル] の [プリファレンス] タブを選択して実行します。[編集] をクリックし、[推奨開始ページ] とする [ダッシュボード] タブを選択します。ほとんどのユーザーは [私のアクティビティ] で開きますが、エグゼクティブは、[エグゼクティブ] タブで開くことをお勧めします。

[ダッシュボード] を開始するには、[ホーム]>[ダッシュボード] を選択してください。

ダッシュボード ウィンドウの操作

[ダッシュボード] ウィンドウは、次の表に示すアイコンを使用して操作できます。

ボタン	説明
 エクスポート	カンマ区切りの値 (.CSV) 形式でデータをエクスポートし、スプレッドシートで使します (すべてのテーブルで利用可能)。
 最大化/元のサイズに復元する	ウィンドウを最大化したり、または元のサイズに縮小したりします。
 テーブルの更新	テーブル ビューを更新して、最新の変更をコンテンツに反映させます。

ボタン	説明
 ビューからコンテンツを削除します。	ウィンドウを閉じます。 再度ウィンドウを開く場合は、ブラウザ ビューを更新してください。 または、ページ下部の [コンテンツを追加] ドロップダウン リストからコンテンツ オブジェクトを選択し、[追加] をクリックします。

テーブルが表示されるウィンドウで、ほとんどのテーブルの列見出しをクリックすると、その順序を変更することができます。権限に応じて、ほとんどのテーブルでデータをクリックし、各オブジェクトのビューにドリル ダウンすることができます。

ダッシュボード ビュー

ダッシュボードは次の要素で構成されています。

- ビューを選択するためのデフォルトのタブである、[エグゼクティブ]、[プログラム]、[リソース]、[ファイナンシャル]、[私のアクティビティ]、[オプション タブ 1] および [オプション タブ 2]。
- ユーザー定義タブ。管理者が設定したプリファレンスに基づいて、カスタマイズした情報を表形式またはチャート形式で表示します。

注意 ユーザー定義タブを表示させるためには、[[ダッシュボード] タブ表示] 権限が割り当てられているとともに、この権限を Agile Java クライアントでこれらのタブに適用する必要があります。

- 各タブのウィンドウ。そのビューに関連する情報が表示されます。たとえば、[私のアクティビティ] タブでは、ウィンドウは現在のユーザーのプログラム アクティビティである、[私の割り当て]、[私のドキュメント]、[私のアクション アイテム]、[私の問題点] および [通知] を表示します。
- 右上の [設定] パネル。[設定] パネルでは、すべての [ダッシュボード] タブとウィンドウのデータのフィルタリングおよびカスタマイズ ビューの作成が可能です。

[エグゼクティブ]、[プログラム] および [ファイナンシャル] タブで表示可能な情報は、読み取りおよびディスクバリ権限を持っているルート プログラムからのみ取得できます。

ユーザーが [エグゼクティブ] であれば、グローバル権限を持っています。ダッシュボードのカテゴリ フィールドに一致する値を有するすべてのルートレベルのプログラムを表示できます。デフォルトでは、これらのフィールドには [プログラム タイプ]、[地域]、[部門]、[顧客]、[開始年]、[製品ライン]、[カテゴリ 7]、[カテゴリ 8]、[カテゴリ 9]、[カテゴリ 10] のラベルが付けられます。これらは複数選択リスト フィールドであり、Agile Java クライアントの [管理]>[一般情報] タブでラベルの変更と設定が可能です。

ダッシュボードのオプションのタブの設定方法の詳細は、『Agile 管理者ガイド』を参照してください。

ダッシュボード ビューの設定

右上の [設定] パネルでは、ダッシュボード ビューのデータのフィルタリングを行い、関連性のある情報だけを表示することができます。[設定] パネルの注釈は、現在どのフィルタが適用されているかを示します。

たとえば、複数のリソース プールを所有する機能的管理者であれば、一定のプールのメンバーに割り当てられているオフトラックのタスクだけを表示したい場合があります。エグゼクティブであれば、ダッシュボードですべてのプログラム、問題点、ゲート、ファイナンシャルの要約、および自身の部門や地域に適用されるリソースを表示したり、または指定したサブセットだけを表示することができます。ダッシュボード設定を入力すると、指定した設定を満たす情報だけを表示できます。

ダッシュボード カテゴリ フィールドを使用して、タスクを迅速に分類するとともに、レポート用にデータをスライスできます。ルート プロジェクト レベルでユーザーが設定した値は、階層の下位に適用されます。たとえば、[部門] の特定の値をルート プロジェクト レベルで設定した場合、この階層内の全タスクも同じ値に設定されます。これらのフィールドは [顧客]、[市場]、およびプロジェクトのトップレベルに該当するその他の属性に最適です。

注意 ルート プログラムの値が [すべて] に設定されている場合、このフィールドの設定ビューでどの値が選択されているかにかかわらず、意図的にすべてのビューが表示されます。[すべて] は、特定の値を含めると解釈されます。

Dashboard Configurations

Program Type: All
Customer Acquisition
Infrastructure
Marketing Launch
New Product Introduction
Quality Improvement

Region: All
Asia-Pacific
Europe
North America

Division: All
Automotive
Consumer Goods
Electronics
Life Sciences

Business Unit: All
Automotive - Accessories
Automotive - Components
CCG
Consumable Healthcare - Disposables
Durable Healthcare

Customer: All
BMW
Exxon
General Electric
General Motors
IBM

Launch Year: All
2003
2004
2005
2006
2007

Device Family: All
LPDRAM
MCP
NAND
NOR
PSRAM

Project Priority: All
1
10
2
3
4

Apply Close

チャート表示

ダッシュボード テーブル内で、チャートの表示タイプを [タイプ] ドロップダウン リストから選択し、データを異なるフォーマットで表示することができます。オプションを選択する際は、チャートに表示させる必要のあるラベルの数を考慮する必要があります。チャート内でのラベル表示は、読み込む値の数とラベルのフォーマット方法の影響を受けます。

データ ラベルのリストが長い場合に表示を最適化するには、次の方法があります。

- 表示タイプとして [円]、[テーブル] または [極] フォーマットを選択します。
- ダッシュボード テーブルを最大化します。
- ブラウザ ウィンドウを最大化します。

注意 ラベルの数が、ラベルを表示できる画面の領域を超えてしまう場合は、重ならないように各ラベル間でスキップするステップの数が自動計算されます。スキップされたラベルは、ビューに表示されません。

[エグゼクティブ] ビュー

[エグゼクティブ] タブでは、プログラムを監視し、プログラム タイプ別のロールアップ情報を確認する必要のあるエグゼクティブのための、ポートフォリオ データを見ることができます。このタブが提供するプログラム全体を網羅した横断的な情報によって、スケジュール、リソース、およびコスト面における重大なリスクを見極めることができます。

注意 ユーザーが [エグゼクティブ] の役割を持っているか、またはルート レベル プログラムに対して [読み取り] 権限を持っている場合のみ、[エグゼクティブ] タブにデータが表示されます。

[エグゼクティブ] タブのウィンドウには次のものが含まれます。

- プログラム管理
- リソース
- ファイナンス

プログラムのステータスの表示

[プログラム管理] ウィンドウには、ユーザーが表示するように設定したすべてのアクティブ プログラムのグラフが表示されます。[オントラック]、[注意が必要]、[オフトラック] など、全体のステータスが表示されます。表示された各タイプのステータスに対し、ウィンドウでプログラムの割合が表示されます。

セグメントを構成する数々のプログラムを表示するには、マウス ポインタをチャートの対象となるセグメントに移動させます。

すべてのウィンドウで選択されたプログラムの特定セグメントを [プログラム] タブで表示するには、そのセグメントをクリックします。

注意 このウィンドウのデータには [完了] または [キャンセル] 状態にあるプログラム、[提示] または [テンプレート] の [テンプレート] フィールド設定を持つプログラム、アーカイブまたはソフト削除されたプログラムは含まれません。

リソースの割り当ての表示

[リソース] ウィンドウには、[設定] パネルの設定によりフィルタリングされた、利用可能なプールと関連データの名前を示すテーブルが表示されます。

現在割り当てのないプール メンバーはカウントされません。

いずれのリソース プールにも割り当てられていないリソースは、ダッシュボードに表示されません。

プール利用状況の概要レポートを表示する場合は、プール名の横にある [レポート] ボタンをクリックしてください。

プール所有者のユーザー プロファイルを表示するには、[所有者] カラムで所有者の名前をクリックします。必要な権限がある場合、ユーザーに関する情報を編集し、[リソース利用状況] のレポートを作成することができます。

注意 このウィンドウのデータには [完了] または [キャンセル] 状態にあるプログラム、[提示] または [テンプレート] の [テンプレート] フィールド設定を持つプログラム、アーカイブまたはソフト削除されたプログラムは含まれません。

ファイナンシャル データの表示

[ファイナンシャル] ウィンドウには、表示するように設定したルート プログラムのコスト ロールアップを示すテーブルが表示されます。[エグゼクティブ] ビューの [ファイナンシャル] タブには、[ファイナンシャル] ウィンドウと同じテーブルも表示されます。38 ページの「[\[ファイナンシャル\] ビュー](#)」を参照してください。

[プログラム] ビュー

[プログラム] タブには、ユーザーが関与しているすべてのプログラム (ステータス、ゲート進行状況、最優先事項を含む) に関する情報が含まれます。

[プログラム] タブのウィンドウには以下が含まれます。

- プログラム
- ゲート進行状況
- 最優先事項
- プログラムによるリソース プールの利用

プログラム

[プログラム] ウィンドウには、ユーザーがアクセス権限のあるすべてのプログラムが表示されます ([設定] パネルのフィルタ対象です)。これには、ルート プログラム名、所有者、ステータス、開始日、終了日が含まれます。

分類順序を変更するには、列見出しをクリックします。


オブジェクトを開くには、名前をクリックします。プログラム名のとなりのアイコンは、[オントラック] や [注意が必要] といったプログラムのステータスを示しています。

ゲート進行状況

[ゲート進行状況] ウィンドウでは、各アクティブ プログラムのゲートとそのステータスが表示されます。また、各ゲートに対し必要とされ、完成される成果物/アクティビティの数も表示されます。(必要数は、[コンテンツ] タブで表示された成果物の数と、ゲートに対する依存関係の数の合計から算出されます。)

オブジェクトを開くには、名前をクリックします。

最優先事項

[最優先事項] ウィンドウには、優先順位に基づき必要事項が表示されます。[アクション アイテム] アイコン  が行に表示された場合、関連性のある [アクション アイテム] が存在することを意味します。アイコンをクリックして [アクション アイテム] を開きます。

プログラムに関連する問題を表示するには、プログラム名をクリックしてそのオブジェクトを開き、[ディスカッション] タブを開きます。([ディスカッション] タブの詳細は、82 ページの「[ディスカッション テーブル](#)」を参照してください。)

優先順位に基づき問題を分類したり、すべての優先順位を表示するには、選択リストを使用します。

注意 このウィンドウのデータには [完了] または [キャンセル] 状態にあるプログラム、[提示] または [テンプレート] の [テンプレート] フィールド設定を持つプログラム、アーカイブまたはソフト削除されたプログラムは含まれません。

[リソース] ビュー

[リソース] タブでは、リソース利用状況に関するいくつかのビューと、ユーザーが所有するリソース プール、またはユーザーの権限と一致するプールに関する問題が提供されています。

このタブで考慮する必要があるリソース プールを選択するには、[設定] パネルでカテゴリ フィールドを使用するか、またはページ上方の [リソース プール] フィールドを使用します。

タブ ビューのテーブルとチャートは最小化、最大化、または閉じることができます。テーブルを閉じると、[コンテンツを追加] リストが表示されます。このリストを使用して、閉じたテーブルやチャートをどれでも開くことができます。

[リソース] タブのウィンドウには以下が含まれます。

- リソース
- 私のプール メンバーの最優先事項
- 私のプール メンバーのオフ トラック アクティビティ
- プログラムによるリソース プールの利用

リソース

[リソース] ウィンドウでは、リソース プールのプログラムとステータスが表示され、保留中、割り当て済み、遅延のアイテムも表示されます。また、割り当て超過のリソースも表示されます。

保留中アクティビティまたはゲートは、リソース プールに委任されたアクティビティまたはゲートですが、プールのユーザーにはまだ割り当てられていません。

延滞しているアイテム数は、ユーザーに割り当てられているかいないかを問わず、締切日超過となっているすべてのアクティビティまたはゲートの数です。

リソース プールのステータスを編集するには (リソースの追加や削除、レポートの作成など)、名前をクリックします。

[プールの利用状況] レポートを作成するには、プール名の左のアイコンをクリックするか、またはプール名をクリックし、[レポート] をクリックします。

注意 このウィンドウのデータには [完了] または [キャンセル] 状態にあるプログラム、[提示] または [テンプレート] の [テンプレート] フィールド設定を持つプログラム、アーカイブまたはソフト削除されたプログラムは含まれません。

私のプール メンバーの最優先事項

このウィンドウには、各 [リソース プール] の最優先ディスカッションが表示されますが、[優先度] リストから他の優先度を選択し、表示することもできます。アイコンがプログラムのステータスを表示し、[アクション アイテム] があれば、[アクション アイテム] アイコンが右側に表示されます。プログラム名をクリックして開きます。プログラム オブジェクトを開くと、[ディスカッション] タブへアクセスし、関連問題を表示することができます。([ディスカッション] タブの詳細は、82 ページの「[ディスカッション テーブルの詳細](#)」を参照してください。)

ディスカッション スレッドがある場合、最優先事項のみが表示されます。[+] 記号をクリックし、展開表示します。

注意 このウィンドウのデータには [完了] または [キャンセル] 状態にあるプログラム、[提示] または [テンプレート] の [テンプレート] フィールド設定を持つプログラム、アーカイブまたはソフト削除されたプログラムは含まれません。

私のプール メンバーのオフ トラック アクティビティ

このウィンドウには、ユーザーが所有者であるプールのメンバーに割り当てられた [オフトラック] アイテムが表示され、予定締切日、実際の日付、完了率が表示されます。

オフトラックのリソース プール アクティビティを表示し、更新するには、リソース プール名をクリックします。

注意 このウィンドウのデータには [完了] または [キャンセル] 状態にあるプログラム、[提示] の [テンプレート] フィールド設定を持つプログラム、アーカイブまたはソフト削除されたプログラムは含まれません。

プログラムによるリソース プールの利用

このウィンドウには、プログラムによるリソース プール利用状況のグラフが表示されます。プログラム管理者は、リソースの割り当て状況または割り当て超過の状況を確認できます。

プログラム名とリソースの利用率を表示するには、マウス ポインタを各チャート セグメントの上に移動させます。

チーム データを表示するには、興味のあるチャート セグメントをクリックします。これで該当するプログラム オブジェクトが [チーム] タブに表示されます。

レポート設定を表示および変更するには、上方の [レポート オプションの表示] リンクをクリックします。グラフで使われるチャート タイプ、日付範囲、含めるプログラム、間隔を指定できます。フィールドの選択を変更するたびに [更新] をクリックしてチャート表示を更新してください。

注意 このウィンドウのデータには [完了] または [キャンセル] 状態にあるプログラム、[提示] の [テンプレート] フィールド設定を持つプログラム、アーカイブまたはソフト削除されたプログラムは含まれません。

[ファイナンシャル] ビュー

[ファイナンシャル] タブでは、利用可能な各ルート プログラムの資本費用、人件費、固定コストが表示されます。[ファイナンシャル] タブには、[ファイナンシャル] ウィンドウと同じテーブルも表示されます。

このタブで考慮するプログラムを選択するには、[設定] パネルのカテゴリとステータス フィールドを使用します。

タブ ビューのチャートは最小化、最大化、または閉じることができます。チャートを閉じると、[コンテンツを追加] リストが表示されます。このリストを使用して、閉じたチャートをどれでも開くことができます。

[私のアクティビティ] ビュー

[私のアクティビティ] タブには、自分が所有する、または参加しているアクティビティが表示されます。

このタブで考慮するアクティビティを選択するには、[設定] パネルのカテゴリとステータス フィールドを使用します。

タブ ビューのテーブルとチャートは最小化、最大化、または閉じることができます。テーブルを閉じると、[コンテンツを追加] リストが表示されます。このリストを使用して、閉じたテーブルやチャートをどれでも開くことができます。

[私のアクティビティ] タブのウィンドウには次のものが含まれます。

- 私の割り当て
- 私のドキュメント
- 私のアクション アイテム
- 私の問題点
- 通知

私の割り当て

[私の割り当て] ウィンドウには、ユーザー自身が所有している、またはリソースとして割り当てられているプログラム、フェーズ、タスク、およびゲートが表示されます。

分類順序を変更するには (割り当てをアルファベット順や開始日/終了日順に並べ替え)、希望の列の見出しをクリックします。

私のドキュメント

[私のドキュメント] ウィンドウには、ユーザー自身が所有しているプログラム関連のすべてのドキュメントが、その説明、サイズ、その他のデータとともに表示されます。

ファイルを開くには、ファイル名をクリックします。

私のアクション アイテム

[私のアクション アイテム] ウィンドウには、所有するすべてのアクション アイテムが、そのステータスと締切日とともに表示されます。

このアクション アイテムがプログラム オブジェクトまたはディスカッション オブジェクトに関連付けられている場合は、アイコン形式のインジケータとともに [所属先] カラムに表示されます。[所属先] カラムのリンクをクリックすると、関連付けられているオブジェクトが開きます。

[件名] の欄でアクション アイテムの名前をクリックし、アクション アイテムを開きます。

問題点の詳細を見るには、興味のあるプログラムの名前をクリックし、[ディスカッション] タブを選択します。

私の問題点

[私の問題点] ウィンドウには、選択したプログラム セットに対してユーザー自身が作成したすべてのディスカッションが含まれます (最優先ディスカッションのみではありません)。データにはプログラム名、問題点番号、問題点のタイトルが含まれます。

問題点の詳細を見るには、興味のあるプログラムの名前をクリックし、[ディスカッション] タブを選択します。

通知

[通知] ウィンドウには、タイプや説明、送信者、受信日などを含めた通知が表示されます。Agile PLM は、ユーザーのアクションが求められる場合、またはアクションが実行されたことをユーザーに知らせる場合に、ユーザーに自動的に通知が送信されるように設定できます。

注意 通知の設定は、管理者が Java クライアントで設定、有効化する必要があります。

通知の詳細を見るには、[件名] フィールドのリンクをクリックします。

重要 あるアクションにより、同じユーザーに複数の通知が送信される場合、ユーザーは 1 つの通知のみを受信します。たとえば、トリガーとなるアクションが送信可能なオブジェクトのステータス昇格であり、ボブがその承認者である場合、かつオブジェクトが昇格されたときにボブが [通知] リストに追加される場合、ボブは承認者および通知リスト メンバーの双方の立場で通知の受信者として指定されることになります。ただし、ボブがこのトリガーとなるアクションに関して受信する通知は 1 つのみです。

ダッシュボード管理タスク

Agile 管理者がユーザーに [ダッシュボード管理] に適用される [管理者] 権限を与えた場合、[ツール] メニュー ([ツール]>[管理者]) を使用して、各タブに表示されるテーブルや表示順序などを決定するシステム全体の設定を変更することができます。

注意 あらゆる [ダッシュボード管理] の変更は、すべての Agile PLM ユーザーに影響します。特定のテーブルを表示した場合、すべてのユーザーがそれぞれのダッシュボードでこのテーブルを見ることができます。特定のテーブルを非表示にした場合、すべてのユーザーがダッシュボードでこのテーブルを見ることができなくなります。

注意 [ダッシュボード管理] を変更するには、適切な [管理者] 権限が必要です。(詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。)

PPM レポート

Agile PPM には、プログラムの状態を分析するために使用される標準レポート セットが含まれます。PPM レポートは、ダッシュボードの一部ではありません。Agile PLM ウィンドウのナビゲーション ウィンドウで、使用したい PPM レポートを選択します。

Agile 標準レポートについて

レポートには、Agile プログラムとプロダクト レコードの値を表示することができます。レポートは、これらの情報を取り出して有意義な形にまとめることで、ビジネス プロセスに関するヒントを提供し、情報に基づく意思決定を促進します。Agile PLM の堅牢なレポート プラットフォームでは、次の処理を実行できます。

- ビジネスのパフォーマンスを、標準のデフォルト レポートを使用して評価および監視します。この標準レポートによって、製品ライフサイクル管理のビジネス プロセスにおける最善の処理が明らかになります。
- Agile のカスタム レポート機能を利用してレポートを設定し、ユーザーのニーズに合った情報を取得します。
- Agile PLM アプリケーション以外で作成されたものも含め、すべての関連レポートを、Agile の外部レポート機能を利用して 1 箇所からアクセスします。

すべてのタイプの Agile レポートの使用の詳細は、『Agile PLM ユーザー・ガイドおよびスタート・ガイド』を参照してください。次の情報が含まれます。

- 役割と権限のレポートに対する影響
- レポート オブジェクト タブ
- レポート レイアウトの作成と変更
- カスタムおよび外部レポートの作成
- レポートの実行、スケジューリング、保存、削除
- レポート出力ウィンドウ

注意 ブラウザのデフォルトのセキュリティ設定によって、レポートの表示が影響を受ける場合があります。Windows XP で Internet Explorer を使用している場合は、[ツール]>[インターネット オプション]>[セキュリティ] タブで、Agile サイト URL を信頼済みサイトに追加し、レポートを適切にダウンロードできるようにしてください。

PPM の Agile 標準レポート

このセクションでは、Agile Product Portfolio Management に含まれる Agile 標準レポートを説明します。

プログラム レポートへアクセスする手順は、次のとおりです。

1. [ダッシュボード] の左側にあるナビゲーション ウィンドウを開き、[分析とレポート] を選択するか、メイン ツールバーで [ツール]>[レポート] を選択して [レポート] ナビゲーション ウィンドウを表示します。

注意 ライセンスを持つ [分析] ユーザーに対してのみ、分析オプションが使用可能となります。

2. レポート ツリーを展開し、[標準レポート]>[プログラム & ポートフォリオ レポート] にアクセスします。Agile PPM 標準レポートは、[プログラム & ポートフォリオ レポート] フォルダのサブフォルダにまとめられます。

3. 表示したいレポートをクリックします。参考のため、利用可能なレポートを次の表に示します。レポートパラメータの選択、検索の使用、およびレポート実行の詳細は、『Agile PLM ユーザー・ガイドおよびスタート・ガイド』を参照してください。

注意 [完了] または [キャンセル] のプログラムは選択対象に含まれていません。

PPM レポート フォルダ	レポート	説明
エンド ユーザー レポート	私のオープン状態のアクション アイテム	ユーザー自身に割り当てられた、問題点とタ スクに関連するすべてのオープン状態のア クション アイテム。
	私のアクティビティと利用状況	ユーザー自身のすべてのタスク割り当て。
	私のディスカッション	レポートを実行する際に選択された優先度 を持つ、ユーザー自身が所有するすべての オープン状態のディスカッション。
	私のドキュメント	ユーザー自身が [作成者] または [チェックア ウト ユーザー] であるすべてのドキュメント。
	ユーザー時間	指定されたユーザーが [実際の時間] を入力 したすべてのプログラム。
ポートフォリオ レポート	ポートフォリオ コスト	ユーザー自身がアクセスできるすべての ルート プログラムのコスト レポート。
	ポートフォリオ プログラム間 依存	外部依存関係を持つすべてのアクティビ ティのレポート。
	ポートフォリオ成果物ゲート	ルート プログラムのポートフォリオにあ る、すべての [ゲート] およびその依存タス クと成果物のレポート。
	ポートフォリオ優先度ディス カッション	ユーザー自身のプログラムのポートフォリ オにある、すべてのオープン状態のディス カッション レポート。
	ポートフォリオ ステータス	ユーザー自身がアクセスできるすべての ルート プログラムのステータス レポート。
プログラム レポート	プログラム オープン アクション アイテム	選択されたルート プログラムのディスカッ ションとタスクに関連する、すべてのオー プン状態のアクション アイテムのレポート。
	プログラム成果物ゲート	選択されたルート プログラム内の、すべ ての [ゲート] およびその依存タスクと成果物 のレポート。
	プログラム ドキュメント	選択されたルート プログラムのすべてのド キュメントのレポート。
	プログラム オフトラック アクティビティ	選択されたルート プログラム内の、選択さ れたヘルス ステータスに基づくすべてのア クティビティのレポート。
	プログラム スケジュール	選択されたルート プログラムのすべてのアク ティビティに関するスケジュール レポート。

PPM レポート フォルダ	レポート	説明
	プログラム トップ ディスカッション	選択されたルート プログラム内の、ユーザー自身が選択した優先度を持つ、すべてのオープン状態のディスカッション レポート。
	プログラム ユーザーの割り当て	選択されたルート プログラム内の選択されたユーザーの割り当てレポート。
	基準比較	選択されたプログラムの基準比較レポート。
	プログラムの実際のコストと 予定コスト	選択されたプログラムの [実際のコスト] と [予定コスト] のレポート。
リソース プール レポート	プール メンバー レポート	選択されたリソース プールの全リソースのレポート。
	リソース プール利用状況	すべてのルート プログラムおよびプログラムに対するユーザー自身のタスク割り当てに関するレポート。
	リソース プール消費	指定された期間のリソース プールの消費量レポート。

プログラムの作成および管理

扱うトピックは次のとおりです。

■ プログラムについて	43
■ プログラムに関連したオブジェクトの作成	44
■ プログラム オブジェクトの同時編集	47
■ プロジェクト環境の作成: [アクション] メニュー	49

プログラムについて

Agile Product Portfolio Management は、プログラム管理者がプログラムを計画および追跡する様々なツールを提供します。これには、タスクの締め切りが近づいたときにチーム メンバーに督促を自動送信する方法、プロジェクトに関連するディスカッション記録の維持、プロジェクトの一部が変更されたときに、これをチーム メンバーに知らせるタイミングなど、様々な作業が含まれます。

PPM で新規プログラム構造を作成し、白紙状態から始めることもできますが、既存の Microsoft Project ファイルをインポートすることもできます。このプロセスの詳しい例については、127 ページの「[プログラムの作成: 実際の例](#)」を参照してください。

プログラム構造の設定

新規プログラムを作成する際、構造を構築する最も簡単な方法は、上から開始して下へ作成していくことです。最低限、次のものがが必要です。

- 親プログラム オブジェクト
- 子アクティビティ オブジェクト
- 指定されているプログラムの「ゲート」
- リソース プール (プロジェクト チーム メンバー)

プログラムの仕様および必要ドキュメントを親プログラム オブジェクトとともに保存し、プログラム メンバーが見つけやすいようにします。

一般的な手順は、まずルート レベルのプログラムを作成し、次に子オブジェクトを作成します。

次の表に、プログラム構造を作成する際の一般的なワークフローを示します。

Agile PPM で白紙状態から始める	Microsoft Project から既存のプログラムをインポートする
1. 「プログラムに関連したオブジェクトの作成」で後述するいずれかの方法で、ルート レベルのプログラム オブジェクトを作成します。必ずオブジェクト タイプに [プログラム] を指定してください。	1. 「 既存の Microsoft Project ファイルからの PPM プログラムの作成 」の説明にあるように、プログラムの Microsoft Project ファイルを Agile PPM に公表します (108 ページの「既存の Microsoft Project ファイルからの PPM プログラムの作成」を参照してください)。

Agile PPM で白紙状態から始める	Microsoft Project から既存のプログラムをインポートする
2. 最初の子オブジェクトを作成します。新規プログラム オブジェクトの [スケジュール] タブへアクセスし、[追加] をクリックします。最初の子オブジェクトを作成します。[スケジュール] タブから作成されたすべてのオブジェクトは、現在のオブジェクトの子となります。	
3. このプロセスを繰り返して、必要に応じて子を作成します。	
4. 各子オブジェクトを開き、必要に応じてその子を作成します。	
5. ゲートを設定して、キー プログラム目標の完了を線引きします。	
6. プログラム オブジェクト間で既存の依存関係をマップします。	2. もともと [終了-開始] 日付で入力されていない依存関係をリセットします。

構造ができあがったら、これをテンプレートとして保存し、その後のプログラム作成を容易にすることができます。詳細は 50 ページの「[\[名前を付けて保存\] を使用したテンプレートの作成](#)」を参照してください。

注意 また、プロジェクトのガント チャートからプログラム オブジェクトを作成することもできます。詳細は 87 ページの「[ガント チャート](#)」を参照してください。

プログラムに関連したオブジェクトの作成

Agile PPM では、数多くのプログラム関連のオブジェクトを作成できます。プログラム関連のオブジェクトは、親プログラム自体、ゲート、フェーズ、またはタスクなどです。




PLM ユーザー インターフェースでは、プログラム関連オブジェクトを作成するために 4 つの異なる方法を提供しています。

- [作成] メニューでプログラム オブジェクトを白紙状態から定義するか、またはテンプレートから作成します。
- 既存のプログラム オブジェクトを開き、[名前を付けて保存] を選択します。
- プロジェクトのガント チャートを開き、97 ページの「[アクティビティの追加](#)」で説明しているように [アクティビティを追加] をクリックします。
- 107 ページの「[Microsoft Project の使用](#)」の説明にあるように、Microsoft Project から既存のプログラムをインポートします。
- プログラムの [スケジュール] タブを開いて [追加] をクリックし、アクティビティの追加ウィザードを使用してアクティビティを追加します。

[作成] メニューの使用

[作成] メニューから、新規プログラムを直接作成するか、またはテンプレートを使用して作成できます。既存のプログラム テンプレートを使用してプログラムを作成する場合は、作業を開始する前に 79 ページの「[成果物のクローンの作成](#)」にある、考慮の必要がある点に目を通すようにしてください。

新しいプログラムまたはテンプレートを作成する手順は、次のとおりです。

1. Agile Web クライアントを起動します。
2. メイン ツールバーへアクセスし、[作成] メニューをクリックします。
3. [プログラム]>[新規作成] を選択します。[プロジェクト/アクティビティの作成ウィザード] が開きます。
4. [アクティビティ タイプ] ドロップダウン リストからアクティビティ タイプを選択します。
5. [名前]、[スケジュール開始日]、[スケジュール終了日] など必須のフィールドに情報を入力します。日付フィールドの横にある  ボタンをクリックし、適切な日付を選択します。
 - [作成] ウィザードを使用してプログラムの各タブの情報を入力する場合、[ウィザードで作成  を継続] のチェックボックスを選択し、[続行] をクリックします。ステップ 6 で示す画面の指示に従って、ウィザードを完了します。
 - プログラムをすぐに作成し、表示する場合は、[ウィザードで作成  を継続] のチェックボックスを選択解除し、[完了] をクリックします。新しいプログラムが、[一般情報] タブとともに表示されます。プログラムの各タブに適宜情報を入力してください。
6. [一般情報] ページで、次の情報を入力します。
 - ヘルス ステータス ロールアップ -- この情報を親オブジェクトにロールアップする場合は、[はい] を選択します。詳細は、6 ページの「[ステータス ロールアップの機能](#)」を参照してください。
 - テンプレート -- 新規テンプレートを作成する場合 (既存のテンプレートを新しい名前で作成するものではありません)、このフィールドで [テンプレート] を選択します。

注意 [テンプレート] の値が [提示] または [テンプレート] となっているオブジェクトのステータスは変更できません。

7. オブジェクトに添付ファイルを追加するには、[次へ] をクリックします。追加しない場合は、[完了] をクリックします。新規オブジェクトの [一般情報] タブが表示されます。

タイプが [テンプレート] の新しいプログラムを作成する場合、[一般情報] タブの [所有者] フィールドを編集し、そのアクティビティの所有者を変更できます。

テンプレートを使用してプログラムを作成する場合、全アクティビティの所有者はテンプレートからコピーされます。テンプレートから [アクティブ] なプログラムが作成され、各アクティビティに対応する所有者へ通知が送信されます。

既存のテンプレートから新しいプログラム オブジェクトを作成する手順は、次のとおりです。

1. Agile Web クライアントを起動します。
2. メイン ツールバーへアクセスし、[作成] メニューをクリックします。
3. [プログラム]>[テンプレートから] を選択します。[プログラム作成ウィザード] が表示されます。
4. [テンプレートの選択] ページでプログラム作成に使用するテンプレートを選択し、[次へ] をクリックします。
5. [詳細] ページで次の処理を実行します。
 - a. プログラムの名前と説明を入力します。
 - b. プログラムの新しい所有者を指定します。プログラム内のすべてのアクティビティについて、テンプレートでそのアクティビティに指定されている所有者がデフォルトの所有者になります。すべての子プログラム オブジェクトについてもこのユーザーを所有者にする場合は、[すべてのレベルに適用] チェックボックスを選択します。
 - c. [スケジュール] フィールドで、プログラムの開始日または終了日を選択します。期間を指定すると、PPM は入力された開始日と終了日に基づいて日付を自動計算します。

- d. [テンプレート] フィールドで [提示] を選択します。プログラムのロールアウトの準備が整ったら、ステータスを [アクティブ] に変更できます。ユーザーがここで行った選択は、新しいプログラムの [自動採番] 属性に影響します。詳細は、79 ページの「[成果物のクローンの作成](#)」を参照してください。
 - e. 新しいプログラムに設定する、テンプレートの任意コンポーネントを選択します。[コンテンツ] チェックボックスを選択した際にクローン作成されるプログラム オブジェクトの詳細は、79 ページの「[成果物のクローンの作成](#)」を参照してください。
6. [完了] をクリックしてプログラム作成を終了します。テンプレートとして使用しているプログラムの成果物が大量にある場合は、[バックグラウンド プロセスとして実行します] チェックボックスを選択します。これで、新しいプログラムが作成されている間に別のプログラムの作業を続けられます。プロセスが完了すると、ユーザーの受信トレイに通知が送信されます。通知にあるリンクから、プログラムを直接開くことができます。

プログラム作成に使用されているテンプレートの識別

テンプレートから作成されたプログラムの場合、そのプログラムおよび子アクティビティの [一般情報] タブの [テンプレートから作成済み] フィールドに、テンプレートへのリンクが表示されます。このリンクをクリックすると、プログラムの作成に使用されたテンプレートが開きます。

テンプレートからプログラムを作成した後に、このプログラムへ子アクティビティを追加した場合、これらのアクティビティはこのテンプレートから作成されていないので、これらのアクティビティの [テンプレートから作成済み] フィールドが空欄になります。

既存のテンプレートを [提示] または [アクティブ] のプログラムとして作成した場合、[テンプレートから作成済み] フィールドには元のテンプレートの名前が表示されます。既存のテンプレートを別のテンプレートとして保存すると、このフィールドは空欄になります。ルート レベルより下位のどのレベルでも、[名前を付けて保存] を実行すると、このフィールドは空欄になります。

[名前を付けて保存] コマンドの使用

[名前を付けて保存] コマンドを使用して、アクティビティとそのすべての情報（スケジュール、構造、チーム、依存関係、成果物、添付ファイル、一般情報）を複製できます。

[名前を付けて保存] を使用して新規アクティビティを作成する手順は、次のとおりです。

1. [アクション]>[名前を付けて保存] を選択し、現在のアクティビティを新しい名前で保存します。
2. コピーするコンポーネントを選択します。
3. 終了したら [完了] をクリックします。新規アクティビティの [一般情報] タブが表示されます。

ゲートの作成と使用

ゲートは、フェーズやその他のタスクの一連の関連アクティビティの完了を表す時間上のポイントを示す、特別な PPM オブジェクトです。ゲートは通常、1 つ以上の成果物の状況変更に基づき、そのステータスを変更します。ゲートはリーフ ノードであり、子を持ちません。

ゲートのステータスは、[クローズ] または [オープン] です。デフォルトは [クローズ] の状態です。ゲートは、すべての成果物が適合するまで閉じています。適合した時点で、ゲートは [オープン] になり、プログラムはゲートを通過することができます。

ゲートは他のプログラム要素の子として作成されます。

ゲートを作成する手順は、次のとおりです。

1. 親アクティビティへ移動します。
2. 親オブジェクトの [スケジュール] タブで、[追加] をクリックし、オブジェクト タイプに [ゲート] を指定します。アクティビティの追加ウィザードが表示されます。
3. ゲートの情報を入力します。
4. [完了] をクリックします。新規ゲートの [一般情報] タブが表示されます。

ゲートに成果物オブジェクトを追加し、ゲートのステータスの制御に使用できます。[コンテンツ] タブには、ゲート オブジェクトのレビューおよび承認プロセスに必要なオブジェクトと成果物が表示されます。77 ページの「[コンテンツの追加](#)」を参照してください。

ゲートには、その他のアクティビティと一緒に依存関係を追加することもできます。依存関係は、プロジェクト プランの再スケジュールに含まれます。

プログラム オブジェクトの同時編集

Agile PPM ソリューションは、数百に及ぶアクティビティや膨大なチーム メンバーをかかえる大型プログラムのために設計されています。このため、複数ユーザーによる編集も可能です。

- 同じプロジェクト ツリー構造には、複数のタスクが同時に存在します。
- 同じタスクが、同時に存在します。

同じプロジェクト ツリーでの複数タスクの編集

同じプロジェクト ツリーで複数のタスクを同時に編集する場合、編集を加えることにより、プログラム ツリーの上方のオブジェクト (ロールアップ) または下方のオブジェクト (ロールダウン) に影響を与える場合があります。

先行または後方関係を持つタスクの編集

親タスクを特定の終了日に再スケジュールすると、この終了日は子オブジェクトにロールダウンされます。また、子オブジェクトの終了日を編集すると、それが親オブジェクトに影響する (親オブジェクトにロールアップする) 場合もあります。各ユーザーがそれぞれ変更を加えることにより、必要なロールアップやロールダウンが実行されます。このような場合、ユーザーが編集ページである日付を入力すると、保存時には異なる日付が表示されることがあります。これは、他のユーザーの編集によりロールアップやロールダウンが実行されたためであり、スケジュールは正確なまま維持されます。


例

- タスク B (ボブが所有) は、タスク A (マークが所有) に先行しています。ボブとマークはそれぞれのタスクの日程を同時に調整し、その編集をほぼ同時に保存しました。最初に保存されたタスクの新たに編集された日付により、2 番目に保存されたタスクの日付が変更される場合、2 番目にタスクを保存した人に対して、入力した日付が変更されることを説明するメッセージが表示されます。この変更を受け入れることも、キャンセルすることもできます。
- メアリーは親アクティビティを編集しており、その他複数のユーザーが同時に子アクティビティを編集しているとします。メアリーは親アクティビティの特定終了日を再スケジュールします。同時に、一部の子アクティビティも親アクティビティの終了日の延期に伴い変更を受け入れます。すべての編集済みアクティビティが保存されると、親または子アクティビティの日付は正しく更新され、スケジュールは正確に維持されます。このため、あるユーザーがアクティビティを保存した後に、編集ページで入力したものと異なる日付が表示されることがありますが、スケジュールは正確です。


- 新しいロールアップ データは、共通の親またはルートアクティビティを上書きします。

スーザンはタスク C を所有しており、フレッドはタスク D を所有しています。タスク C とタスク D はいずれも同じ親 (タスク M) を持っているため、ともに同じツリー構造にあります。スーザンとフレッドは、それぞれ自分のタスクを編集し、データを変更し、この変更内容が親タスク M へロールアップされます (完了率、コスト、ステータス データなど)。フレッドはタスク D を保存し、タスク M がフレッドの編集に基づいて再スケジュールされます。次に、スーザンがタスク C を保存し、タスク M が再度スーザンの編集に基づいて再スケジュールされます。

複数のユーザーによる同じタスクの編集

編集しようとしているオブジェクトのロールアップ属性やロールダウン属性を他のユーザーが編集しないようにするために、[ロック]  機能を使用できます。オブジェクトをロックすると、ロックしたユーザーのみがロールアップおよびロールダウン属性を編集でき、このオブジェクトを編集する他のユーザーは「ロックアウト」されます。他のユーザーはロールアップやロールダウンに影響しない属性を編集することはできますが、ロックしたユーザーが編集を終えて、オブジェクトのロックを解除するまでは、このオブジェクトのロールアップおよびロールダウン属性を編集できません。

注意 [Microsoft® Project で起動] または [ガント チャート] を使用する場合、Agile は自動的にプロジェクトをロックします。ガント チャートまたは Microsoft Project から更新を行うと、Agile は自動的にプロジェクトのロックを解除します。

一方、[カバー ページ] の [編集] タブを使用する場合、オブジェクトをロックするには、[編集] をクリックする前に [ロック]  をクリックする必要があります。編集のロックとロック解除の違いについて、次に説明します。



編集のためのタスクのロック

ユーザー (メアリー) が編集モードに入る前にタスクをロックすると、Agile は 2 人目のユーザー (カール) が同じタスクを編集しようとする際に、次のような安全措置を提供します。

- カールには、「このアクティビティは現在他のユーザーによりロックされています。このため、一部のフィールドは編集できません」というメッセージが表示されます。
- 編集モードにいるときに、カールはロールアップしない属性のみを [カバー ページ]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2] で編集することができます。カールは、自分の行った編集を保存することができます。メアリーが編集を保存する際に、カールの編集は上書きされる可能性があります。ロールアップ属性でない場合、最新の変更がその他の変更を上書きします。
- [カバー ページ] の [名前] の属性は例外です。名前はロールアップ属性ではありませんが、タスクがロックされると、ロックしているユーザーだけがこの属性を編集できます。

注意 オブジェクトをロックすると、その依存関係 (内部および外部) がロックされます。後方とその子もロックされます。

アクティビティ オブジェクトをロックおよび編集する手順は、次のとおりです。

1. 編集するオブジェクトを開きます。
2. [ロック]  をクリックします。
3. [カバー ページ] タブの [編集] をクリックします。
4. 編集を加えます。
5. [カバー ページ] タブの [保存] をクリックします。
6. [ロック解除]  をクリックします。

ロックを解除したタスクの編集

編集前にタスクをロックしない場合、同じ安全措置は採られません。

たとえば、ジョーとカールの 2 人のユーザーがいるとします。ジョーがまずタスクの編集モードに入り、次にカールが同じタスクの編集モードに入ると、次のようになります。

- 2 人目のユーザーであるカールに、他のユーザーが編集モードにあるという警告メッセージは表示されません。
- 誰が最初に編集モードに入ったかにかかわらず、最初に保存を実行したユーザーにより、Agile データベースは更新されます。2 人目のユーザーが保存を実行しようとする、次のエラー メッセージが返されます。「現在のオブジェクトは別のユーザーによって変更されています。再試行してください。変更が保存されることを確認するには、編集に入る前にオブジェクトをロックしてください。」
- ロックされていない親オブジェクトが特定の終了日に再スケジュールされ、子オブジェクトが親オブジェクトの範囲を超えて変更された場合、何のメッセージも表示されず、それぞれの変更が保存されます。適切なロールアップまたはロールダウンの日付変更が実行されます。ユーザーが保存する日付情報が、自分が入力した日付と一致しない場合があります (別のユーザーにより変更された場合)、スケジュール情報は正確です。
- 前述のうち例外は、2 人のユーザーが同じタスク ステータスを変更した場合 ([ステータスの変更] ボタンを使用) または 2 人のユーザーが同時に [スケジュール] に追加した場合です。複数のステータス変更やスケジュールの追加は、並行に行われても承認され、保存されます。

プロジェクト環境の作成: [アクション] メニュー

[アクション] メニューには次のコマンドがあります。

- ブックマーク
- 確認通知
- 名前を付けて保存
- 削除
- 印刷
- 送信
- 共有
- ワークフローの表示
- 委譲
- リソースの入れ替え
- 親の変更
- アーカイブ ステータスの変更
- レポート

これらのコマンドのうち、[ブックマーク] や [確認通知] などは、すべての Agile オブジェクトで役立ちます。これらの詳細は、『Agile PLM ユーザー・ガイドおよびスタート・ガイド』を参照してください。

他のコマンドについては、後続のセクションで説明します。

イベントの確認通知

確認通知を設定可能なイベントは、オブジェクトによって異なります。Product Portfolio Management には、他のオブジェクトには適用されない、アクティビティ固有の次の確認通知イベントがあります。

- ディスカッションの追加
- ディスカッションへの返信
- ニュースの追加
- アクション アイテムの追加
- スケジュールの変更

アクティビティとゲートの [子に適用] チェックボックスを選択すると、確認通知がすべての子オブジェクトにも適用されます。スケジュールが設定されたアクティビティの確認通知を設定してこのチェックボックスを選択すると、そのアクティビティのすべてのプログラム、フェーズ、およびタスク (アクティビティ クラスのデフォルトのサブクラスに作成されたすべてのオブジェクト) についても、確認通知が自動的に有効になります。[ユーザー定義 1] フィールドと [ユーザー定義 2] フィールドは、プログラム、フェーズおよびタスクごとに異なった定義が可能なため、適用されない属性はすべて無視されます。

[名前を付けて保存] を使用したテンプレートの作成

[名前を付けて保存] ページで、新しいオブジェクトまたはテンプレートに既存のオブジェクトの値やその他の依存関係を複製できます。[名前を付けて保存] コマンドによって、新規プログラムの作成者が、この新しく作成されたプログラムの全アクティビティの所有者として置換されます。

テンプレートを作成する手順は、次のとおりです。

1. テンプレートとして保存するプログラムを開きます。[アクション]>[名前を付けて保存] の順に選択します。
2. 含めるコンポーネントを選択します。
3. [テンプレート] ドロップダウン リストから [テンプレート] を選択します。[完了] をクリックします。

新規テンプレートの [一般情報] タブが表示されます。

注意 ディスカッション、アクション アイテム、履歴は、このテンプレートに表示されません。

テンプレートとして保存されたプログラムは、アクティブなプログラム リストには表示されません。ただし、そのプログラムのドキュメントはそのまま [添付ファイル] タブに保存されます。テンプレートは、[作成]>[プログラム]>[テンプレートから] コマンドを使用して、新規プログラムを作成する際に使用できます。


所有権の委譲

プログラム要素を作成する場合、デフォルトではその作成者がプログラムの所有者になります。[委譲] コマンドを使用すると、プログラム要素の所有権を変更できます。

注意 上位レベルのプログラム要素の所有者は、その下位レベルの所有権が別のチーム メンバーに委譲された場合でも、自分に所属する下位レベル アイテムの所有権を保持します。

プログラム、フェーズ、タスク、成果物またはゲートの所有権を委譲する手順は、次のとおりです。

1. 新しい所有者に割り当てるアクティビティを開きます。
2. [アクション]>[委譲] を選択します。
3. チーム リストから新しい所有者を選択します。
4. 目的の新しい所有者がリストに表示されていない場合、この時点で対象のユーザーをチームに追加します。
[所有権の委譲] ページの [追加] ボタンをクリックし、[委譲権限の選択] リストで対象のユーザーを選択します。

[一般情報] タブ リンクの横に、グレーのアイコン ● が表示されます。このアイコンは、委任された所有者が委譲依頼を承認し、このアクティビティの所有者となるまで表示されます。[委任された所有者] フィールドでは、委任されたユーザー名の横に  アイコンが表示されます。

委任された所有者が Agile PLM にログインすると、このユーザーの [通知] タブに委任通知が届けられ、[私の割り当て] タブには対応する依頼が表示されます。ユーザーが委譲の依頼を承認して受け入れると、● アイコンは消えます。

委任された所有者が委譲をまだ承認していない場合は、[アクション]>[委譲] を使用し、委任された所有者として異なるユーザーを選択できます。

注意 委譲をキャンセルするには、[アクション]>[委譲] を使用し、委譲として元の所有者を選択します。


アクションまたは状態	結果
<p>プログラムがアクティブではない ([一般情報] タブの [テンプレート] フィールド設定が [アクティブ] ではない)。</p> <p>または</p> <p>プログラムはアクティブだが、ステータスが [未開始] である。</p> <p>注意: プログラムを起動するには (プログラムを [進行中] ステータスに移動し)、そのリーフ アクティビティの 1 つのステータスを変更します。下位アクティビティがある場合、アクティビティのステータスを直接変更することはできません。</p>	<p>委譲が委任された所有者に送信されていません。プログラムが [アクティブ] の場合にのみ、委譲が送信されます。</p>
<p>現在のチーム メンバーが新しい所有者として選択されているが、まだ承認されていない。</p>	<p>新しい所有者の名前が [一般情報] タブの [委任された所有者] フィールドに表示されます。</p> <p>[一般情報] タブの横にグレーの ● アイコンが表示されている場合、プログラムは委譲されているが、委譲がまだ承認されていないことを示しています。</p>
<p>現在のチーム メンバーでないユーザーが新しい所有者として選択されているが、まだ承認されていない。</p>	<p>新しい所有者の名前が [一般情報] タブの [委任された所有者] フィールドに表示されます。</p> <p>[一般情報] タブの横にグレーの ● アイコンが表示されている場合、プログラムは委譲されているが、委譲がまだ承認されていないことを示しています。</p> <p>委譲はまだ承認されていないため、新しい承認は [チーム] タブに表示されません。</p>

アクションまたは状態	結果
委任されたユーザーが、[私の割り当て] タブで委譲を受け入れる。	<p>[一般情報] タブ名の横のグレーの ● アイコンは削除されます。</p> <p>委任された所有者が現在のチーム メンバーでない場合、その所有者は [チーム] タブにチーム メンバーとして追加されます。</p> <p>[チーム] タブで、Agile PPM デフォルト所有者の役割が、委任された所有者の割り当てられた役割に自動的に追加されます。デフォルトでは、デフォルト所有者の役割は [プログラム管理者] の役割ですが、Agile 管理者が異なる役割を設定している場合もあります。(詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。</p>
委譲されたユーザーが、委譲を却下する。	<p>[一般情報] タブ名の横の ● アイコンは削除されます。</p> <p>[一般情報] タブの [委任された所有者] フィールドが空になります。</p>

リソースの入れ替え

[アクション]>[リソースの入れ替え] コマンドを使用し、リソースを入れ替えることができます。

リソースを入れ替える手順は、次のとおりです。

1. [アクション]>[リソースの入れ替え] を選択します。
2. [入れ替え元リソース] ドロップダウン リストで、置き換えるリソースを選択します。このリストには、子アクティビティに割り当てられているメンバーを含め、すべてのチーム メンバーが含まれます。
3. [入れ替え先リソース] フィールドをクリックし、 ボタンを使用して入れ替えるリソースを選択します。すべての子アクティビティでリソースを入れ替える場合は、[子に適用] チェックボックスを選択します。
4. [入れ替え] をクリックします。入れ替えられるリソースの役割は、入れ替えられたリソースに割り当てられます。

注意 割り当ての割合がゼロの場合にのみ、完了したアクティビティのリソースを入れ替えることができます。

親の変更

プログラム要素の親は、変更できます。たとえば、ゲート A の親を変更し、ゲート A がタスク B に代わってタスク A に所属するようにしたり、フェーズ A がプログラム 1 に代わってプログラム 2 に所属するようにできます。

アクティビティの親を変更する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを開きます。
2. [アクション]>[親の変更] コマンドを選択します。
3. いずれかの検索オプションを使用し、新しい親を検出します。
4. 新しい親オブジェクトを選択し、[変更] をクリックします。

プログラム要素のレポート関係を変更すると、ロールアップ ステータス、日程および進行状況も新しい親のものへと変更されます。

注意 ステータスが [完了] のアクティビティの親を変更することはできません。

プログラムのアーカイブ

ルート レベル プログラムのアーカイブ ステータスを変更すると、プログラムがアーカイブされます。

[アクション] メニューからルート レベル プログラムのアーカイブ ステータスを変更することができます。古いデータのアーカイブを行うと、システム パフォーマンスが向上します。

アーカイブ ステータスを変更する手順は、次のとおりです。

1. ルート レベルのオブジェクトを選択します。
2. [アクション]>[アーカイブ ステータスの変更] を選択します。

プログラムがアーカイブされると、すべてのアクティブ プログラム リストとプログラムのナビゲーション ツリーから削除されます。[アクション]>[アーカイブ ステータスの変更] を除くすべてのボタンと [アクション] メニューの選択肢は灰色になります。このオプションをもう一度選択すると、アーカイブ ステータスを削除できます。ただし、アーカイブされたプログラム データは検索可能な状態のままです。

レポート

[アクション]>[レポートと分析] コマンドを使用して、プログラム リソース利用状況レポートおよびスケジュール レポートを表示します。

注意 [分析] がインストールされている場合のみ、分析オプションが使用可能となります。

プログラム リソース利用状況レポート

プログラム リソース利用状況レポートには、プログラム内のリソースおよびリソース プールの [作業日数] と [利用状況 (%)] が表示されます。これには、プログラムのすべての子オブジェクトへの割り当ても考慮されます。

このレポートでは、リソースの割り当て率 (%) はリソース プール別に分類され、リソース プールのメンバーでないユーザーは [プールなし] として分類されます。リソースが完全に割り当てられていないすべてのタスクは [未割当] として分類されます。

フィールド	説明
ルート プログラム	プログラムやフェーズなどのアクティビティ タイプの名前。
所有者	アクティビティの所有者。
開始予定/終了予定	プログラムのスケジュール開始日および終了日。
完了率 (%)	アクティビティの完了率 (%)。
ステータス	アクティビティのワークフロー ステータス。
レポート タイプ	レポートのタイプ。デフォルトはプログラム利用状況レポートです。
表示タイプ	チャートのタイプ (テーブル、折れ線グラフ、面グラフ、積み上げ面グラフ、棒グラフ、積み上げ棒グラフ、階段グラフ) を選択します。
開始/終了日	フェーズやタスクなど、期間に基づく割り当ての開始/終了日。
プール	割り当てられたリソース プールを選択します。デフォルトではすべての既存のプールが選択されています。ただし、選択内容を変更し、レポートに出力するデータを絞り込むことができます。

フィールド	説明
レポート間隔	日またはその他の間隔でレポートを提出します。
値の表示方法	選択した条件 ([作業日数] または [利用状況 (%)]) で表示させたいレポート データのタイプを選択します。
提示されたプログラムからの割り当てを含める	このチェックボックスを選択すると、[提示] ステータスのプログラムへの割り当てを表示できます。[プール] フィールドのリストが、追加オプションに合わせて変化します。必要に応じ、選択内容を変更してデータを絞り込みます。

フィルタ条件の変更を適用するには、[更新] をクリックします。

[印刷] ボタンをクリックすると、レポートを印刷できます。

[CSV にエクスポート] ボタンをクリックすると、レポートをエクスポートできます。レポートは、Microsoft Excel で開くことのできる、カンマ区切りの形式 (.CSV) でエクスポートされます。

スケジュール レポート

[アクション]>[レポートと分析]>[スケジュール] オプションを選択して、[スケジュール レポート] ページを開きます。スケジュール レポートには、完全なスケジュールが表示されます。ステータスと所有者の値を選択し、アクティビティ リストにフィルタを適用することができます。

[所有者]、[ステータス] および [ヘルス] フィールドの値を選択し、レポートをカスタマイズできます。

スケジュール レポートには次のフィールドがあります。

フィールド	説明
名前	プログラムの番号。
説明	スケジュールの説明。
所有者	プログラムの所有者。
スケジュール	プログラムの進行状況をすばやく追跡するための情報が表示されます。プログラム完了までの残余期間の他に、目標開始日と終了日も表示されます。[完了] サブフィールドには、プログラムの完了率が表示されます。
実際	目標のプログラム日程より前か後であれば、このフィールドの内容はスケジュールとは異なります。このフィールドでは、プログラムに費やされた実際の時間を確認できます。

レポートを印刷するには、[印刷] ボタンをクリックします。

その他のレポートに関する説明は、40 ページの「[PPM レポート](#)」を参照してください。

ワークフロー ステータスの変更

[ステータスの変更] ボタンを使用すると、リーフ オブジェクト (子を持たないオブジェクト) のワークフローステータスを変更できます。親オブジェクトのステータスは、リーフ レベル オブジェクトのステータスのロールアップにより変更されるため、直接変更できません。変更を行うには適切な権限が必要です。デフォルトでは、[プログラム マネージャ] と [プログラム管理者] の役割が必要な権限を持っています。

[ステータスの変更] ボタンは、[一般情報] タブの [テンプレート] フィールドが [アクティブ] となっているオブジェクトでのみ利用可能です。[テンプレート] フィールドが [提示] または [テンプレート] となっているオブジェクトのステータスを変更することはできません。[テンプレート] フィールドの変更は親レベルで行う必要があります、子オブジェクトは自動的に親の [テンプレート] 値に移動されます。

プログラムに関連するオブジェクトの操作

扱うトピックは次のとおりです。

■ プログラム オブジェクトへのアクセス.....	57
■ プロジェクトの要約の表示	58
■ 一般情報の表示	62
■ スケジュールの管理.....	65
■ 依存関係の管理.....	68
■ チームの管理.....	71
■ コンテンツの管理.....	75
■ ワークフローの管理.....	81
■ ディスカッションの管理.....	82
■ 添付ファイルの管理.....	85
■ 履歴の表示.....	85

プログラム オブジェクトへのアクセス

プログラム関連のオブジェクトは、次のタブまたはページで管理できます。

タブ/ページ	タスク
要約	プログラム全体の情報の表示、アクションの実行、指定したアクティビティへの迅速なアクセス。58 ページの「 プロジェクトの要約の表示 」を参照してください。
一般情報	アクティビティ、ステータス、および「管理」で設定するその他の属性を含め、プログラムに関する一般情報の表示と編集。62 ページの「 一般情報の表示 」を参照してください。
スケジュール	プログラム内の個々のアクティビティのスケジュール管理、基準の作成、変更による影響の分析。65 ページの「 スケジュールの管理 」を参照してください。
依存関係	様々なプログラム関連のアクティビティ間の依存関係の定義および管理。68 ページの「 依存関係の管理 」を参照してください。
チーム	プログラムのリソースの管理。71 ページの「 チームの管理 」を参照してください。
コンテンツ	成果物を含め、プログラムに関連するすべてのコンテンツの表示および管理。75 ページの「 コンテンツの管理 」を参照してください。
ワークフロー	ワークフローおよびサインオフの表示、承認者とオブザーバおよび（必要に応じて）通知者の割り当て。81 ページの「 ワークフローの管理 」を参照してください。
ディスカッション	プログラムに関連するディスカッションの作成または結合、およびアクション アイテムの表示。82 ページの「 ディスカッションの管理 」を参照してください。
ニュース	ニュースおよび情報の共有。

タブ/ページ	タスク
添付ファイル	プログラムの実行に必要な添付ファイルの表示、編集および管理。85 ページの「 添付ファイルの管理 」を参照してください。
履歴	プログラムの履歴の表示。85 ページの「 履歴の表示 」を参照してください。

プロジェクトの要約の表示

プログラムまたはプログラム内の子オブジェクトを初めて開くと、[要約] が表示されます。[要約] はプロジェクト情報を統合して表示するビューです。エグゼクティブ、タスク所有者およびプログラム マネージャは、このページを使用して、プロジェクトの現在の情報、ステータスおよび状態（ヘルス）を迅速に確認できます。このビューは、子アクティビティを有するすべての親レベルのオブジェクト（プログラム、フェーズおよびタスク）で構成されています。このビューは、リーフ レベルのアクティビティおよびゲートでは使用できません。

[要約] ページには、複数の「ウィジェット」が含まれています。各ウィジェットは、管理者の設定に従い、プロジェクトの具体的な局面についてカスタマイズされた情報およびアクション ボタンをユーザーに提供します。たとえば [プロジェクト ゲート] ウィジェットは、そのプログラムのプロジェクト ゲート（マイルストーン）のステータスおよびこれらのゲートに関連する成果物への可視性をユーザーに提供します。[今後のアクティビティおよびアクション アイテム] ウィジェットであれば、今後のアクティビティが一覧表示されるとともに、アクティビティに対して実行するアクション アイテムを追加するための [アクション アイテムの追加] ボタンを提供します。

[要約] ページを設定するには、適切な権限が必要です。権限および [要約] ページ設定の手順は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

TuneCast III NPI In Process 4%

Program • Full development project for major redesign of TuneCast II to TuneCast III

Overall Status ●●●●●
Schedule Status ●●●●●
Cost Status ●●●●●
Resource Status ●●●●●
Quality Status ●●●●●

Details View Personalize Actions

Project Summary

Name: TuneCast III NPI
Description: Full development project for major redesign of TuneCast II to TuneCast III
Program Priority: 3
Critical: No
Estimated Start Date: 03/12/2007
Estimated End Date: 01/22/2008
Owner: Paula Sonic - Project Mgr EHT (pmeht)
Delegated Owner:

Project Gates

2 of 10 Gates have been completed

Receipt of MRD/Priority	03/12/2007
Project Initiated	03/23/2007
EVT Electronics Available	07/25/2007
Product Size/Package Contents provided	08/20/2007
Release to Tooling	10/02/2007
Engineering Release to PVT Samples	10/25/2007
Collected Production Files to Vendor	10/30/2007

Upcoming Activities and Action Items

Show All due in 7 days

Name	Owner	Due Date
Conceptual Development In Process • 0	Paula Sonic - Project Mgr EHT (pmeht)	03/23/2007
Mechanical Engineering Liaison In Process • 0	Paula Sonic - Project Mgr EHT (pmeht)	03/29/2007
HW Block Diagram In Process • 90	Paula Sonic - Project Mgr EHT (pmeht)	03/29/2007
SW Scope of Project (Complexity, OS, Etc) Not Started • 0	Paula Sonic - Project Mgr EHT (pmeht)	03/29/2007

Important Content

Manage Content

BK-00001
• TuneCast III Main Top Assy [Open](#)

Project News

Add Remove


1 News Items

Logitech tuner delayed!!!!
 Inside information tells us that the project is stalling, cost is the major factor. We need to work closely with our new sourcing group to avoid this problem.

[要約] ページのアクション

[要約] ページでは、プログラムに必要な主要アクションを直接実行できます。

ほとんどのウィジェットには複数のアクション ボタンがあり、ユーザーはこれらのボタンを使用して適切なタブにアクセスし、指定のプログラム オブジェクトに対して必要なアクションを実行できます。たとえば、[重要なコンテンツ] ウィジェットで [コンテンツの管理] をクリックすると、[詳細表示] の [コンテンツ] タブに直接アクセスします。

隣りに  アイコンを有するオブジェクトもあります。このアイコンをクリックすると、管理者の設定に従って、そのオブジェクトの詳細が表示されるとともにアクションを実行できます。[詳細の表示] ダイアログに表示されるフィールドの設定方法の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』の「UI 設定データ」を参照してください。

各ウィジェットのコンテンツおよびユーザーが実行できるアクションを次の表に示します。

ウィジェット	説明	利用可能なアクション
プロジェクトの要約	プロジェクトの要約情報。管理者の設定に従って、プロジェクト アクティビティに関連する属性のデータが表示されます。(プロジェクトの優先度、プロジェクト マネージャ、プロジェクトの目的、現在のフェーズなど。)	<p>画像の追加 - ローカル ドライブから画像 ファイルを挿入します。[画像の追加] をクリックし、ローカル ドライブで対象の画像 ファイルを探し、選択します。指定した画像 ファイルが割り当てられているスペースと解像度を超えている場合は、自動的にサイズ変更されます。</p> <p>画像の置換 - 現在の画像ファイルを別のファイルで置換します。</p> <p>画像編集のオプションがありますが、これらのオプションはルート プログラム マネージャのみが利用でき、また編集できるのはルート プログラムのみです。</p> <p>編集 - ウィジェットに表示されている属性値を編集します。ここに表示される属性は、[ツール]>[管理] ページで管理者が設定します。これらの値の編集には、[変更] 権限が必要です。詳細は『Agile 管理者ガイド』を参照してください。</p>

ウィジェット	説明	利用可能なアクション
今後のアクティビティおよびアクション アイテム	差し迫っている要件を追跡します。期限をすぎているか指定の期間内に期限が到来するプロジェクト アクティビティおよびアクション アイテムが一覧表示されます。ステータスが [未開始] または [進行中] ではないリーフレベルのプログラム オブジェクト (ゲート サブクラスを含む)、および表示されているアクティビティに関連するオープン状態のアクション アイテムと子アクティビティを表示できます。テーブルのカラムは並べ替えが可能です。デフォルト設定では締切日に基づいて表示されます。	<p>アクション アイテムの追加 - 現在表示しているアクティビティのアクション アイテムを新規作成します。[アクション アイテムの追加] をクリックするとダイアログが開くので、ここでアクション アイテムを新規作成します。</p> <p>フィルタ - [表示] ドロップダウン リストのオプションを使用して、リストのフィルタリングを実行し、今後のアクション アイテムとアクティビティ、またはすぐにユーザーの注意を喚起する必要があるアイテムを表示します。たとえば、[私のアクティビティ] および [アクション アイテム] オプションを使用して、自分に所有権が割り当てられているアイテムを基準に、リストをフィルタリングします。オプションを選択したら、締切日数のフィールドに数値を入力することで、結果をさらに絞り込めます。デフォルト値は 7 (日間) です。</p> <p>詳細の表示 - アクティビティまたはアクション アイテムの詳細が表示されます。アクティビティまたはアクション アイテムの横にあるこのアイコンをクリックするとダイアログが開きます。このダイアログで、詳細を表示するとともに、管理者の設定に従って、オブジェクトに対する追加のオプションを実行できます。</p>
最近のディスカッション	指定した期間内に発生した、最近のオープン ディスカッションが表示されます。いずれかのディスカッションを選択すると、そのディスカッションのスレッドがプレビューとしてウィンドウ下部に表示されます。	<p>追加 - 現在のアクティビティに関連付けるディスカッションを新規作成します。[追加] をクリックして [ディスカッションの追加] ウィザードを開き、ディスカッションの詳細を入力します。ディスカッションに含め、通知を送信するユーザーのリストを選択することもできます。</p> <p>参加 - 既存のディスカッションに参加します。参加するディスカッションの行を選択してから、[参加] ボタンをクリックします。</p> <p>返信 - ディスカッション メッセージに返信します。選択したディスカッション行の右にある [返信] をクリックするとダイアログが開くので、ここに返信を入力します。必要に応じ、メッセージの件名は編集できます。デフォルト設定では、返信は現在ディスカッションに参加している全ユーザーに送信されます。ダイアログの [通知リスト] フィールドを編集し、返信を受け取るユーザーのリストを変更できます。</p>

ウィジェット	説明	利用可能なアクション
プロジェクト ゲート	次の情報が表示されます。 ゲートおよびその締切日。 成果物のリストおよび指定のゲートにおけるステータス。 マイルストーンを確立するために複数のゲート サブクラスを作成した場合、表示させたいゲート サブクラスが表示されるようにこのウィジェットを設定できます。詳細は『Agile 管理者ガイド』を参照してください。	簡易ナビゲーション - リストにあるゲートの名前をクリックすると、そのゲートの [一般情報] タブに直接アクセスします。 展開または縮小 - [ゲート成果物] テーブルを展開または縮小します。ゲートの隣にある [+] 記号をクリックして、そのゲートに関連している成果物を表示させます。定義されている成果物の数によっては、処理に時間がかかる場合があります。
重要なコンテンツ	[コンテンツ] タブから [重要なコンテンツ] に追加されているコンテンツ オブジェクトのリストが表示されます。76 ページの「 コンテンツの表示 」を参照してください。	簡易ナビゲーション - コンテンツ オブジェクト名をクリックすると、そのオブジェクトの [一般情報] タブに直接アクセスします。 コンテンツの管理 - [コンテンツの管理] をクリックすると、表示しているアクティビティの [コンテンツ] タブにアクセスします。 ファイルを開く - [開く] をクリックして、添付ファイルがあるコンテンツ オブジェクトを開くか、ダウンロードします。
プロジェクト ニュース	プロジェクトに関連するニュースが表示されます。チーム メンバーとリソースに、プロジェクト情報を提供できます。	追加 - [追加] をクリックするとダイアログが開くので、現在表示しているアクティビティに関連するニュース アイテムを作成します。件名とニュース テキストを追加できます。 削除 - 対象のニュース アイテムを選択し、[削除] をクリックしてウィジェットから削除します。削除するアイテムは、リスト内で複数選択できます。
チーム連絡先 情報	選択したアクティビティに関連するチーム メンバーが表示され、これらのチーム メンバーの連絡先情報を提供します。	チームの管理 - [チームの管理] をクリックすると、現在のアクティビティの [チーム] タブに直接アクセスします。 電子メールの送信 - ウィジェットに属性として名前が表示されるチーム メンバーにメールを送信します。ユーザー名の隣にある [電子メール] アイコンをクリックすると、コメント ダイアログ ボックスが開きます。このダイアログ ボックスにコメントを入力し、チーム メンバーに電子メールとして送信します。

プログラムの要約ページと詳細ページは、[要約] と [詳細表示] をクリックすることで切り替えられます。

[プロジェクトの要約] ページのパーソナライズ

[プロジェクトの要約] ページをパーソナライズして、指定のウィジェットのみを表示させたい指定の順序で表示させることができます。

ウィジェットの表示をパーソナライズする手順は、次のとおりです。

1. [プロジェクトの要約] ページで [パーソナライズ] タブを選択します。
[要約] ページの幅が広いカラムと狭いカラムのウィジェットの現在の設定が表示されます。表示されるのは、現在有効なウィジェットのみです。([プロジェクトの要約] ページの設定中、[ツール]>[管理]>[プロジェクト要約設定] にあるオプションでウィジェットの表示と非表示を設定できます。詳細は、『Agile 管理者ガイド』を参照してください。)
2. [幅の広いカラムの設定] および [幅の狭いカラムの設定] のセクションで、表示させたいウィジェットを [利用可能な幅の広いウィジェット] (または [利用可能な幅の狭いウィジェット]) カラムから選択し、矢印のアイコンを使用してこれらのウィジェットを [選択した幅の広いウィジェット] (または [選択した幅の狭いウィジェット]) へ移動します。
3. 選択したウィジェットを、表示させたい順序に並べ替えます。
4. [保存] をクリックして選択結果を保存し、ダイアログを終了します。これで [プロジェクトの要約] ページの新しい設定が反映されます。

一般情報の表示

[一般情報] タブにはアクティビティおよびステータスの情報が表示され、次の表に示すフィールドが含まれます。他のフィールドからの情報の集計やロールアップされているフィールドの情報は、編集できません。フィールドを編集する場合は [編集] ボタンをクリックします。編集可能なフィールドに変更を加え、[保存] をクリックして変更を保存するか、変更を保存しないで終了する場合には [キャンセル] をクリックします。

フィールド	内容
スケジュール	プログラムの進行状況をすばやく追跡するための情報が表示されます。目標の開始日と終了日、プログラムが完了するまでの残りの期間を確認できます。
予測	締切を過ぎたアイテムの納品時期を追跡するための情報が表示されます。64 ページの「 予測日 」も参照してください。
実際	目標のプログラム日程より前か後であれば、このフィールドの内容はスケジュールとは異なります。
稼働日数差異 暦日数差異	開始差異、終了差異、および間隔差異は、予定日に対する予測および実際の日付に対しての比較で表示されます。差異は [稼働日数] または [暦日数]、または [稼働日数] と [暦日数] の両方で表示されます。 注意: Agile 管理者は、[一般情報] タブの要約テーブルに表示する情報を決定します。
期間タイプ 作業日数 完了率 (%)	[期間タイプ] は [作業日数] の決定方法に影響を与えます。期間タイプと作業日数の詳細は、65 ページの「 期間 」を参照してください。 [完了率 (%)] フィールドには、プログラムの完了率が表示されます。
アクティビティ タイプ	アクティビティがプログラム、フェーズまたはタスクのいずれであるかを表示します。
所有者	プログラムの所有者。
委任された所有者	アクティビティが割り当てられたユーザー。ユーザーが委譲されたオブジェクトを受け入れると、そのユーザーは所有者になります。ユーザーに所有権が委譲されたものの、この依頼を受け入れなかった場合、そのユーザーは [委任された所有者] として表示されます。
名前	アクティビティの名前。

フィールド	内容
説明	プログラムについて説明するテキスト。最大長は Agile 管理者により設定されます。
ルートの親	ルートの親オブジェクトへのリンク。
親	親オブジェクトへのリンク。
テンプレート	タイプ ([アクティブ]、[提示]、[テンプレート]) を示します。[アクティブ] プログラムのみ、ワークフロー ステータスの変更が可能です。
検証スコア	アクティビティの検証スコア。65 ページの「 検証値 」を参照してください。
重要性	アクティビティに割り当てられた重要性。65 ページの「 検証値 」を参照してください。
加重スコア	検証スコアと重要性の掛け算に基づき計算されたスコアです。65 ページの「 検証値 」を参照してください。
ステータス	プログラムのワークフロー ステータスを示します。
ヘルス ステータス ロールアップ	ヘルス ステータス ロールアップが選択されているかどうかを示します。
スケジュール ステータスの理由	プログラム オブジェクトのスケジュール ステータスの説明。
コスト ステータス	アクティビティのコスト ステータスを示します。この値はリーフ オブジェクトの選択値で、親オブジェクトのロールアップ値です。
コスト ステータスの理由	プログラム オブジェクトのコスト ステータスの説明。
リソース ステータス	アクティビティのリソース ステータスを示します。この値はリーフ オブジェクトの選択値で、親オブジェクトのロールアップ値です。
リソース ステータスの理由	プログラム オブジェクトのリソース ステータスの説明。
品質ステータス	アクティビティの品質ステータスを示します。この値はリーフ オブジェクトの選択値で、親オブジェクトのロールアップ値です。
品質ステータスの理由	プログラム オブジェクトの品質ステータスの説明。
ロック ユーザー	プログラムを変更するためにガント チャートや Microsoft Project を現在使用しているユーザー名。ユーザーがガント チャートや Microsoft Project を起動するとき、アクティビティは他のユーザーが PPM のプログラムを編集できないように自動的にロックされます。
ワークフロー	オブジェクトの割り当て済みワークフローを示します。
スケジュール ステータス	アクティビティのスケジュール ステータスです。
全体のステータス	アクティビティの全体のステータス。この値は、コスト、リソース、品質およびスケジュールの選択値またはロールアップ値に基づいて計算されます。これらのステータス値 (コスト、リソース、品質およびスケジュール) の中で最も低い値が表示されます。
プログラム タイプ	ダッシュボード フィールド。導入時に名前が変更される可能性があります。
地域	ダッシュボード フィールド。導入時に名前が変更される可能性があります。
部門	ダッシュボード フィールド。導入時に名前が変更される可能性があります。

フィールド	内容
製品ライン	ダッシュボード フィールド。導入時に名前が変更される可能性があります。
顧客	ダッシュボード フィールド。導入時に名前が変更される可能性があります。
開始年	ダッシュボード フィールド。導入時に名前が変更される可能性があります。
グローバル	プログラムがすべてのエグゼクティブに対し利用可能であるかどうかを管理します。
スケジュール エディタ	このプログラム用に編集するスケジュールのソースを示します。PPM または MSP (Microsoft Project) です。Microsoft Project でプロジェクトを起動すると、MSP に自動的に設定されます。MSP に設定されている場合、PPM プロジェクトは日付、期間および完了率 (%) をロールアップしません。これにより、Microsoft Project から PPM でプロジェクトを公表する際、PPM のプロジェクトの日付が正しいものになります。
コスト フィールド	ダッシュボードとレポートで使用される金額フィールドです。これらのフィールドは、プログラム レベル コストを追跡します。
時刻フィールド	これらのフィールドのデータは、[編集] を使用して手動入力します。
クリティカル	アクティビティがクリティカル パスにあるかどうかを示します。
カスタム フィールド	このフィールドは、管理者により設定されます。

日付

Agile PPM では、日付はユーザーが希望するフォーマットで表示できますが、[スケジュール開始日]、[スケジュール終了日]、[実際の開始日]、[実際の終了日]、[開始予定日]、[終了予定日] の日付にタイム ゾーン変換は適用されません。

ユーザーが入力した日付の値はグリニッジ標準時 (GMT) で格納され、タイムゾーンなしで表示されます。たとえば日付値に「10/10/2007」と入力すると、「10/10/2007 00:00:00 GMT」がデータベースに格納されます。

注意 [ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2]、[ワークフロー]、[履歴] の日付は、ユーザーが希望するタイムゾーンで表示されます。

予測日

子オブジェクトの予測日は、次の条件に従って計算されます。

- 予測日がすべてのリーフ レベル タスクに指定された場合、最も早い開始予定日と最も遅い終了予定日が考慮されます。
- 予測日が一部のリーフ レベル タスクのみに指定された場合、最も早い開始予定日または最も早いスケジュール開始日のいずれか早い方の日付と、最も遅い終了予定日または最も遅いスケジュール終了日のいずれか遅い方の日付が考慮されます。
- 予測日がどのリーフ レベル タスクにも指定されていない場合、最も早いスケジュール開始日と最も遅いスケジュール終了日が考慮されます。

期間

プログラム内のオブジェクトには、次のような期間タイプがあります。

- [固定] 期間 - オブジェクトの期間が設定されています (たとえば、5 日間)。**[固定]** 期間タイプでは、[作業日数] は [スケジュール期間] とすべてのリソースの割り当て率 (%) の合計を掛け合わせて算出されます。**[固定]** 期間を選択し、[作業日数] をゼロに設定すると、作業なしのアクティビティを作成することもできます。作業なしのアクティビティは、スケジュール期間に制限がありません (たとえば、6 か月間)。ただし、[作業日数] はゼロになります。作業を必要としないオブジェクトの例には、ゲートとマイルストーンがあります。
- [作業日数] 主導 - オブジェクトの [作業日数] は固定されていますが、割り当てられたリソースの数がスケジュール期間に影響します。**[作業日数]** 主導の期間タイプでは、[スケジュール期間] は [作業日数] をすべてのリソースの割り当て率の合計で割ることで算出されます。
- 計算済み - これは、親オブジェクトに適用され、システムにより設定されます。この期間タイプは編集できません。

注意 親がリーフ ノード オブジェクト (子のないアクティビティ) に変更されると、期間タイプは「計算済み」から「固定」に変わります。期間は、親であったときと同じです。親オブジェクトがリソースを持っていた場合、[作業日数] は [チーム] タブに割り当てられた [リソース/グループ] の割り当て率に基づいて計算されます。リソースがない場合、作業日数は予定期間と同様です。親オブジェクトに期間が存在しない場合は、期間のない子ノードに変わります。

検証値

アクティビティの [一般情報] タブには、次の検証値があります。

- 検証スコア - 検証担当者が、検証時にパフォーマンス インジケータに基づいてプログラムの各オブジェクトに割り当てた値。
- 重要性 - プログラム全体に照らし合わせて、個別オブジェクトを他のオブジェクトと比較したときの重要性を反映した値。
- 加重スコア - [重要性] フィールドの値と [検証スコア] フィールドの値を乗じた値。

スケジュールの管理

[スケジュール] タブでは、現在のアクティビティとその子のアクティビティやスケジュールを階層構造で表示します。ルート プログラムについては、プログラムを完了するために必要なすべての子オブジェクトが含まれます。スケジュール作成後にプログラムを変更する場合は、アクティビティまたはリソースを更新してください。スケジュールの調整は **Agile** が代わって行います。[スケジュール] タブを使用するには、適切な権限が必要です。詳細は『**Agile PLM 管理者ガイド**』を参照してください。

プログラムを開くには、名前フィールドのリンクをクリックします。

[スケジュール] タブには次のボタンが表示されます。

ボタン	説明
展開	選択されたアクティビティに関連付けられたすべての子オブジェクトを表示できるようにします。
削除	選択された子オブジェクトを削除できるようにします。

ボタン	説明
編集	次の操作を可能にします。 親プログラム内で、子タスク同士の依存関係を編集します。 子アクティビティの表示順序を変更します。 現在のアクティビティを再スケジュールします。 チーム メンバーまたはリソースを追加します。 メニューのチェックボックスは、このメニューの選択肢を使用する前に、アイテムを選択する必要があることを意味します。
追加	アクティビティの追加ウィザードを使用して、新しい子オブジェクト (プログラム、フェーズ、タスク、ゲート) をプログラム スケジュールに追加します。
基準の作成	基準を作成します。68 ページの「 基準の作成 」を参照してください。
基準の削除	基準を削除します。

プログラム要素の削除

プログラム要素を削除する手順は、次のとおりです。

1. 削除するオブジェクトの行を選択します。
2. [削除] ボタンをクリックします。このプログラム オブジェクトの削除を確認する警告メッセージが表示されます。プログラム要素をデータベースから削除するには、確認メッセージで [OK] を選択します。

または、[アクション]>[削除] メニュー コマンドを使用して、指定のプログラム要素を削除できます。

注意 プログラムを削除するには適切な権限が必要です。所有者は、フェーズ、タスク、成果物またはゲートを削除できます。[ディスカッション] と [ファイル フォルダ] はシステムから削除されません。これらはプログラムから削除されますが、アクティビティが削除されたとき、スタンド アロン オブジェクトになります。

依存関係の定義

プログラム スケジュール内で、アクティビティ間に依存関係を定義できます。アクティビティ同士の依存関係とは、1 つのアクティビティのスケジュールが、先行するアクティビティのスケジュールと連動していることを意味します。68 ページの「[依存関係の管理](#)」を参照してください。

また、ガント チャートを使用して依存関係を確立および変更することもできます。87 ページの「[ガント チャート](#)」を参照してください。

表示順序の編集

[スケジュール] タブでは、タスクまたはフェーズの表示順序を変更することができます。

[スケジュール] タブでプログラム要素の表示順序を編集する手順は、次のとおりです。

1. [スケジュール] タブで、[編集]>[表示順序] を選択します。[表示順序] ページが表示されます。
2. [行番号] の欄のボックスで、[スケジュール] タブにおいて対応するプログラム要素を表示する順序を示す番号を入力します。
3. 終了したら [保存] をクリックします。

プログラムの再スケジュール

[スケジュール] タブの他の編集機能ではスケジュール テーブルの行の選択および変更が可能です。[編集]>[前/後に動かす] 機能は現在表示されているオブジェクトに対してのみ適用され、スケジュール テーブルの行には適用されません。

プログラムを再スケジュールする手順は、次のとおりです。

1. [スケジュール] タブで、[編集]>[前/後に動かす] を選択します。[前/後に動かす] ページが開きます。
2. プログラム要素のスケジュールされている日付を前後に移動するには、次のいずれかを実行します。
 1. [開始日] または [終了日] オプションを選択し、カレンダーを使用して変更後の日付を選択する。
 2. 目的に合わせて [後に移動] または [前に移動] オプションを選択し、スケジュールを移動する日数を指定する。

このページのフィールドとボタンの詳細は、65 ページの「[スケジュールの管理](#)」を参照してください。

3. [保存] をクリックすると、プログラムのスケジュールが変更されます。

プログラムの終了日を移動して再スケジュールした場合、アクティビティ間に遅延があるとエラーが発生します。遅延を避けるため、次のいずれかを実行することができます。

- [タイム バッファ] フィールドの遅延を数値化します。「[依存関係のタイム バッファ](#)」を参照してください。
- 遅延を削除します。最も早い方法は、プログラムのガント チャートを起動し、[編集]>[遅延の削除] コマンドを実行する方法です。これによって、プログラムの日付が「最適なタイミング」になるように調整されます。

注意 親プログラムの終了日を移動して再スケジュールした場合に、いずれかの子アクティビティの終了日が週末の日付になる場合にも、このエラーが発生します。

チームの追加

1 つ、または複数のアクティビティを選択し、チーム メンバーやリソースを追加することができます (デフォルトの割り当ては 100% です)。

71 ページの「[チームの管理](#)」も参照してください。

[スケジュール] タブからチームへメンバーを追加する手順は、次のとおりです。

1. 1 つ以上のアクティビティを選択して、[編集]>[チームの追加] を選択します。
2. [検索名] を入力し、[検索] をクリックして名前を検索します。または、[検索名] を空欄のままにして [検索] をクリックして、利用可能なすべてのユーザーを表示します。
3. [利用可能なユーザー] リストから個別のチーム メンバーを選択し、矢印をクリックして [選択したユーザー] リストに移動します。[Ctrl] を押しながらクリック、または [Shift] を押しながらクリックすると複数のユーザーを選択できます。
4. 選択したユーザーをリソース (割り当て率あり) として追加する手順は、次のとおりです。
 1. [チーム メンバーとしてのみ追加] の選択を解除します。デフォルトでは、このチェックボックスは選択されており、選択したユーザーをチーム メンバーとして、割り当て率なしで追加します。
 2. [割り当て率 (%)] フィールドでは、デフォルトの割り当ては 100% です。デフォルトの値を受け入れるか、または任意の割り当て値を入力します。
5. [次へ] をクリックします。

6. [利用可能な役割] リストから、これらのユーザーに適した役割を選択し、右矢印をクリックして [選択した役割] リストに移動します。
7. 現在のオブジェクトと子オブジェクトに設定を適用する場合は、[子に適用] を選択します。
8. [完了] をクリックします。

基準の作成

基準は、実際の進行状況を元の計画と比較するために使用します。進行状況を追跡する際に、基準は必要不可欠となります。基準に含まれる予測データは、更新されたタスク構造、スケジュール、実際の日付などを比較するための恒久的な基準です。

スケジュールのスナップショットを取得できるよう、ルート プログラム オブジェクトに対してのみ基準を作成します。

基準を作成する手順は、次のとおりです。

1. ルート プログラムの [スケジュール] タブで、[基準の作成] ボタンをクリックします。
2. 基準の説明を入力し、[保存] をクリックします。

基準を保存したら、[バージョン] リストから基準を選択し、現在のスケジュールをすべての基準と比較することができます。

注意 基準比較レポートを使用して、基準を比較できます。ナビゲーション ウィンドウで、[分析とレポート] ナビゲーション ボタンをクリックし、[標準レポート]>[プログラム & ポートフォリオ レポート]>[プログラム レポート]>[基準比較レポート] にナビゲートします。

計画段階において広範なプログラム データのスナップショットが必要な場合は、複数の基準を保存してください。たとえば、主要な計画で複数の基準を保存することをお勧めします。

基準を削除する手順は、次のとおりです。

1. [バージョン] リストで対象の基準を選択します。
2. [基準の削除] をクリックします。

基準を削除するときは、この基準に関連した、ツリーに含まれるすべてのオブジェクトも削除されます。

依存関係の管理

アクティビティ (プログラム、フェーズ、タスク) およびゲートは、依存関係として互いにリンクすることができます。Agile PLM は、[終了-開始] (FS)、[開始-開始] (SS)、[終了-終了] (FF) および [開始-終了] (SF)、の 4 タイプの依存関係をサポートしています。依存関係タイプの詳細は、69 ページの「[依存関係のタイプ](#)」を参照してください。

互いに依存関係にあるアクティビティを明確にしたら、一方のタスクを先行タスク、他方のタスクを後方タスクとする必要があります。先行タスクとは、その開始日または終了日によって、後方タスクの開始日または終了日が決まるタスクを指します。後方タスクとは、その開始日または終了日が、先行タスクによって決まるタスクを指します。

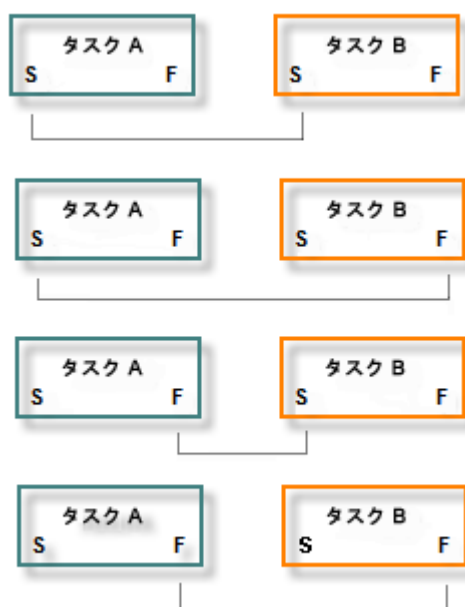
- 2 つのタスクの間で FS 依存関係が確立すると、後方タスクの開始日は、先行タスクの終了日から 1 日遅れるように移動されます。
- 先行タスクの開始日を遅らせると、後方タスクもそれに伴って移動します。後方タスクの期間は一定に保たれます。
- 先行タスクの終了日が前倒しに移動された場合、後方タスクの終了日も移動します。

注意 依存関係は、[アクティビティ] や [ゲート] のワークフロー状態には影響しません。たとえば、先行 [アクティビティ] が完了していない場合や、前の [ゲート] が開かない場合でも、先行の [ゲート] を開くことができます。

依存関係のタイプ

依存関係には次の 4 タイプがあります。

- 終了 - 開始 (FS)
- 開始 - 開始 (SS)
- 終了 - 終了 (FF)
- 開始 - 終了 (SF)



たとえば、先行タスクがタスク A で、後方タスクがタスク B だとします。

- 終了 - 開始: FS シナリオでは、タスク A はタスク B の開始より前に終了するようにスケジュールが設定されます。
- 開始 - 開始: SS シナリオでは、タスク B の作業はタスク A が開始するまで開始できません。

注意 実際のシナリオでは、一般的に 2 つのタスクを重複させる場合に SS の依存関係となります。2 つのタスクの依存関係が FS で、両タスクの作業が重複するか並行して完了する場合は、依存関係を SS に変更し、自分のプロジェクト全体の期間を短縮することを検討してください。このように作業を重複させることで、プロジェクト全体の期間を短縮することも可能になります。

- 終了 - 終了: FF シナリオでは、タスク A の終了日によってタスク B の終了日が決まります。
- 開始 - 終了: SF シナリオでは、タスク A の開始日によってタスク B の終了日が決まります。

プログラムでは、SF 依存関係を指定して JIT (Just-In-Time) スケジュールを定義することもできます。たとえば、ゲートやプログラムの終了日より前に終了する必要がある関連タスクがあり、正確にいつ終了するのかというタイミングは重要ではないが、終了の遅延が JIT タスクに影響を及ぼさないようにしたい場合、JIT をスケジュールしたタスク (タスク A) と、関連するタスク (タスク B) の間に SF 依存関係を定義できます。

依存関係のタイム バッファ

バッファは、先行と後方の間のギャップを維持するために挿入します。正の値と負の値、両方をバッファとして使用できます。

依存関係を作成または編集する際、先行アクティビティの終了と後方アクティビティの開始の間の「遅延時間」を表す [タイム バッファ] フィールドに値を追加することができます。

また、ガント チャート ビューから依存関係を作成および変更することもできます。100 ページの「[ガント チャートでの依存関係の作成および編集](#)」を参照してください。

依存関係の作成および編集

[依存関係] タブには、プログラムの先行 (依存対象) と後方 (必須対象) のすべての情報が表示されます。プログラム外部の他のアクティビティとの依存関係が確立されている場合 (外部依存関係) は、それらのアクティビティへのリンクも表示されます。

このタブには次のアクション ボタンがあります。

- **編集** - タスク間の依存関係を編集できます。[編集] ボタンは、現在のページの確認済みアイテムのみを対象とします。
- **削除** - 選択されたオブジェクトを削除します。[削除] ボタンは、現在のページでチェックボックスが選択されているアクティビティのみを対象とします。
- **追加** - 選択したアクティビティに依存関係を追加できます。依存関係は、同じプログラム内または別のプログラムのアクティビティ間に作成できます。

アクティビティを開くには、その名前をクリックします。

依存関係を作成する手順は、次のとおりです。

1. 子オブジェクトのリストから少なくとも 2 つのアクティビティを選択し、[編集]>[依存関係] を選択します。開いたウィンドウで、選択したアクティビティ間の依存関係を作成または編集できます。各ラインの依存関係は、[依存対象ライン番号] フィールドで定義できます。

たとえばライン 2 をライン 1 に依存させたい場合は、次の操作を行います。

ライン 2 行で [依存対象ライン番号] に「1SS2」と入力します。「1」は先行アクティビティのライン番号、「SS」(開始 - 開始) は依存関係のタイプ、「2」は [タイム バッファ] 値を示します。

2. 依存関係の編集を完了したら、[保存] をクリックして、変更を保存します。

依存関係を簡単に編集する場合は [ガント チャート] ページを使用します。100 ページの「[ガント チャートでの依存関係の作成および編集](#)」も参照してください。

依存関係のチェーンの作成

異なる依存関係タイプを使用してタスク間に依存関係のチェーンを定義する場合、考慮する必要がある点はいくつかあります。後方タスクの開始日は、一定の条件に適合する場合にのみ、先行タスクまたはゲートの終了日の 1 日後にスケジュールを設定できます。これらの条件に適合しない場合、後方タスクの開始日または終了日は、先行タスクの開始日または終了日と同じになります。

「タスク 1- ゲート 1- タスク 2」のようにシンプルな依存関係チェーンの場合、タスク 2 の開始日をゲート 1 の終了日の 1 日後に設定できますが、次の条件に適合している必要があります。

- タスク 1 とゲート 1 の間およびゲート 1 とタスク 2 の間に FS (終了 - 開始) の依存関係タイプが定義されていて、タイム バッファが指定されていないこと。
- タスク 1 とゲート 1 の間に遅延がないこと。

「タスク 1- ゲート 1- ゲート 2- ゲート 3... ゲート N- タスク 2」のように長い依存関係チェーンの場合、タスク 2 の開始日をゲート 1 の終了日の 1 日後に設定できますが、次の条件に適合している必要があります。

- ゲート間に依存関係 (FS、SS、FF、または SF) があり、タイム バッファが指定されていないこと。
- ゲート間に遅延がないこと。
- 最初の依存関係 (タスク 1 とゲート 1 の間の依存関係) が FS (終了 - 開始) で、遅延またはタイム バッファがないこと。
- 最後の依存関係 (ゲート N とタスク 2 の間の依存関係) が FS (終了 - 開始) で、遅延またはタイム バッファがないこと。

注意 これらのルールは、依存関係チェーン内にゲートではなく期間のないタスクがある場合にも適用されます。

チームの管理

[チーム] タブでは、プログラムのアクティビティへのリソース割り当てを管理できます。このタブでは、チーム メンバーやリソースの追加や削除、チーム メンバーの役割の変更、割り当ての変更などを行うことができます。[チーム] タブを使用するには、適切な権限が必要です。

チームメンバーの追加

チーム メンバーを追加し、役割を適用する手順は、次のとおりです。

1. プログラムの [チーム] タブで [追加] をクリックします。
2. リソースを検索するには、[名前] フィールドに名前を入力して [検索] をクリックします。または、[名前] フィールドを空欄のままにして [検索] をクリックし、利用可能なすべてのユーザーを表示します。リソース プールをプレースホルダとして割り当てる場合 (リソースの具体的な名前がわからない場合) は、[すべてのグループ] を選択します。
3. [利用可能なユーザー] リストから個人のチーム メンバーを選択し、右矢印をクリックして [選択したユーザー] リストに移動します。[Shift] を押しながらクリック、または [Ctrl] を押しながらクリックすると複数のユーザーを選択できます。

リソースまたはユーザー グループを選択する前に、リソースの利用状況の詳細を確認できます。[レポート] ボタンをクリックしてください。ウィンドウが開くので、検索条件に基づいてリソースの利用状況の詳細を確認できます。73 ページの「[リソースの利用状況の確認](#)」を参照してください。

4. リソースの選択が完了したら、[次へ] をクリックします。
5. 個人をリソースとしてではなくチーム メンバーとして割り当て率 (%) とともに追加するには、[チーム メンバーとしてのみ追加] チェックボックスを選択します。

個人をタスクのリソースとして追加する場合は、チェックボックスの選択を解除します。[割り当て率 (%)] フィールドに、このリソースがこのタスクに費やす時間の割合を入力します。このフィールドに入力できるデフォルトの最大値は「400」です。この最大値は、Java クライアントで設定できます。


- リソースに 1 つ以上の役割を割り当てます。左側の [利用可能な役割] リストから割り当てる役割を選択し、右矢印をクリックして右側の [選択した役割] リストに移動します。
- このチーム メンバーをすべての子オブジェクトに含める場合は、[子に適用] ボックスを選択します。
- [完了] をクリックします。


選択したリソースが、割り当てられた役割とともに [チーム] タブに表示されます。リソースとして追加されたユーザーは、チーム メンバーとしても自動的に追加されます。

[追加] の操作を終えると、リソースとして追加されたユーザーの [通知] タブに通知が送信されます。リソース プールを追加した場合、そのリソース プールの所有者に通知が送信されます。この依頼は [私の割り当て] タブにも表示されます。各リソースは、依頼を承認するか却下できます。リソースが依頼を承認または却下すると、その結果を示す通知がリソース プールの所有者に送信されます。

チーム メンバー属性の編集

チーム メンバーのリソース プール、役割、割り当て率を編集する手順は、次のとおりです。

- 対象とする行を選択します。[編集] をクリックします。
- [リソース プール] と [割り当て率 (%)] フィールドで、変更を入力します。[役割] のカラムの  ボタンをクリックし、役割を編集します。
- [保存] をクリックします。

フィールド	説明
	このアイコンをクリックすると、リソース プール利用状況レポートが表示されます。リソース プール利用状況レポートには、選択したユーザーの割り当て率に基づく利用状況が表示されます。
名前	チーム メンバーまたはグループの名前。
割り当て元	割り当てられるリソースが所属するプールの名前。リソースが複数のプールに割り当てられている場合は、適切なプールを選択できます。 リソース利用状況を管理する上での最良の方法として、Agile はユーザーを 1 リソース プールのためのメンバーとして追加することをお勧めします。
役割	このアクティビティについてチーム メンバーに割り当てられているプログラム固有の役割
作業日数	リソースやグループの合計に相当する作業日数。
リソース	ユーザーをリソースとして識別するか、またはアクティビティへの時間の割り当てを持たない通常のチーム メンバーとして識別するかを決定します。この情報は、リソース/チーム メンバー/ユーザー グループの割り当て率に依存しています。割り当て率 (%) が 0 より大きい場合は「はい」、そうでない場合は「いいえ」となります。
却下されたフラグ	これは、リソースやプールが [受信トレイ依頼] を却下したことを示します。
割り当て率 (%)	期間タイプが「固定」と「作業日数」の両方について、この値はリソースまたはグループの利用状況を示します。
プールの所有者	リソース プール所有者の名前 (存在する場合)。


フィールド	説明
実際の時間	<p>チーム メンバーが実際に作業した時間 (長さ) です。</p> <p>報告済みの [実際の時間] はロールアップされ、[予測期間] と [スケジュール期間] に対して比較されます。</p> <p>実際の時間は、アクティビティごとの人件費の計算にも使用されます。実際の時間をリソースの賃率で乗じることにより、各リソースに現在適用されているコストが求められます。リソースごとのこれらの合計を累計することでアクティビティごとに適用されたコストを計算し、これらの値をロールアップすることですべての親オブジェクトの人件費を算出します。</p>

リソース プール プレースホルダからのチーム メンバーの割り当て

リソース プールをプレースホルダとして [チーム] タブに追加すると、割り当ての対象とする特定のユーザーを容易に選択することができます。

注意 リソース プールからメンバーを割り当てるには、[変更] 権限の [適用先] プロパティとして [チーム.名前] が設定されている必要があります。

リソース プールからチーム メンバーを割り当てる手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを開き、[チーム] タブをクリックして表示します。
2. [名前] のカラムで、希望のリソース プールの隣りの  ボタンをクリックします。[ユーザー グループウィザードからユーザーを割り当てる] ウィザードが表示されます。
3. [利用可能なユーザー] リストから個人のチーム メンバーを選択し、矢印をクリックして [選択したユーザー] リストに移動します。[Shift] を押しながらクリック、または [Ctrl] を押しながらクリックすると複数のユーザーを選択できます。
4. チーム メンバーの割り当てを現在のアクティビティの子に適用するには、[子に適用] チェックボックスを選択します。
5. [完了] をクリックします。

注意 [割り当て率 (%)] は選択したユーザー間で分けられます。端数が出る場合、割合は小数点第 1 位で端数を切り捨てて整数にされ、端数は破棄されます。




たとえば、リソース プールが 100% で割り当てられたとき、3 人のユーザーを選択すると、各ユーザーに対して 33% が割り当てられます。3 人のユーザーを削除し、再度 [割り当て率 (%)] をリソース プールへ割り当てた場合、このプールの [割り当て率 (%)] は 99% となります (端数は破棄されます)。ただし、テーブルで適切な行を選択し、[編集] をクリックすると、リソース プールから割り当てられたユーザーの割合を調整したり、または (割り当てをリソース プールに戻した場合) リソース プールの割合を調整することができます。

リソースの利用状況の確認

リソースをプログラムに追加したり割り当てたりする前に、リソースの現在の利用状況の詳細を確認し、対象のアクティビティにどの程度の時間と労力を割り当てられるかを確認しておくことができます。選択したユーザーまたはユーザー グループのリソース利用状況レポートによって、次のことを確認できます。

- 現在のプログラムにおける利用状況。
- 全プログラムを通じた利用状況。

リソース利用状況レポートを表示させるには、次のいずれかを実行します。

- プログラムの [詳細] で、[アクション]>[レポートと分析]>[プログラム リソース利用状況] を選択します。レポート ウィンドウが開き、選択したユーザーまたはユーザー グループの、このプログラムにおける利用状況が表示されます。
- [チーム] タブで [追加] をクリックします。67 ページの「[チームの追加](#)」にあるようにユーザーまたはユーザー グループを選択し、[レポート] をクリックします。レポート ウィンドウが開くので、検索を実行し、選択したユーザーまたはユーザー グループの全プログラムを通じた利用状況の詳細を確認できます。
- どのタブでも、ユーザーまたはユーザー グループの名前をクリックすれば、より詳細な情報を表示できます。開いたページの [割り当て] タブで、[ユーザー グループ利用状況レポート]  をクリックするか、単にユーザーまたはユーザー グループの隣にある  アイコンをクリックします。
- プログラムの [ガント チャート] でアクティビティ行を選択し、メイン ツールバーで [リソース]>[リソースの管理] を選択します。[リソースの管理] ダイアログでユーザーまたはユーザー グループを選択し、 をクリックして [リソース利用状況の概要] を開きます。

[リソース利用状況] ダイアログ内で、次に示す表のようにフィールド値を編集してレポート結果をフィルタリングできます。53 ページの「[プログラム リソース利用状況レポート](#)」も参照してください。

フィールド	説明
レポート タイプ	レポートのタイプ。デフォルトのタイプはリソース利用状況の概要です。
表示タイプ	チャートのタイプ（テーブル、折れ線グラフ、面グラフ、積み上げ面グラフ、棒グラフ、積み上げ棒グラフ、階段グラフ）を選択します。
開始/終了日	利用状況を確認する期間の開始日と終了日。
プール	利用状況を確認するリソースまたはプールを選択します。デフォルト設定では、[チームの追加] で選択されたすべてのリソースが選択されます。選択内容を変更し、レポートに出力するデータを絞り込むこともできます。
レポート間隔	日またはその他の間隔でレポートを提出します。
提示されたプログラムからの割り当てを含める	このチェックボックスを選択すると、[提示] ステータスのプログラムへの割り当てを表示できます。[プール] フィールドのリストが、追加オプションに合わせて変化します。必要に応じ、選択内容を変更してデータを絞り込みます。



リソースへの複数タスクの一括割り当て

必要に応じ、1 リソースへ複数のタスクを一括して割り当てることができます。たとえば、プログラム マネージャが特定のリソース プール所有者に一連のタスクを一括して割り当てることができます。一括割り当てを受けたリソース プール所有者は、これらのタスクを自分のリソース プール内の各メンバーに割り当てることができます。

リソースへ複数のタスクを一括割り当てする手順は、次のとおりです。

1. いずれかのタブで、リソース情報を表示させるリソースの名前をクリックします。[検索] オプションを使用して特定のユーザーを名前検索することもできます。
2. 開いたページの [割り当て] タブで [フィルタの表示] をクリックし、フィルタ オプションを表示します。

3. 任意の属性 (たとえばルート プログラム) を使用して、割り当てリストをフィルタリングします。
4. 一括割り当てする保留中の割り当てを選択し、[割り当て] をクリックします。
5. アクティビティ割り当てのダイアログが開くので、タスクを割り当てるユーザーを選択します。
6. [OK] をクリックします。

注意 ユーザーまたはユーザー グループへタスクを割り当てる前に、これらのユーザーまたはユーザー グループへの現在の割り当てとリソース利用状況の詳細を確認できます。[割り当てリスト レポート] ボタン  または [ユーザー グループ利用状況レポート] ボタン  を使用してください。タスクの割り当てが完了したら、同じレポートを使用して、指定したリソースがプログラムに割り当てられていることを検証できます。

複数のリソース間でのタスクの分割

リソース プール所有者は、所有するプールの各リソースの利用状況を詳細に把握できます。リソース プールにタスクが割り当てられると、このタスクの割り当て率を複数のリソース間で分割できます。

タスクを複数のリソース間で分割する手順は、次のとおりです。

1. [割り当て] タブで対象のタスクを選択し、[割り当て] をクリックします。
2. アクティビティ割り当てのダイアログが開くので、各リソースに割り当てる割合を指定します。
3. [OK] をクリックします。

チーム メンバーの削除

[チーム] タブでは、アクティビティからチーム メンバー、リソース、プールを削除することができます。削除する際は、次のいずれかのオプションを選択します。

- リソースに割り当て率 (%) がない場合のみ削除
リソースに割り当て率がない場合のみ、選択したリソースを削除します。選択されたリソースに割り当てがある場合、リソースを削除できません。
- リソースを削除して、割り当て率 (%) をプールに再割り当て (該当する場合)
リソースがプールから割り当てられている場合、リソースが削除され、リソースの割り当てがプールに再度割り当てられます。リソースがプールにない場合、リソースが削除され、割り当ては破棄されます。
- リソースを削除して、割り当て率 (%) を破棄
プールから割り当てられたかどうかにかかわらず、リソースは削除され、割り当ては破棄されます。

注意 作業日数タスクについては、リソースを削除し、割り当てを破棄すると、タスクの予定期間を変更することになるため、親アクティビティへのロールアップに影響を及ぼします。

コンテンツの管理

[コンテンツ] タブにはプログラムに関連するすべてのオブジェクトが表示されます。ユーザーは、これらのオブジェクトに対して必要なアクションを実行できます。

このタブでは次のアクションを実行できます。

- PPM プログラムに関連するマニュアルおよびその他の Agile オブジェクトの整理。
- 各オブジェクトのステータス、締切日、関係およびルールを表示。選択したリビジョンおよび各オブジェクトに関するその他の情報も表示できます。
- 新規コンテンツの追加、関係ルールの追加または削除、添付ファイルの管理、設計変更の作成など。

成果物

ルールが割り当てられているコンテンツ オブジェクトを「成果物」と呼びます。成果物は、プログラム、フェーズまたはタスクにリンクできる Agile PLM オブジェクトです。製品の成果物、またはアイテムは、通常 [変更管理] の下に保存されており、Agile データベースで管理されています。

成果物が特定のワークフロー ステータスまたはライフサイクルの状態でないと、現在の PPM オブジェクトのステータスを変更できません。成果物は、すべての Agile PLM オブジェクトをトリガーとして PPM オブジェクトへ追加し、ビジネス プロセス間の自動化を実現します。

コンテンツの表示


[コンテンツ] タブの表示は、ユーザーが重点を置いているオブジェクトを表示させるように、表示方法を設定できます。

- すべてのレベルを含める: ページ右上からこのオプションを選択すると、プロジェクト階層の全レベルのオブジェクトが表示されます。
- 表示: [表示] ドロップダウン リストを使用して、ユーザー設定の属性に従って表示をフィルタリングできます。デフォルトでは、このリストには [すべてのコンテンツ]、[すべての成果物]、[保留中の成果物]、[完了した成果物]、[重要なコンテンツ] などのオプションが含まれています。保留中の成果物とは、指定されたルール条件を満たしていないオブジェクトを指し、完了した成果物とは、指定されたルール条件を満たしたオブジェクトを指します。
 - これらの表示の名前を変更するには、リスト内の最後のアイテムをクリックし、[ビューの管理] を選択します。開いたダイアログで、ビューの名前を編集できます。

注意 ビューを削除できるのはルート プログラムの所有者のみです。

- ビューへオブジェクトを追加する場合は対象のオブジェクトを選択してから、[さらに多くのアクション]>[ビューに追加] をクリックし、ビュー名をクリックします。[重要なコンテンツ] ビューに追加したコンテンツも、[プロジェクトの要約] ページに表示されます。
- さらにビューを追加する場合は、[さらに多くのアクション]>[ビューに追加] をクリックし、[新規ビュー] をクリックします。新しいビューの名前を入力し、[OK] をクリックします。新規作成したビューが [ビューに追加] リストに表示されます。

注意 新規ビューを作成できるのは、プログラムの所有者のみです。プログラムのチーム メンバーは、既存のビューへコンテンツを追加することができます。

- 指定のコンテンツ オブジェクトにブックマークを設定する場合は、[さらに多くのアクション]>[ブックマーク] オプションを使用します。
- 指定のアイテムに対する属性の変更に関する確認通知を受けるように設定する場合は、[さらに多くのアクション]>[確認通知] オプションを使用します。
- アイテムの設計変更を作成する場合は、[さらに多くのアクション]>[変更の作成] オプションを使用します。
- フィルタ: [フィルタの表示] をクリックして、[フィルタ] ドロップダウン リストに一覧表示されている属性を基準に、テーブル内の行をフィルタリングできます。ユーザーが指定した属性に基づいてさらに多くの選択オプションが表示されるので、検索対象をさらに絞り込むことができます。複数のフィルタを順次適用していく場合は、 アイコンをクリックしてから、他のフィルタ属性を選択します。[適用] をクリックして、変更を適用します。

- プレビュー: オブジェクトの行をクリックして、そのオブジェクトの詳細をページ下部のプレビュー ウィンドウに表示させることができます。プレビュー ウィンドウでは、オブジェクトに対して次のようないくつかのアクションを実行できます。
 - 選択したリビジョンの表示。
 - ルールを表示、追加、編集または削除して、明確な依存関係を定義。
 - 添付ファイルを複数のフォーマットで追加、削除、チェックアウトまたは表示。
 - アイテムの変更の作成。
 - 選択したアイテムの属性の変更について、確認通知を受け取れるように設定。

コンテンツの追加

ライフサイクル フェーズまたは割り当てられたワークフローがあるすべてのプログラム オブジェクトは、成果物として追加できます。ただし、ディスカッション、ユーザーおよびユーザー グループは、成果物として追加できないオブジェクトです。

アクティビティおよびゲートは、成果物として他のアクティビティおよびゲートに追加できます。また、必ずあるアクティビティが完了してから次のアクティビティが始まるように、ルールを設定することもできます。たとえば、必ずあるアクティビティが完了しなければゲートが開かないように設定する場合は、そのアクティビティをゲートが開くための成果物として追加できます。あるゲートが開かないかぎり別のゲートが開かないように制限することも可能です。この場合、先行するゲートを後方のゲートが開くための成果物として追加します。

プログラムを成果物として別のプログラムに追加する場合、[提示] または [アクティブ] のどちらでも追加できます。

テンプレートも成果物にできます。成果物のコピーを独自に有しているプログラムの場合、テンプレートはタスクの成果物にすることができます。

- テンプレートの成果物が外部ルート プログラムの場合、タイプも [テンプレート] であることが必要です。
- 循環的な関係の原因となるオブジェクトを成果物として追加することはできません。たとえば、タスク 1 をタスク 2 完了のための成果物に、またタスク 2 をタスク 1 完了のための成果物として追加することはできません。
- オブジェクトを追加するには、そのオブジェクトに対する [作成] 権限と、オブジェクトの [関係名前] 属性に対する [変更] 権限が必要です。

成果物の追加

成果物を追加する手順は、次のとおりです。

1. [コンテンツ] タブのツールバーで、[追加] > [新規作成] をクリックします。
2. 追加するオブジェクトを選択し、必要に応じて詳細情報を入力します。

注意 アイテム オブジェクトを追加する際、オブジェクトにルールを追加できます。ルールを追加する場合は、ダイアログの右下にある [ルールの追加] オプションを選択します。[関係ルール] ダイアログで、この成果物に追加するルールを指定します。[コンテンツ] タブ内で、このオブジェクトのプレビュー ウィンドウからルールを追加することもできます。

3. [OK] をクリックします。選択したオブジェクトが [コンテンツ] タブに表示されます。

コンテンツの検索

コンテンツを検索する手順は、次のとおりです。

1. [コンテンツ] タブのツールバーで、[追加]>[検索] をクリックします。[検索用語] ドロップダウン リストで基本クラスを選択し、簡易検索を実行できます。また、[検索フォルダ]、[ブックマーク]、[最近訪れたところ]、[詳細検索]、[パラメータ検索] など他の検索オプションを使用して、より詳細な検索を実行することもできます。検索の詳細は、『Agile PLM ユーザー・ガイドおよびスタート・ガイド』を参照してください。
2. 検索結果が表示されたら追加するオブジェクトを選択し、[選択項目の追加] をクリックします。選択した検索結果を、カラムの見出しを基準に並べ替えることができます。
3. オブジェクトの属性を編集する場合は、[追加後、行を編集] をクリックします。
4. [OK] をクリックします。[新しく追加された行を編集します] ダイアログが表示されます。

選択したオブジェクトが 1 つの場合は、このオブジェクトが自動的に選択されます。複数のオブジェクトを選択した場合は、最初のオブジェクトがダイアログ内のテーブルの下部に表示されます。このダイアログでは次のことを実行できます。

- 選択した各オブジェクトの必須属性を、必要に応じて [はい] か [いいえ] に変更。
- オブジェクトに対する関係ルールの指定。

5. [OK] をクリックして、変更を適用します。

選択したオブジェクトが [コンテンツ] タブに表示されます。

ファイルの追加

ファイルを追加する手順は、次のとおりです。

1. [コンテンツ] タブのツールバーで、[追加]>[ファイル] をクリックします。
2. ハード ドライブでファイルを検索し、選択します。説明を追加するとともに、ファイルを解凍する必要があるかどうかを指定できます。
3. [オプション] をクリックし、その他のオプションを表示させます。必要に応じ、選択した複数のファイルをすべて 1 フォルダに追加することができます。また、このフォルダには説明を追加できます。
4. [OK] をクリックします。選択したファイルが [コンテンツ] タブに表示されます。

URL の追加

URL を追加する手順は、次のとおりです。

1. [コンテンツ] タブのツールバーで、[追加]>[URL] をクリックします。
2. 追加する URL を入力します。HTML ページをプレビューする場合は [プレビュー] をクリックします。
3. [オプション] をクリックし、その他のオプションを表示させます。必要に応じ、選択した複数の URL をすべて 1 フォルダに追加することができます。また、このフォルダには説明を追加できます。
4. [OK] をクリックします。

選択した URL が [コンテンツ] タブに表示されます。

成果物のクローンの作成

44 ページの「[\[作成\]メニューの使用](#)」の説明にあるように、テンプレートからプログラムを作成する前に、考慮する必要のある点がいくつかあります。参考のため、これらの考慮する必要がある点について説明します。

コンテンツ オブジェクト

テンプレートからのプログラム作成中に、そのテンプレート プログラムからのコンテンツ オブジェクトの複製またはクローン作成を選択できます。この場合、プログラム作成ウィザードの [コンテンツ] チェックボックスを選択してください。

- [コンテンツ] チェックボックスが選択されている場合、テンプレート内のすべての成果物のコピーが作成されます。プログラムおよびすべての子アクティビティは、テンプレートの元の成果物ではなく、新たに作成されたコピーを参照します。たとえば、テンプレートに「マーケティング要件ドキュメント」のようなコンテンツ オブジェクトがある場合、ファイルが添付された状態でこのオブジェクトをテンプレートから新しいプロジェクトにコピーできます。
- [コンテンツ] チェックボックスが選択されていない場合、成果物のコピーは作成されず、またテンプレートのどの成果物へのリンクも提供されません。
- コンテンツ オブジェクトにルールがない場合はリンクのみがコピーされます。このリンクは、テンプレートと同じオブジェクトをポイントします。たとえば、新規オブジェクトを作成する必要がなく、管理下のドキュメントへのリンクのみが必要な、「標準操作手順 (SOP) ドキュメント」などのコンテンツ オブジェクトがあります。
- 通常、[名前を付けて保存] 機能がないすべてのオブジェクトに対しては、コピーは作成されません。コピーを自動作成できないすべての成果物オブジェクトのリストは、エラー ログ ウィンドウに表示されます。

自動採番

- コンテンツ オブジェクトに複数の自動採番が存在し、システムがどの採番を使用するのか判断できない場合、コンテンツは作成されずエラーがレポートされます。
- テンプレート内で、各成果物の採番が設定されていることを確認してください。作成されたプログラムの成果物の自動採番は、テンプレートで元の成果物に指定されている自動採番に基づいて自動的に選択されます。テンプレートの [コンテンツ] タブの自動採番属性で、使用する自動採番を指定できます。
- タイプが [提示] または [アクティブ] のプログラムの場合、自動採番属性は自動入力されません。これらのタイプのプログラムがテンプレートとして保存されている場合は、テンプレートであらためて自動採番属性を指定する必要があります。
- [自動採番] フィールドが空欄となっている成果物にコピーは作成されません。
- すべてのクラスについて、テンプレート内の複数のアクティビティまたはゲート (あるいはその両方) で同じオブジェクトが成果物となっている場合、最初のアクティビティ/ゲートに対してオブジェクトのコピーが作成され、このオブジェクトが成果物となっている、後続のすべてのアクティビティ/ゲートに、このコピーへのリンクが提供されます。

たとえば、成果物のドキュメント「DOC00341」が、テンプレートにおいてタスク 1 とタスク 2 で計 2 回参照されるとします。このテンプレートからプログラムを作成すると、テンプレート内の元の成果物の新しいコピー (タスク 1 用の DOC00982) が作成されます。プログラムの作成元になったテンプレートと同様に、このドキュメントはタスク 2 の成果物にもなります。

必須フィールド

- すべての必須フィールドは、元の成果物から新たに作成したコピーに複製されます。

タブ

- すべてのサブクラスについて、[カバー ページ]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2]、[添付ファイル] の各タブがコピーされます。

たとえば、いずれかのタスクの成果物がアセンブリの場合、コピーされるタブは [ページ 1]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2] および [添付ファイル] のみです。[BOM] タブはコピーされません。

アクティビティおよびゲート

- テンプレートの内部アクティビティとゲートが成果物として使用されている場合、新たに作成するプログラム ツリーでこれらに対応するコピーが作成され、テンプレートで定義されているように他のアクティビティとゲートの成果物として参照されます。
- テンプレートまたはソース プログラム内のアクティビティとゲートが、テンプレート内で後方のアクティビティとゲートの成果物として追加されている場合、このテンプレートから作成されたプログラム内の成果物も、新たに作成されたプログラム内で対応するアクティビティを参照します。

たとえばテンプレート内でタスク 1 がタスク 2 の成果物の場合、このテンプレートから作成されたどのプログラムでも、タスク 1 はタスク 2 の成果物になります。これは、ゲートに厳しい通過条件を実装するアプローチの 1 つで、特定のアクティビティが完了するか、特定のゲートが開かないかぎり、指定された別のアクティビティを完了したりゲートを開いたりできないようにします。

ルート プログラム

- テンプレート内のアクティビティやゲートの成果物にできるのは、タイプが [テンプレート] の外部ルート プログラムのみです。すなわち、タイプが [提示] または [アクティブ] の外部ルート プログラムを、テンプレート内のアクティビティやゲートの成果物にすることはできません。
- 外部ルート テンプレートが、あるテンプレートのタスクの成果物になっている場合、元のテンプレートの成果物のコピーとして、新しいプログラム成果物が作成されます。この元のプログラム成果物のコピーにはプログラム ツリー構造が定義されますが、成果物はありません。外部ルート テンプレートのコピーを作成する場合、[一般情報]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2]、[添付ファイル]、[依存関係]、[スケジュール] の各タブのみがコピーされます。[チーム] タブと [コンテンツ] タブはコピーされません。成果物として複数回使用されている外部ルート テンプレートは、内部アクティビティおよびゲートと同様に、一度のみクローンが作成されます。

テンプレート

- あるテンプレートから [提示] プログラムを作成すると、このテンプレートの成果物となっているすべてのテンプレートが [提示] プログラムとして作成されます。これらのプログラムは、新たに作成される [提示] プログラムの成果物になります。(テンプレートから [アクティブ] プログラムを作成する場合も同様です。)コピーではルート プログラムの名前のみが変更され、アクティビティとゲートの名前は同じです。ただし、アクティビティとゲートの番号はシステムが一意的な番号を生成します。
- ルートではないアクティビティが単体で存在することはできないため、ルート テンプレートではない外部アクティビティ成果物のコピーは作成されません。この場合、テンプレートから作成されたプログラムの成果物は、対象のオブジェクトについて、テンプレート上の元の成果物を参照します。

ワークフローの管理

[ワークフロー] タブには、割り当てられたワークフロー内におけるプログラム オブジェクトの場所、および過去のサインオフ情報が表示されます。必要な権限があれば、このタブで承認者およびオブザーバを追加または削除できます。また、ワークフロー内の他のステータスにオブジェクトを移行することもできます。

6 ページの「[ステータス ロールアップの機能](#)」にあるとおり、プログラム、フェーズおよびタスクはそのステータスをロールアップします。プログラムのデフォルト ワークフローには次のステータスがあります。

- デフォルトのアクティビティ ワークフロー

未開始 -> 進行中 -> 完了

- デフォルトのゲート ワークフロー

クローズ -> レビュー中 -> オープン

デフォルトのワークフローには、[キャンセル] ステータスも含まれます。適切な権限がある場合、現在の任意のワークフロー ステータスから [キャンセル] ステータスにプログラム オブジェクトを移動できます。

注意 ユーザーの企業がカスタム ワークフローを使用している場合、ステータスのリストは異なる場合があります。また、あるステータスから別のステータスへ移動する機能の管理方法が異なる場合があります。

親ステータスのルール

親オブジェクトのステータス変更には、次のルールが適用されます。

- 親オブジェクト ワークフローは、関連するいずれかの子ワークフローが開始されるとその影響を受けます。たとえば、ある子アクティビティが [進行中] ステータスの場合、その親ステータスも [進行中] となります。
- 親オブジェクト ワークフローは、関連するすべての子ワークフローが完了するとその影響を受けます。たとえば、すべてのアクティビティが [完了] の場合、親ステータスも [完了] となります。
- カスタム ワークフローを使用した場合、ロールアップは [ステータス タイプ] の間の移行により管理され、手順の変更は必要ありません。たとえば、7 つの手順のワークフローは、それぞれが [保留中] と [レビュー] タイプ ([保留中]、[レビュー]、[完了]、[キャンセル] は [ステータス タイプ]) の間に 1 つだけ移行を持つため、3 つの手順だけで親へロールアップすることができます。

リーフ ノード オブジェクトについては、[ステータスの変更] ボタンをクリックしてワークフロー ステータスを変更することができます (ただし、適切な役割が必要です)。

親アクティビティのワークフロー ステータスを変更するには、リーフ レベルの子アクティビティを開き、[ステータスの変更] ボタンをクリックして、リーフレベル アクティビティのワークフロー ステータスを変更します。

注意 [ステータスの変更] ボタンを使用して、子 (下位アクティビティ) を持つアクティビティのワークフロー ステータスを変更することはできません。


ワークフローの詳細は、『Agile PLM ユーザー・ガイドおよびスタート・ガイド』と『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

ディスカッションの管理

[ディスカッション] タブには、ディスカッションとアクション アイテムが含まれます。ユーザーは、プログラムの管理過程において発生したディスカッションを送信および返信できます。優先度の高いディスカッションは、Agile ダッシュボードに「問題点」として表示されます。ディスカッションが放置されないように常にループを閉じるには、ディスカッションとともにアクション アイテムを使用します。アクション アイテムは、いずれのディスカッションや問題点とも無関係に各アクティビティ レベルで追跡することが可能で、アクティビティのフォローアップやミーティングの実行項目 (To-Do) などの追跡および評価にも使用できます。

確認通知は通常、チーム メンバーにより設定され、ディスカッションが発生するたびに通知を受けられるようにします。この機能は協力性の高い回答を促進し、プログラムの決断や履歴を記録していきます。


ディスカッション テーブル

[ディスカッション] テーブルには、各ディスカッションに関する重要な情報が表示されます。[アクション アイテム] アイコン  は、ディスカッションにアクション アイテムが関連付けられていることを示します。アイコンをクリックするか、ディスカッション名をクリックすると、ディスカッションを開くことができます。


ディスカッションの追加

新規ディスカッションを追加したり、既存のディスカッションに返信することができます。

新規ディスカッションを追加する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを開いて [ディスカッション] タブをクリックします。
2. [追加] ドロップダウン メニュー ボタンをクリックし、[新規作成] オプション  を選択します。
[ディスカッションの追加] ウィザードが表示されます。
3. [タイプ] ドロップ ダウン リストからディスカッションを選択します。
4. このディスカッションの件名を入力します。
5. 送信するメッセージを入力します。
6. [優先度] ドロップダウン リストで、ディスカッションの優先度を設定します。
7. [通知リスト] フィールドをクリックし、このディスカッションの通知を各自の [通知] 受信トレイで受信する必要があるユーザーを追加します。
8. [完了] をクリックします。

追加する既存のディスカッションを検索する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを開いて [ディスカッション] タブをクリックします。
2. [追加] ドロップダウン メニュー ボタンをクリックし、[検索] オプション  を選択します。
[オブジェクトの追加] ダイアログ ボックスが表示されます。
3. 1 つ以上の既存のディスカッションを検索します。[オブジェクトの追加] ダイアログ ボックスで、検索方法を選択します。簡易検索を実行する場合は、検索する値を入力し、[検索] をクリックします。さらに、詳細検索を設定したり、保存された検索を実行したり、ブックマークや最近開いたアイテム (ショートカット) を選択することもできます。(検索の詳細は、『Agile PLM ユーザー・ガイドおよびスタート・ガイド』を参照してください。)
4. 検索結果で、ディスカッションを [選択したオブジェクト] リストへ移動することにより、オブジェクトを選択します。

その他のディスカッションを検索および選択するために、複数の検索を実行することができます。

5. [OK] をクリックします。

ディスカッションへの返信

ユーザーまたはユーザーのチーム メンバー、あるいは通知を受け取ったユーザーはディスカッションに返信することができます。

ディスカッションに返信する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを開いて [ディスカッション] タブをクリックします。
2. ディスカッション名をクリックして開きます。
ルート プログラム オブジェクトで、[スケジュール] タブのディスカッションの欄の記号を探し、どのアクティビティにディスカッションがあるのかを判断することができます。
3. [ディスカッション] タブで、返信するディスカッションを選択します。

注意 [メッセージのプレビュー] チェックボックスを選択すると、返信するディスカッションを選択する際に、[ディスカッション] テーブルですべてのディスカッションのメッセージ テキストをすばやくプレビューすることができます。

4. [返信] ボタンをクリックします。メッセージと通知する人のリストを入力し、[保存] をクリックします。

既存の返信にコメントを追加する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを開いて [ディスカッション] タブをクリックします。
2. [件名] 欄でディスカッションのとなりの [+] 記号をクリックします。
返信のリストが表示されます。
3. 返信に、さらに下位の返信やコメントがある場合は、返信のとなりの [件名] 欄の [+] 記号をクリックし、リストを展開します。
[+] 記号は、その返信には下位の返信があることを示しています。コメントを追加したい返信が表示されるまで、次々に [+] 記号をクリックしていきます。
4. 返信を追加する行を選択します。
5. [返信] ボタンをクリックします。[ディスカッションの返信] ウィザードが表示されます。
6. 必要に応じて、返信に件名を入力します。または、あらかじめ表示されている既定の件名を使用します。
7. メッセージと通知する人のリストを入力し、[保存] をクリックします。
返信は、前述のステップ 4 で選択された返信行の下のディスカッション スレッドに追加されます。

受信トレイからのディスカッションへの返信

ディスカッションが [通知] 受信トレイに表示されると、このディスカッション オブジェクトを開き、返信を追加したり、または既存の返信にコメントを追加したりすることができます。

受信トレイからディスカッションに返信する手順は、次のとおりです。

1. [通知] 受信トレイで、ディスカッションの [事項] フィールド ([件名] フィールドではありません) をクリックし、ディスカッション アイテムを開きます。
2. 返信する行のボタンを選択します。
3. [返信] をクリックします。[ディスカッションの返信] ウィザードが表示されます。
4. 返信メッセージと通知する人のリストを追加し、[保存] をクリックします。

既存の返信にコメントを追加する手順は、次のとおりです。

1. [通知] 受信トレイで、ディスカッションの [事項] フィールド ([件名] フィールドではありません) をクリックし、ディスカッション アイテムを開きます。
2. 返信テーブルで行を選択し、この行にコメントを追加します。
3. または、返信行に、さらに下位の返信やコメントがある場合は、返信のとなりの [件名] 欄の [+] 記号をクリックし、リストを展開します。

[+] 記号は、その返信には下位の返信があることを示しています。コメントを追加したい返信が表示されるまで、次々に [+] 記号をクリックしていきます。
4. 返信を追加する行のボタンを選択します。
5. [返信] をクリックします。[ディスカッションの返信] ウィザードが表示されます。
6. 必要に応じて、返信に件名を入力します。または、あらかじめ表示されている既定の件名を使用します。
7. 返信メッセージと通知する人のリストを追加し、[保存] をクリックします。
8. [通知リスト] フィールドをクリックし、このディスカッションの通知を各自の [通知] 受信トレイで受信する必要があるユーザーを追加します。
9. [保存] をクリックします。

返信は、前述のステップ 4 で選択された返信行の下のディスカッション スレッドに追加されます。

ディスカッションの返信の表示

ディスカッションへの返信リストを表示する手順は、次のとおりです。

1. [件名] 欄でディスカッションのとなりの [+] 記号をクリックし、返信リストを展開します。
2. ディスカッションの件名をクリックし、ディスカッション オブジェクトを開きます。
3. [メッセージ スレッド] テーブルの [件名] 欄にある [+] 記号をクリックすると、このディスカッションに関連するすべての返信を表示することができます。

注意 [メッセージのプレビュー] チェックボックスを選択すると、[ディスカッション] テーブルですべてのディスカッションのメッセージ テキストをすばやくプレビューすることができます。

ディスカッションの削除

すべてのディスカッションが終了したら、ディスカッション オブジェクトを削除できます。

ディスカッションを削除する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを開いて [ディスカッション] タブをクリックします。
2. 削除するディスカッションのボタンを選択します。
3. [削除] をクリックします。

アクション アイテムの表示

[ディスカッション] タブでアクション アイテム名をクリックすると、アクション アイテムの詳細にアクセスできます。アクション アイテムは、ページ下方の [アクション アイテム] テーブルで、ディスカッションの下に別々に表示されます。

- テーブルのアクション アイテムのリストはプログラムに関連付けられたアクション アイテムと一覧表示されたディスカッションに関連付けられたアクション アイテムの結合リストです。
- [所属先] カラムとアイコンは、アクション アイテムがディスカッション オブジェクトまたはプログラム オブジェクトのどちらに関連付けられているかを示します。[所属先] カラムのリンクをクリックして、オブジェクトを開きます。

[件名] の欄でアクション アイテムの名前をクリックし、アクション アイテムを開きます。

アクション アイテムを追加する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを開いて [ディスカッション] タブをクリックします。
2. [アクション アイテム] セクションで、[作成] ボタンをクリックします。
3. アクション アイテム情報を入力します。太字のフィールドは必須項目です。
4. [保存] をクリックします。

アクション アイテムは、割り当てられたユーザーの [通知] タブと [私の割り当て] タブに表示されます。

添付ファイルの管理

[添付ファイル] タブでは、ユーザーおよびそのチーム メンバーの作業に必要なファイルと URL を添付することができます。[添付ファイル] タブにアイテムがある場合は、そのタブに紙クリップ アイコンが表示されます。

注意 プログラム要素に添付ファイルを追加するには、少なくとも編集許可が必要です。

[添付ファイル] タブの詳細は、『Agile PLM ユーザー・ガイドおよびスタート・ガイド』を参照してください。

履歴の表示

[履歴] タブには、[一般情報] タブの編集やアクティビティ、チーム メンバーの変更といった、すべてのアクションが記録されます。

注意 適切な読み取り権限がない場合、[履歴] タブのフィールドを表示することはできません。権限について質問がある場合は、Agile 管理者にお問い合わせください。

ガント チャート

扱うトピックは次のとおりです。

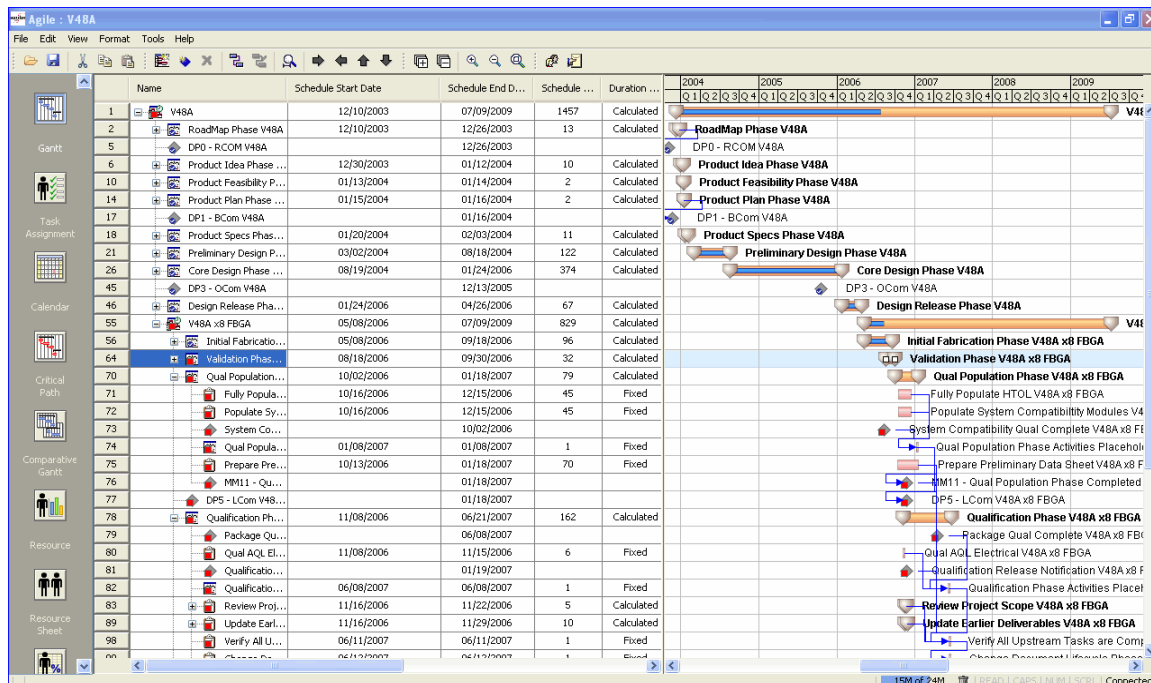
■ 概要.....	87
■ 必要条件.....	88
■ ガント チャートの起動.....	88
■ ガント チャートのツールバー アイコン.....	89
■ ガント チャートのビュー.....	91
■ ガント チャートのカスタマイズ.....	93
■ プログラム、フェーズおよびタスクの作成.....	96
■ リソース管理.....	101
■ ガント チャートのオフライン作業.....	104

概要

ガント チャート機能は、プログラムを開始から完了まで計画、管理、追跡することを支援する、プログラム管理ツールの 1 つです。ガント チャートによって、新しいプログラムを作成し、アクティビティとタスクの定義、タスク間の依存関係の作成、リソース管理の実行などを含む、プログラムの作業内訳の構造を計画できます。

ガント チャートは、データをグラフィック形式または表形式で操作、表示するための、使用しやすい数多くの機能 (Excel に類似したデータ編集機能など) を提供します。複数の表示オプションによって、ユーザーはプログラムの個々の局面に焦点を当てることができます。また、右クリックのメニューを使用し、選択したプログラム オブジェクトに対して様々なアクションを迅速に実行できます。

デフォルトの [ガント] ビューは、メニューバー、標準ツールバー、表形式のアクティビティ ウィンドウおよびグラフィック形式のアクティビティ ウィンドウで構成されています。表形式のアクティビティ ウィンドウにはすべてのアクティビティが階層ツリー構造で表示され、グラフィック形式のウィンドウにはアクティビティが色付きおよびアイコンのインジケータで表示されます。



必要条件

ガント チャートでプログラム管理アクティビティを実行するには、適切な権限が必要です。自分の役割や権限について質問がある場合は、Agile 管理者にお問い合わせください。

ガント チャートは Java Web Start テクノロジを使用し、JRE 1.5 (Java Runtime Environment) がコンピュータにインストールされている必要があります。推奨される JRE がシステムにインストールされていない、またはインストールされているバージョンが古い場合は、最新の JRE バージョンをインストールしてください。

注意 ファイアウォールによって自動ダウンロードができない場合は、<http://www.sun.com> から JRE 1.5 をダウンロードし、インストールできます。

ガント チャートの起動

プログラム用にガント チャートを起動するには、対象のプログラムを開いてから [詳細表示]>[ガント チャート] を選択します。プログラムにサブアクティビティがある場合は、[要約] ビューで [アクション]>[ガント チャート] を選択することもできます。ガント チャートを起動すると、コンピュータのテンポラリー ファイル フォルダに Java JAR ファイルがダウンロードされます。これらが読み込まれると、ガント チャートが表示されます。

ショートカットを使用したガント チャートの起動

ガント チャートのダウンロード時、ガント アプリケーションへのショートカットをデスクトップおよび [スタート] メニューに作成するかどうかを尋ねるプロンプトが表示されます。[はい] をクリックして確定してください。これらのショートカットは、ガント チャートをオフラインで使用する際に特に役立ちます。

デスクトップからガント チャートを起動する場合は、 アイコンをダブルクリックします。[スタート] メニューから起動する場合は、[プログラム]>[Oracle | Agile PLM] でガント アプリケーションを選択します。Gantt Chart Exchange (.gcx) ファイルをシステムに保存すれば、ファイルをダブルクリックするだけでガント チャートを起動できます。

操作のモード






ガント チャートには 3 つの操作モードがあります。















- 接続 - 要求されたデータを直接サーバから取得します。
- 切断 - 要求されたデータをインストール フォルダから取得します。サーバを利用できない場合、ガント チャートはこのモードに切り替わります。サーバが利用可能になると、[接続] モードに戻ります。
- オフライン - 要求されたデータをインストール フォルダから取得します。サーバは利用できないものと想定されています。

注意 ガント チャートは、前回の作業終了時と同じモードで起動します。前回のセッションで [オフライン] モードに設定されていれば、次に Web クライアントでプログラムを起動した際にも [オフライン] モードで起動します。この場合、システムでは、サーバは利用できないものと想定されているので、要求されたプログラムを開くことができません。そこで、システムは新たにデフォルトのプログラムを起動します。必要なプログラムを開くためには、モードを [オフライン] から [接続] に変更してから、Web クライアントで再度プログラムを起動してください。

ガント チャートのツールバー アイコン

ガント チャートのほとんどのアクションは、ツールバー上のアイコンまたはこれらに対応するショートカットキーを使用して実行できます。アイコンの上にマウス ポインタを置くと、アイコン名の横にショートカットキーが表示されます。

アイコン	名前	ショートカット キー	説明
	切り取り	[Ctrl] + [X]	選択したセル値、アクティビティまたはゲートを切り取ります。
	コピー	[Ctrl] + [C]	選択したセル値、アクティビティまたはゲートをコピーします。
	貼り付け	[Ctrl] + [V]	切り取りまたはコピーしたセル値、アクティビティまたはゲートを貼り付けます。
	保存	[Ctrl] + [S]	ガント チャートで変更した情報を保存します。
	アクティビティ	[Insert]	選択したアクティビティの下に、同じインデント レベルでアクティビティを挿入します。

アイコン	名前	ショートカット キー	説明
	ゲート	[Alt] + [G]	選択したアクティビティの下に、同じインデント レベルでゲートを挿入します。
	削除	[Del]	<p>選択したアイテムをガント チャートから削除します。</p> <p>削除対象のアクティビティを選択するには、行全体をハイライトまたは選択します。</p>
	依存関係の作成	[Alt] + [C]	依存関係を追加します。
	依存関係の編集	[Alt] + [D]	選択した依存関係に対して [依存関係の編集] ダイアログが開きます。
	選択したタスクに移動	[Ctrl] + [G]	対応するグラフィックがビューに表示されます。
	アウトデントまたは左に移動	[Alt] + [Shift] + [Left]	<p>アイテムをアウトデントします。これによって、プログラム要素が上位レベル要素に所属しなくなります。</p> <p>選択した 1 つまたは複数のアイテムを左に移動します。</p>
	インデントまたは右に移動	[Alt] + [Shift] + [Right]	<p>アイテムをインデントします。これによって、プログラム要素が別のアイテムに所属するようになります。</p> <p>選択した 1 つまたは複数のアイテムを右に移動します。</p>
	上へ移動	[Alt] + [Shift] + [Up]	アイテムを上へ移動し、リストされているアイテムの順序を同じレベルで変更します。プログラム要素がアイテムに所属する場合には、プログラム要素はアイテムとともに移動します。
	下へ移動	[Alt] + [Shift] + [Down]	アイテムを下へ移動し、リストされているアイテムの順序を同じレベルで変更します。プログラム要素がアイテムに所属する場合には、プログラム要素はアイテムとともに移動します。
	拡大	[Ctrl] + [Plus] (NumPad)	グラフィック ウィンドウの表示を拡大します。
	縮小	[Ctrl] + [Minus]	グラフィック ウィンドウの表示を縮小します。
	全画面表示	[Ctrl] + [0]	グラフィック ウィンドウのサイズを変更し、プログラム全体を画面いっぱいに表示します。
	リソースの管理	[Alt] + [F10]	選択したアクティビティについて、リソースを選択および管理します。
	所有権の委譲	[Alt] + [F12]	選択したアクティビティについて、所有権を委譲します。

ガント チャートのビュー

各種ビューを使用することで、プログラムを様々な局面やフォーマットで表示することができます。ビューは、ユーザーが PPM に入力した情報のサブセット (部分的なまとまり) です。これらの情報サブセットはガントチャートに格納され、異なるビューで表示されます。

PPM は様々なビューを提供します。たとえば、リソースの割り当て情報をグラフ形式や表形式のいずれかで表示できます。組み合わせビューは分割されたビューで、複数のビューを一度に表示します。ユーザーは、これらのビューを使用してアクティビティとリソースの情報を入力、編集および表示できます。

ビューを変更するには、ここで説明している表示オプションのいずれかを [表示] メニューまたは [バーの表示] から選択するか、ビューへのアクセス用のショートカット キーを使用します。

- ガント ([Ctrl] + [1])
- タスクの割り当て ([Ctrl] + [2])
- カレンダー ([Ctrl] + [3])
- クリティカル パス ([Ctrl] + [4])
- 比較ガント ([Ctrl] + [5])
- リソース ([Ctrl] + [6])
- リソース シート ([Ctrl] + [7])
- リソース利用状況 ([Ctrl] + [8])

ガント

[ガント] はデフォルト ビューです。このビューには、プログラムのアクティビティとスケジュールが組み合わせウィンドウで表示されます。一方のウィンドウにはアクティビティの表形式ビューが階層ツリー構造で表示されます。他方のウィンドウにはアクティビティのグラフィック ビューが棒グラフ形式で表示されます。

タスクの割り当て

[タスクの割り当て] ビューは組み合わせビューで、上のウィンドウにはガント チャートが表示され、下のウィンドウにはリソースの管理シートとリソース利用状況チャートが表示されます。[ガント] ビューでアクティビティを選択すると、そのタスクのリソース情報が [リソースの管理] ビューに表示されます。同時に、[リソース利用状況] ウィンドウで各リソースの利用状況をグラフ形式で表示できます。

カレンダー

[カレンダー] ビューでは、プロジェクト タスクをカレンダー形式で作成、編集およびレビューできます。[カレンダー] ビューは [月] と [日] の 2 つのタブで構成されています。[月] タブには、その月のすべての日を網羅した月次ビューが表示されます。[日] タブには、その日のすべての時間を網羅した日次ビューが表示されます。

[カレンダー] ビューを使用することで、特定の日や週、月にスケジュール設定されているタスクを迅速に表示できます。このビューには、指定の週または週範囲のタスク スケジュールが表示されます。タスクおよびプログラムの期間をカレンダー形式で入力することにより、プログラムを作成できます。

クリティカル パス

[クリティカル パス] ビューは、プログラムの完了に直接的な影響を与えるすべてのアクティビティを計画する際に役立ちます。事前に設定された日数に対して遅れているアクティビティをすべて特定することで、クリティカル パスを決定できます。

クリティカル パス アクティビティは、スケジュールの作成とリソース割り当てのプランの両方で基準になります。これによって、プログラムをスケジュールに戻すための是正処置が必要な箇所を分析できます。クリティカル パスは、アクティビティおよびサブアクティビティ レベルで表示できます。クリティカル タスクは、クリティカル パスにおける現在のアクティビティです。

注意 スケジュールがクリティカル パス上にある場合、グラフィック ウィンドウのスケジュール バーは赤で表示されます。

比較ガント

[比較ガント] ビューでは、予測スケジュールか実際のスケジュール、または保存されている基準に対して、現在のプログラムのスケジュールを比較できます。比較を表示するには、メイン ツールバーのドロップダウン リストからオプションを選択してください。デフォルトの比較値は [予測] です。このリストの選択肢には、保存されているすべての基準が表示されます。

このグラフィック ビューでは、スケジュールが次のように色分けされます。

- 親の現在のスケジュールはオレンジ色で表示
- 子アクティビティの現在のスケジュールはピンク色で表示
- 親アクティビティの予測、実際または基準スケジュールは白で表示
- 選択された子アクティビティの予測、実際または基準スケジュールはグレーで表示

表形式ビューでは、基準スケジュールの情報 (開始日と終了日) が現在のスケジュール情報の横のカラムに表示されます。

リソース

[リソース] ビューでは、特定のプログラムの全ユーザーのリストと、スケジュールごとのそれぞれのタスク割り当てがカレンダー形式で表示されます。ユーザーへの割り当てを実行する場合、割り当て率を示す棒グラフを下部のウィンドウに表示できます。また最上部の行 ([すべてのユーザー]) を選択し、全リソースの棒グラフを同時に表示させることもできます。

リソース シート

リソース シートでは、利用可能なリソースを表示できるとともに、リソースを選択して自分のプログラムへ追加できます。リソース シートには、プログラム内のアクティビティに関連する一連のユーザーが含まれます。リソース シートへリソースを追加することにより、重複を減らせるだけでなく、リソースのメンテナンスも軽減されます。リソース シートには [表示]>[リソース シート] でアクセスできます。

[リソース シート] ビューには、[役職]、[勤務先の電話番号]、[電子メール]、[ステータス]、[プールから割り当てられた] など、該当するユーザー情報のフィールドが含まれます。各リソースの情報はレビュー、追加または編集できます。各リソースとそれぞれの関連情報を追加することで、ユーザー自身のプロジェクトのリソース リストを簡単に作成できます。リソースには、個人、会社や部門、設備、部屋、またはプログラムで使用している他のあらゆるリソースが含まれます。

注意 複数のユーザーによる同一のリソース シートの同時更新はサポートしていません。リソース シートへの更新は、ガント チャートとは別に保存されます。

リソース利用状況

[リソース利用状況] ビューには、すべてのリソースと各リソースに割り当てられているタスクが表示されます。また、PPM 内の他のプログラムからのタスクおよびタスク割り当ても表示されます。このテーブルで各リソースまたはリソース グループについて表示できる情報は次のとおりです。

- 名前
- プール名
- 割り当て率 (%)
- 開始予定日
- 終了予定日

レポート内のカラムのフォーマットを設定する手順は、次のとおりです。

1. [フォーマット]>[プリファレンス] の順に選択します。
2. [プリファレンス] ダイアログが開くので、[カラム] タブで表示したいカラムを選択します。
3. 矢印ボタンを使用して、選択したカラム名を [利用可能なカラム] リストから [選択されたカラム] リストに移動します。
4. カラムの標準順序を並べ替える場合は、上下の矢印を使用してリスト内で移動します。
5. グリッド線を表示または非表示にするには、[水平] および [垂直] の適切なチェックボックスを選択します。
6. [OK] をクリックして、変更を適用します。

ガント チャートのカスタマイズ

ガント チャート内でのデータのグラフィック表示と表形式表示は、ユーザーの趣向に合わせてカスタマイズできます。カラム、罫線、バー ラベル、表示形式、スタイルは、[フォーマット] メニューにあるオプションを使用して設定できます。

カラムは、[ページ 1] 属性を表示するように設定できます。これらのフィールドで利用可能にするオプションは、Java クライアントの [一般情報] 属性設定で設定します。

プリファレンスの設定

カラム表示をカスタマイズし、推奨ファイル ダウンロード場所など、後述のようにその他のプリファレンスを設定できます。



カラム出力をカスタマイズする手順は、次のとおりです。

1. [フォーマット]>[プリファレンス] の順に選択します。
2. [プリファレンス] ダイアログが開くので、[カラム] タブで表示したいカラムを選択します。

3. 矢印ボタンを使用して、選択したカラム名を [利用可能なカラム] リストから [固定カラム] または [固定されていないカラム] リストに移動します。[固定されていないカラム] では、表示可能なすべてのカラムが表形式のアクティビティ ウィンドウに表示されます。
4. [OK] をクリックします。

カラムの固定/固定解除、または 1 つ以上のカラムを非表示にする手順は、次のとおりです。

1. 表形式のビュー ウィンドウで 1 つまたは複数のカラムを選択します。
2. 右クリックのメニューで、[カラムの固定]、[カラムの固定解除]、または [非表示] のいずれか適切なオプションを選択します。

[プリファレンス] ダイアログの [カラム] タブで、 および  の矢印ボタンを使用して、表示されているカラムの順序を並べ替えます。または、表形式ビュー ウィンドウでカラムをクリックおよびドラッグして、場所を移動できます。

オフライン モードのプリファレンスを設定する手順は、次のとおりです。

1. [フォーマット]>[プリファレンス] の順に選択します。
2. [プリファレンス] ダイアログで [詳細] タブを選択します。
3. [ファイルの場所:] フィールドで、オフライン アクセス用のファイルをダウンロードするフォルダを検索し、選択します。デフォルトのファイル ダウンロード先は [マイ ドキュメント] フォルダです。
4. [プログラム名:] フィールドに、プログラム名のデフォルト値を入力できます。たとえば「ABC Program V.1」、「ABC Program V.2」、「ABC Program V.3」のように同じ名前が始まるプログラムが複数ある場合、このフィールドに [ABC Program] と入力すれば、後は「ABC Program」に続く名前を変更するだけです。
5. その他の適切なオプションを選択します。
 - [ユーザー定義 1/ユーザー定義 2 のダウンロード:] フィールドで [はい] を選択すると、オンライン モード時にこの情報がダウンロードされ、オフライン アクティビティ用に保存できます。[いいえ] を選択すると、この情報はユーザーが選択したアクティビティのプロパティを表示させる場合にのみロードされます。
 - [終了時にロックされたプログラムの表示:] フィールドで [はい] を選択すると、ガント チャートの終了時に、ロックしたプログラムのリストが表示されます。このリストで、他のユーザーからのアクセスの必要が生じる可能性のあるプログラムを選択してロックを解除できます。
6. [OK] をクリックして [プリファレンス] ダイアログを終了します。
7. [フォーマット] メニューで [設定は保存されました。] をクリックしてプリファレンスを保存します。これらの設定は、次のログイン時にも適用されます。

表示形式とスタイル

ガント チャートの表示形式をカスタマイズするには、[フォーマット]>[表示形式] を選択し、次のテーマから選択します。

- メタル
- CDE/モチーフ
- Windows
- Windows クラシック
- Kunststoff
- Office

グラフィック ビューのスタイルを変更するには、[フォーマット]>[スタイル] を選択し、次のスタイルから選択します。

- Agile
- アクティビティの完了
- クリティカル パス
- カスタム時間軸
- レベルの着色
- 標準

バー ラベル

グラフィック ビュー ウィンドウで、棒グラフに表示するテキストを選択することができます。この情報は、棒グラフに対応するタスク、プログラムまたはフェーズに関連して表示されます。[フォーマット]>[バー ラベル] を選択し、次のラベルからオプションを選択します。

- 名前
- 開始日
- 終了日
- ステータス
- 完了率 (%)
- なし

罫線

グラフィック ビューへ罫線をどのように表示するかを選択できるとともに、罫線と行の色をカスタマイズできます。次のオプションから選択できます。

- 縦罫線の表示
- 縦罫線の色
- 週末の表示
- 週末の色
- 横罫線の表示
- 横罫線の色
- 列の着色
- 偶数列の色
- 奇数列の色

いずれかのフォーマット設定を変更したら、メニューで [フォーマット]>[設定は保存されました。] を選択し、変更を保存します。

注意 [設定は保存されました。] コマンドでは、罫線への変更は保存されません。

バーの表示

[バーの表示] はガント チャートの左側に表示されるウィンドウで、異なるタイプのガント チャート ビューへ簡単にアクセスできます。ガント チャート ビューのタイプがアイコンで表示されるので、対象のアイコンをクリックして、ビューを表示します。[バーの表示] はデフォルトで有効化されています。指定のセッションで [バーの表示] を無効化するには、[表示]>[バーの表示] を選択します。

注意 [バーの表示] オプションの横のチェックマークは、このオプションが有効化されていることを示しています。

プログラム、フェーズおよびタスクの作成

Agile Web クライアントで基本プログラム オブジェクトを作成したら、このプログラムでガント チャートを作成できます。

まず、プログラムを構成するコンポーネントとタスクのリストを作成します。次に、ガント チャートを使用してこれらのコンポーネントを PPM オブジェクトに変換します。

- プロジェクト成果物のリストを作成します - プログラム内の「フェーズ」として定義します。
- 成果物の目標日付を定義します - これらの日付から逆算し、プログラムの各フェーズのスケジュール開始日とスケジュール終了日を定義します。
- 完了する必要があるハイレベルなタスクを定義します - これらのタスクを「アクティビティ」としてプログラムに組み込みます。
- 個々のハイレベルなタスクについてサブタスクを定義します - これらのタスクを「タスク」としてアクティビティに組み込みます。
- プログラムのマイルストーンを定義します - 関連する一連のアクティビティまたはフェーズが完了した場合にのみ開く「ゲート」を組み込みます。
- 各タスクとサブタスクにリソースを割り当てます - プログラムの各アクティビティにリソースまたはリソース プールを割り当てます。


ガント チャートの [ファイル] メニュー オプション

ガント チャートの [ファイル] メニューには次のオプションがあります。

メニュー コマンド	アクション
新規	デフォルトのプログラム データで新しいルート プログラムを作成します。
オープン	検索ウィンドウが開くので、プログラムを検索し、サーバから開くことができます。オンライン モードでのみで利用できます。デフォルトで、前回使用した検索条件が [検索対象:] フィールドに表示されます。
ファイルを開く	ユーザーのハード ドライブに保存されている .gcx (Gantt Chart Exchange) ファイルを検索できます。[フォーマット]>[プリファレンス] ダイアログの [詳細] タブでフォルダの場所をプリファレンスとして保存した場合、そのフォルダが開きます。現在のプログラムが特定のフォルダに格納されている .gcx ファイルを使用して開かれている場合は、そのフォルダが開きます。
保存	プログラムをサーバに保存します。保存されるデータには、[ページ 1]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2]、[スケジュール]、[依存関係]、[チーム]、[リソース] が含まれます。

メニュー コマンド	アクション
ファイルの保存	プログラムをユーザーのハード ドライブに保存します。保存されるデータには、すべてのアクティビティ、依存関係、リソース シート、アクティビティのステータス、プログラムの前回保存後に実行した変更が含まれます。
名前を付けて保存	プログラムを別名でサーバに保存します。保存されるデータには、[ページ 1]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2]、[スケジュール]、[チーム]、[リソース シート] が含まれます。コンテンツ ([コンテンツ] タブから) は保存されません。ステータスが [完了] または [キャンセル] のプログラムを保存すると、新しいプログラムのステータスは [未開始] になります。
ファイルとして保存	プログラムを別名でユーザーのハード ドライブに保存します。サーバ上の既存のプログラムを誤って更新することを防ぐため、必ずルート プログラムの名前を変更してください。
最近のファイル	ハード ドライブから最近開かれた 10 ファイルのリストが表示されます。
オフライン作業	選択すると、サーバを利用できるかどうかに関係なく、ガント チャートのモードがオフライン モードに切り替わります。オンライン モードへ戻るには、このオプションを再度選択してください。接続状態は、ウィンドウの右下に表示されます。

アクティビティの追加

メイン ツールバーまたは右クリックのメニューの [アクティビティの挿入] オプション  を使用して、ガント チャートからプログラムにアクティビティを追加できます。または、次のより迅速なオプションを実行することもできます。





アクティビティを追加する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを追加する行を選択します。選択した行の下にアクティビティが追加されます。
2. キーボードの [Insert] キーを押します。これで、選択した行の下に新しい行が挿入されます。
3. 新たに挿入された空白の行で、アクティビティの名前を入力します。
作成したこのアクティビティは、タスク サブクラスに属します。指定のサブクラスのアクティビティを追加する場合は、ショートカット キー [Ctrl] + [Alt] + [A] を使用します。
4. [アクティビティ] ダイアログで、アクティビティのサブクラスを選択します。
5. [開始日] と [終了日] を指定します。[スケジュール期間] フィールドの日数は、入力された開始日と終了日に基づいて自動計算されます。[開始日] を指定して、[スケジュール期間] フィールドに合計日数を入力することもできます。この場合は [終了日] の日付が自動計算されます。
6. [OK] をクリックしてアクティビティを追加します。

アクティビティ情報の表示

- アクティビティ ステータス - ステータス アイコンは、表形式アクティビティ ウィンドウの各アクティビティのステータスを表します。アイコンは、プログラム、フェーズ、タスクまたはゲートのアクティビティ名の横に表示されます。

アクティビティ ステータスを表すアイコンは次のとおりです。

- 未開始 - プログラムは開始されていません。
- 完了 - プログラムが完了しました。
-  キャンセル - プログラムがキャンセルされました。
-  オントラック - プログラム オブジェクトはスケジュールどおりです。
-  注意が必要 - プログラムまたは子オブジェクトがスケジュールより遅れているか、または期限切れです。
-  オフトラック - プログラムまたは子オブジェクトが 6 日以上遅れています。

注意 黄色および緑のインジケータが表示されるまでの正確な経過期間は、[管理] で設定できます。この設定の詳細は、『Agile 管理者ガイド』を参照してください。

- アクティビティ情報 - ガント チャートから、アクティビティの一般情報、ページ 1、およびユーザー定義 1 の詳細を表示できます。

プログラム情報を表示するには、プログラム アクティビティで右クリックし、[プロパティ] を選択します。

ゲートの追加

ゲートは、マイルストーンと同様に主要なアクティビティの完了を示す、期間ゼロのアクティビティです。ガント チャートにゲートを追加することで、新しいタスクの開始前にタスクがスケジュールどおり完了することをチェックまたは管理できます。これは、依存関係を定義することで実行します。100 ページの「[ガント チャートでの依存関係の作成および編集](#)」を参照してください。

ゲートを追加する手順は、次のとおりです。

1. 表形式ビュー ウィンドウでアクティビティを選択します。
2. 右クリックのメニューで [ゲートの挿入] をクリックします。または、単にツールバーの [ゲート] アイコンをクリックします。ショートカット キー [Alt]+[G] を使用することもできます。
3. ダイアログが開くので、ゲートの名前を入力するとともに、[終了日] を指定します。
4. [OK] をクリックしてゲートを追加します。

データの編集

ガント チャートのツールバー上のアイコンを使用して、データの編集および移動を迅速に実行できます。ほとんどのメニュー コマンドとアイコンにはショートカット コマンドがあり、使用すると時間を節約できます。各メニュー アイテムのショートカット コマンドは、アイテムの横に表示されるか、マウス ポインタを置くと表示されます。ここでは、ユーザーが実行できるデータ編集アクションを説明します。

重要 ガント チャートで変更を行った後、ガント チャートの [保存] オプションを使用して、変更をデータベースに保存しておく必要があります。[保存] によって、ガント チャートが開いている間に別のユーザーが PPM プログラムに対して実行した変更が上書きされます。変更を保存できるのは、そのプログラムのプログラム所有者のみです。

インライン編集

表形式ビュー ウィンドウで、セル内をダブルクリックすると編集可能になります。または、セルを選択してキーボードで [F2] を押す方法も使用できます。

表形式ウィンドウのすべてのフィールドは編集可能で、変更した内容はグラフィック ウィンドウへ動的に反映されます。

日付の入力または変更

日付フィールドへの日付の入力は、日付を直接入力するか、[カレンダー] アイコンをクリックしてカレンダーから日付を選択します。



グラフィック ビューでは、単にアクティビティ タスクをクリックしてドラッグするだけで、[開始予定日] と [終了予定日] カラムの日付が自動的に調整されます。


アクティビティの開始日または終了日、および期間を変更するには、ガント チャートの各バーの終端にあるマーカーをドラッグします。または、バーをクリックしてバー全体を前後にドラッグすることでも日付を変更できます。




タスクの順序または階層の変更

アクティビティ行を選択するには、アクティビティ名の左にある最初のカラムに表示される行番号をクリックします。

アクティビティを上下に移動する場合は、ツールバーの  または  をクリックします。アクティビティは、階層内の同じレベルでのみ上下に移動できます。

選択したアクティビティを別のアクティビティのサブアクティビティ (子アクティビティ) にする場合は  をクリックします。

同様に、選択したサブアクティビティを親アクティビティに昇格する場合は  をクリックします。

[コピー] と [貼り付け] オプション

- Excel からのプログラムのコピーおよび貼り付け



Excel シートからガント チャートの表形式ウィンドウにプログラムを直接コピーして貼り付けるには、Excel シート内のデータが次のようなフィールド フォーマットである必要があります。

サブクラス	名前	開始予定日	終了予定日
<アクティビティ タイプ> 例: プログラム、フェーズ、タスクまたはゲート	<プログラム名>	<日付フォーマットは Agile のユーザー プリファレンスのとおり>	<日付フォーマットは Agile のユーザー プリファレンスのとおり>

注意 前述の 4 フィールドはすべて必須フィールドです。[アクティビティ タイプ] と [プログラム名] フィールドでは、大文字と小文字が区別されます。ゲートは期間ゼロのアクティビティのため、[開始日] は [終了日] と同じであると見なされます。Excel からのコピー時には、ヘッダ行を選択しないように注意してください。

- プログラム アクティビティのコピーおよび貼り付け

1 つまたは複数のアクティビティをコピーし、表形式ビューに貼り付けられます。

- コピーする場合は、アクティビティ (1 つまたは複数) を選択し、右クリックのメニューで [コピー] をクリックするか、ツールバーの  をクリックします。
- 貼り付ける場合は、カーソルを貼り付ける行に置き、右クリックのメニューで [貼り付け] をクリックするか、ツールバーの  をクリックします。

□ コンテンツのコピーおよび貼り付け

コンテンツは、必ず適切な場所に貼り付ける必要があります。たとえば日付フォーマット フィールドにテキスト フィールドをコピーすることはできません。

上方へコピーまたは下方へコピー

アクティビティ名や日付などのコンテンツを表形式ビューに複製できます。これによって、選択したセルのテキストが、指定した隣接セルにコピーされます。

上方へコピーまたは下方へコピーする手順は、次のとおりです。

1. コンテンツを複製するセルを選択します。選択した最初のセルは [下方へコピー] の参照になり、最後のセルは [上方へコピー] の参照になります。
2. 右クリックのメニューで [上方へコピー] または [下方へコピー] のいずれか適切な方を選択します。

他の方法もあります。選択したセルの角にカーソルを置きます。カーソルが十字線の形に変わります。この十字線を上下にドラッグすることで、セルの同じテキストを上または下に複製できます。

注意 アクティビティに依存関係が定義されていて、コピーによって後方の日付が先行の日付より前になってしまう場合、コピー処理は実行できません。

ガント チャートでの依存関係の作成および編集

ガント チャートでは、2 つのアクティビティ間に依存関係を定義できます。デフォルトでは、すべてのプログラムのスケジュールは最初のタスクの開始日に始まり、最後のタスクが終了する日付に基づいて完了します。依存関係を定義すると、ガント チャートでは各タスクへより正確な日付が割り当てられるようにスケジュールが調整されます。依存関係によって、プログラムの終了日をより正確な日付に変更できます。

依存関係を作成する手順は、次のとおりです。

1. ツールバーで [依存関係の作成] アイコンをクリックします。カーソルが十字線のポインタに変わります。
2. 十字線のポインタをタスクの開始点から終点へドラッグします。ドラッグする方向、またユーザーがタスクの開始点または終点のどちらを選択したのかによって、依存関係のタイプが決まります。

注意 離れている 2 つのタスク間に依存関係を定義する必要がある場合は、先行のカラムに直接依存関係を入力できます。先行タスクのタスク ID 番号 (表形式ビューの右側に表示) を表形式ビュー ウィンドウの [先行タスク] カラムに入力してください。

[編集]>[依存関係の作成] メニュー コマンドを使用して依存関係を作成することもできます。

依存関係を編集する手順は、次のとおりです。

1. ガント チャートのグラフィック ビューで依存関係の矢印リンクをダブルクリックするか、[編集]>[依存関係の編集] を選択します。
2. [タイプ] ドロップダウン メニューから依存関係のタイプを選択します。

ガント チャートのオブジェクトの削除

削除したいアクティビティを選択し、ツールバーの [削除] アイコンをクリックすることで、ガント チャートのプログラム、フェーズ、タスクおよびゲートを削除できます。[編集]>[削除] オプションを使用するか、キーボードでショートカット [Ctrl]+[Del] を使用して削除することもできます。

ガント チャートで任意のアクティビティを削除するには、ユーザーの役割に適切な [削除] 権限が割り当てられている必要があります。[削除] 権限のないユーザーがガント チャート内で実行した削除は、Agile PLM に適用されません。アクティビティを削除する適切な権限がないことを通知するエラー メッセージが表示されます。

適切な [削除] 権限があるかどうかは、Agile PPM 管理者にお問い合わせください。

注意 適切な [削除] 権限がないために更新に失敗した場合、ガント チャートの元のプログラム ツリーに戻ることはできません。いったん Agile PPM に戻り、ガント チャートを再び起動しなければなりません。

変更の取り消し

ガント チャートでは、実行したアクションを元に戻すことができます。ただし、[保存] は元に戻せません。プログラムを開くなどのアクションも取り消すことができます。現在のアクションに基づき、[編集] メニューには前後関係に応じた [元に戻す] または [繰り返す] オプションが表示されます。

[元に戻す] または [繰り返す] 処理は、アクションごとに 1 回のみ実行できます。ショートカット キー [Ctrl]+[Z] でも、アクションを元に戻せます。[Ctrl]+[Z] を 2 回押すと、アクションが繰り返されます。

ガント チャートの印刷

[ファイル] メニューの [印刷] オプションを使用して、ガント チャートの任意のビューを印刷できます。

[印刷] ウィンドウまたは [印刷プレビュー] ウィンドウで、必要に応じて [ページ設定] の各オプションを手動で変更できます。デフォルトでは、ページの余白は 5 インチで、ページ方向は [横] に設定されています。

リソース管理

ガント チャートは、プログラム内のプログラムやタスクへのリソース割り当てをサポートする動的なリソース管理機能を提供します。また、プログラム内で定義されているアクティビティについて、所有権をリソースへ委譲することもできます。

ガント チャートでのリソース管理では、次の処理を実行できます。


- 新規リソースを追加します。
- 既存リソースを追加または削除します。
- リソースに割り当てられている役割を変更します。
- 特定のタスクに対し、リソースの割り当て率を変更します。
- 複数のプロジェクト間でリソースを交換し、リソースの減少や再割り当てに対応します。
- 新しいチーム メンバーをグローバルに追加するか、アクティブなプログラム内の指定のタスクに追加します。

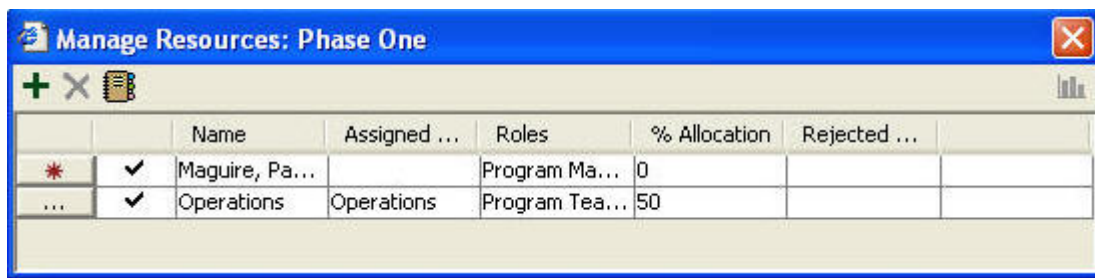
- プロジェクト全体または指定のタスクについて、ユーザーの役割を変更します。
- 完了した作業および実際の請求時間数は維持しながら、ユーザーをグローバルまたは個別のタスクから削除します。
- 割り当て率を単一のタスク レベルで変更します。または変更をすべてのリーフレベルのタスクに適用します。
- ユーザーのリソース プールをグローバルまたはプロジェクト単位で変更します。


リソースの割り当て


ガント チャート内で、プログラムにリソースを割り当てることができます。リソース管理機能によって、リソースを様々なプログラムへ割り当てることができるとともに、複数のプログラムでリソースを分割することができます。



プログラムへリソースを追加する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティを選択し、ツールバーで  をクリックします。[リソースの管理] ダイアログが開きます。



2. [リソースの管理] ダイアログで次の処理を実行します。
 1. リソースを追加するには、 をクリックします。これでテーブル内に新しい行が作成されます。新しい行で [名前] カラムに値を入力するには、セルをダブルクリックし、表示される値のリストからリソース名を選択します。

リソース アドレス帳からリソースを追加するには、 をクリックします。[検索] をクリックして、選択したリソース リストからのすべてのリソースを表示します。[検索対象] ドロップダウン リストを使用して、たとえば既存のリソース プールやリソース シート リストなど、既存のリソース シートからリソース リストを選択します。すでに追加されているリソースおよびリソース プールは、検索結果に表示されません。


使用可能なオプションは、ユーザーの選択内容によって異なります。[オプション] をクリックし、パラメータ検索を実行してリソースを検索します。パラメータ検索の詳細は、『Agile PLM ユーザー・ガイドおよびスタート・ガイド』を参照してください。
 2. [OK] をクリックします。選択したリソースは、[リソースの管理] テーブルに表示されます。
 3. [役割] カラムで、各リソースの役割を指定します。セル値を変更する場合は、対象のセルをダブルクリックしてから  をクリックします。ダイアログが開くので、[利用可能な役割] カラムで役割を選択し、[選択した役割] カラムに移動してから [OK] をクリックします。
 4. [割り当て率 (%)] カラムに、このアクティビティにリソースが費やす時間の割合を入力します。このリソースがアクティビティの割り当てを拒否した場合、[却下] カラムに  アイコンが表示されます。

注意 1 アクティビティのみに割り当てられているフルタイム リソースの割り当て率は、100% です。複数のプログラムで共有されているリソースの場合、割り当て率は各プログラムまたはアクティビティに対する割り当て時間によって異なります。

3. リソースを割り当てるには、対象の行を選択して [適用] をクリックします。

リソースを割り当てる前に、各リソースの利用可能性を確認できます。詳細は 103 ページの「[リソース利用状況の表示](#)」を参照してください。


リソース利用状況の表示

リソースの利用状況データを表示するには、[リソースの管理] ダイアログの右上にある  をクリックします。[リソース利用状況] チャートが開きます。

[リソース利用状況] チャートによって、指定のアクティビティへリソースを割り当てる前に、そのリソースの利用可能性を確認することができます。

リソースの削除

割り当てたリソースを削除する手順は、次のとおりです。

1. [リソースの管理] ダイアログで、削除する 1 つまたは複数のリソースを選択します。
2.  をクリックします。削除を確認するプロンプトが表示されます。
3. [はい] をクリックして確定してください。
4. 開いたダイアログで、次のいずれかを選択します。
 - リソースを削除して、割り当て率 (%) をプールに再割り当て (該当する場合) – リソースを削除し、プログラム リソース プール内の他のリソースにリソース割り当て率を再割り当てする場合、このオプションを選択します。
 - リソースを削除して、割り当て率 (%) を破棄 – リソース割り当て率を再割り当てしない場合、このオプションを選択します。

選択したリソースが、前述の指定に従って削除されます。




注意 [リソースの管理] ダイアログでリソース名の横にある黒いチェックマークは、選択されている全リソースにそのリソースが割り当てられていることを示します。リソースに、すべてのタスクではないが少なくとも 1 つのタスクが割り当てられている場合、このチェックマークはグレーで表示されます。

所有者の委譲

アクティビティの所有権を指定のリソースへ委譲できます。このようにして、プログラム内の各タスクの所有者を割り当てることができます。タスクの所有権を委譲する場合、承認のため委譲の依頼が所有者に送信されます。38 ページの「[私の割り当て](#)」も参照してください。

委任された所有者が依頼を承認すると、このリソースがタスクを所有し、委任されたフィールドが空欄になります。

所有権を委譲する手順は、次のとおりです。

1. 対象のアクティビティまたはタスクを選択します。[所有権の委譲] アイコン  が有効になります。
2.  をクリックします。デフォルト リソースのリストが表示されます。
3. リストからリソースを選択するか、 をクリックしてアドレス帳からリソースを選択します。
4. [OK] をクリックして所有権を委譲します。

ガント チャートのオフライン作業

ユーザーは、Agile PLM にログインしていない場合でも、ガント チャートで作業を続けることができます。ガント チャートのクライアントは、ユーザーのコンピュータでスタンドアロン アプリケーションとして使用できます。この機能によって、ユーザーは次の処理を実行できます。

- 移動中やサーバのダウンタイム時でもプログラムの作業を継続できます。
- プログラムのプレリミナリ ドラフトを作成し、他のユーザーへ公開したい場合にのみオンラインで提供できます。
- 保存したプログラムを他のユーザーへ電子メールで送信し、フィードバックを受けたり、更新したりすることができます。

Web クライアントで初めてガント チャートを起動すると、このガント チャートへのショートカットをデスクトップに保存するオプションが提供されます。ショートカットを保存しておけば、このショートカットを使用してガント チャートを起動し、オフラインで作業できます。

変更の確認

オフラインまたはオンラインでプログラムを変更した後、プログラムを保存する前に HTML レポートで変更内容を確認できます。

プログラムへの変更を確認する手順は、次のとおりです。

1. [ツール] メニューで [変更の表示] を選択します。
新しいウィンドウが開き、サーバとガント チャートに記録されている変更の比較が表示されます。変更、追加または削除されているアクティビティは、テーブル下の凡例に色別に表示されます。● アイコンは、変更されているオブジェクトを表します。
2. アクティビティまたはゲートへの変更の詳細を確認するには、その名前をクリックします。ポップアップウィンドウが開き、[ページ 1]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2]、[スケジュール] および [リソース] の情報について、変更前と変更後の値が表示されます。すべての変更内容を表示するには、下方にスクロールします。
3. プログラム スケジュール、割り当てられているリソース、依存関係、または [ページ 1]/[ユーザー定義 1]/[ユーザー定義 2] の各フィールドへの変更の詳細を表示するには、対応するカラムの適切な ● アイコンをクリックします。

ガント チャートから Web クライアントへのビューの切り替え

ガント チャートで作業している間、必要に応じて Web クライアント ビューへ切り替えることができます。このオプションはガント チャートのすべてのモードで利用でき、プログラム ツリーで少なくとも 1 行が選択されている場合にのみハイライト表示されます。

現在のプログラムを Web クライアント ビューへ切り替える手順は、次のとおりです。

1. ガント チャートで 1 つ以上のアクティビティ行を選択します。
2. [ツール] メニューまたは右クリックのメニューで、[ブラウザに表示] を選択します。サーバに接続していない場合は、Agile PLM のログイン画面が表示されます。
3. Agile にログインします。選択した各アクティビティ行について、新しいブラウザ ウィンドウが開きます。

終了前のプログラムのロック解除

[オフライン] または [切断] モードでガント チャートでの作業を終えて終了すると、ガント チャートで開いたプログラムはロックされた状態のままになります。使用したプログラムを他のユーザーが使用できるように必ずロックを解除しておくようにするため、終了する前にプログラムのロックを解除するようにプロンプトが表示されます。[プログラムのロック解除] ダイアログが表示されるので、他のユーザーが使用できるようにロックを解除するプログラムを選択し、[OK] をクリックします。

Microsoft Project の使用

扱うトピックは次のとおりです。

- 作業を開始する前に 107
- インポートした Microsoft Project ファイルの使用 107
- Microsoft Project のトラブルシューティング 110

Microsoft Project 2002 または 2003 を使用している場合、プロジェクト ファイルを Agile PPM へインポートし、Agile PPM でプロジェクトを管理することができます。

Agile が Microsoft Project ファイルとの関連でどのように動作するかについては、『Agile インポートおよびエクスポート・ガイド』を参照してください。

注意 Microsoft Project でサポートされている一部の複雑な依存性や制約タイプなどは、まだ Agile PPM でサポートされていません。詳細は、110 ページの「[Microsoft Project のトラブルシューティング](#)」を参照してください。

作業を開始する前に

- すべての Microsoft Project チーム メンバーが Agile データベースに存在していることを確認してください。
- 作業拠点に以前使用していた PPM 8.5 や 9.0 がある場合は、8.5 や 9.0 マクロをアンインストールしてください。
- Agile 管理者によって適切な [Microsoft] 権限が割り当てられていることを確認してください。

Agile PPM 8.5 や 9.0 マクロをアンインストールする手順は、次のとおりです。

1. Microsoft Project を開きます。
2. [ツール]>[構成内容の変更]>[モジュール] を選択します。
3. Global.mpt を開き、ファイル取り出しと XML マクロを削除します。

インポートした Microsoft Project ファイルの使用

Agile PLM 9.2.2 では、Microsoft Project 98 および 2000 プロジェクト ファイルとの統合はサポートされていません。Microsoft Project 98 または 2000 プロジェクト ファイルで作業する場合、プロジェクト ファイルを適切なフォーマットに自動的に変換するには、Microsoft Project 2002 または 2003 でファイルを開く必要があります。詳細は、Microsoft Project メニューの [ヘルプ]>[Microsoft Project ヘルプ] を選択してください。

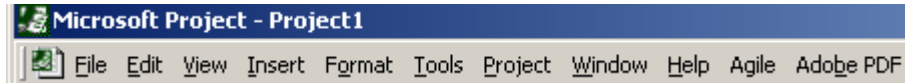
Microsoft Project の同期化の設定

プラグインをインストールする手順は、次のとおりです。

1. [ツール]>[Microsoft プロジェクト同期化設定] を選択します。

2. Agile が警告メッセージを表示します。[はい] をクリックします。
3. 設定ウィンドウを閉じます。
4. 次のいずれかの操作を行います。
 - Microsoft Project を開き、Agile メニューがメニュー バーにあることを確認します。
 - Agile プログラムから [Microsoft Project] ボタンをクリックし、[Microsoft® Project で起動] を選択します。これで、Microsoft Project が起動し、Agile メニューがインストールされます。

次の図は、Microsoft Project メニューの Agile メニュー アイテムです。



既存の Microsoft Project ファイルからの PPM プログラムの作成

レベル 1 のタスクを 1 つ有する既存の Microsoft Project プランを、Agile PPM プロジェクト オブジェクトの基礎として使用することができます。(すべてのタスクは 1 つのプロジェクトのもとでロールアップされる必要があります。PPM はこのプロジェクトをルート プログラム オブジェクトに変換します。)

既存の Microsoft Project ファイルから PPM プログラムを作成する手順は、次のとおりです。

1. ターゲット ファイルを Microsoft Project で開きます。
2. [Agile] > [Publish to PPM] の順に選択します。Agile PLM 公表ページが開きます。

または、Microsoft Project ファイルを .xml ファイルとして保存し、このファイルをプロジェクトの公表に使用することもできます。

.xml ファイルとして保存された既存の Microsoft Project ファイルから PPM プログラムを作成する手順は、次のとおりです。

1. ターゲット ファイルを Microsoft Project で開きます。
2. Microsoft Project プロジェクト メニューで、[ファイル] > [名前を付けて保存] を選択し .xml ファイルとしてプロジェクト ファイルを保存します。
3. Agile [ツール] メニューへ移動し、[ツール] > [Microsoft Project から公表] を選択します。
4. 公表する Microsoft Project .xml ファイルを参照します。
5. [次へ] をクリックします。

Microsoft Project での PPM プロジェクトの起動

適切な権限があれば、Microsoft Project で PPM プログラムを起動することができます。必要な権限の詳細は『Agile 管理者ガイド』を参照してください。

Microsoft Project で PPM プロジェクトを起動する手順は、次のとおりです。

1. 起動するプログラムを開きます。
2. [アクション] メニューで、[Microsoft Project] > [読み取り専用として起動] または [Microsoft Project] > [編集モードで起動] を選択します。Microsoft Project が開きます。
3. ファイルが [新しいプロジェクトとして] 実行されるよう指定します。
4. [完了] をクリックします。

読み取り専用モードと編集モード

PPM プログラムは、読み取り専用モードまたは編集モードで起動または保存できます。選択したモードはプログラム データに影響します。

□ 読み取り専用モード

[読み取り専用として起動] を使用して Microsoft Project で PPM プロジェクトを起動する場合、Agile PPM のプロジェクト データを変更せずに、Microsoft Project で PPM プロジェクトを表示、印刷または分析することができます。Microsoft Project で、目的のアクションの編集、変更または分析を実行できます。Microsoft Project のファイルは、アクセスするローカルまたはネットワーク ディレクトリに保存できます。

ただし、読み取り専用として起動プログラムを Agile PPM に戻して公表することはできません。読み取り専用として起動すると、PPM プロジェクトはロックされず、[ロック ユーザー] は空のままで、[スケジュール エディタ] フィールドは PPM に設定されたままになっています。したがって、別のユーザーは利用可能な Agile PPM の編集方法 (PPM で編集、Microsoft Project で編集 ([編集モードで起動])、またはガント チャートで編集) のいずれかを使用して、PPM プロジェクトを変更することができます。

読み取り専用として起動の使用時に作成した Microsoft Project ファイルは、PPM ファイルに対して行われたその後の編集や変更によって更新または影響を受けません。

□ 編集モード

[編集モードで起動] を使用して Microsoft Project で PPM プロジェクトを起動する場合、PPM プログラムは他のユーザーが変更できないように自動的にロックされます。ユーザーの名前が [ロック ユーザー] フィールドに表示され、[スケジュール エディタ] フィールドが [Microsoft Project] に設定されます。

編集モードで起動中のプログラムを、公表により Agile PPM に戻すことができます。

これは、[XML として保存] メニュー コマンドを使用して PPM プログラムを保存した場合にも適用されます。

プログラムのロックの詳細は、48 ページの「[複数のユーザーによる同じタスクの編集](#)」を参照してください。

PPM プログラムのオフライン作業

ユーザーのコンピュータに Microsoft Project がインストールされていない場合、PPM プログラムを XML ファイルとしてローカル ドライブに保存し、オフラインで作業できます。ネットワーク上で Microsoft Project がインストールされているマシンからこのファイルにアクセスし、オフラインで閲覧または編集してから、オンライン接続した際にこのファイルを PPM へ戻して公表できます。

次のいずれかのコマンドを使用して、プログラムを XML ファイルとして保存します。

- XML として保存 - 読み取り専用
- XML として保存 - 編集

読み取り専用モードまたは編集モードを選択する前に考慮の必要がある点については、109 ページの「[読み取り専用モードと編集モード](#)」を参照してください。

プログラムを XML ファイルとして保存する手順は、次のとおりです。

1. 保存するプログラムを開きます。
2. [アクション] メニューで、[Microsoft Project] > [XML として保存 - 読み取り専用] または [XML として保存 - 編集] を選択します。
3. ファイルをローカル ドライブにダウンロードします。

注意 Windows XP で Internet Explorer 7 を使用している場合、ファイル ダウンロードのデフォルト設定では [XML として保存 - 読み取り専用] の処理時に履歴レコードが重複する場合があります。これを防止するには、次の操作を実行します。[ツール]>[インターネット オプション]>[信頼済みサイト]>[サイト] で、Web クライアント URL が追加されていることを確認してください。[レベルのカスタマイズ] 設定で、[ファイルのダウンロード時に自動的にダイアログを表示] の [有効にする] を選択します。

Microsoft Project のトラブルシューティング

Microsoft Project の同期化が作動しない場合、Agile PPM メニューを再インストールする必要があります。このためには、既存の Agile メニューを以下の方法で手動削除する必要があります。

Microsoft Project のアクティブな COM アドイン リストを表示する手順は、次のとおりです。

1. [ツール]>[カスタマイズ]>[ツールバー] にアクセスします。[カスタマイズ] ウィンドウが開きます。
2. [コマンド] タブで、左のリストから [ツール] を選択します。
3. 右側のリストで [COM アドイン] を探します。
4. [COM アドイン] をリストからメニュー バーへドラッグしてドロップします。
5. [カスタマイズ] ウィンドウを閉じます。
6. 先ほど追加した [COM アドイン] メニューをクリックします。インストールされているすべてのアドインのリストが表示されます。

Microsoft Project から手動で COM アドインをアンインストールする手順は、次のとおりです。

1. [COM アドイン] メニューをクリックし、COM アドインのリストを表示します。
2. アンインストールするアドインを選択します。
3. [削除] ボタンをクリックし、選択されたアドインをアンインストールします。

統合に際して発生する可能性のあるその他の事項

- リソース割り当ての分割タスク
- 実際の日付と予定日の使用
- カスタマイズ カレンダーと作業日
- [必ず完了] などの制約タイプは、Microsoft Project から公表された後は、Agile システムで維持されません。このため、Microsoft Project ヘブランを戻すと、初期の Microsoft Project プランとは異なる日程が生じます。
- Microsoft Project では、期間を時間で指定できます。PPM では、期間の最低単位は 1 日になります。このため、1 日に満たないタスクを頻繁に使用する場合、正確性の問題が生じます。
- Agile PPM プロジェクト名は、Microsoft Project のアウトライン レベル 1 に存在する必要があります。すべての Agile PPM サブタスク、フェーズおよびゲートは、Microsoft Project のレベル 1 の下位にインデントする必要があります。
- Microsoft Project では、ユーザーのプログラムの各リソースに、該当するタスクの [リソース] タブで一定の割り当て率を設定する必要がありますこのフィールドに入力可能な最大値は、Java クライアントで設定します。デフォルト設定は「400」です。設定されている最大値を超える値を入力すると、PPM への公表時にエラーが発生します。必要に応じ、割り当て率の最大値は Java クライアントでリセットできます ([チーム] 属性)。

注意 Microsoft Project のアウトライン番号は Agile PPM にインポートされません。

Microsoft Project でのオブジェクトの削除

Microsoft Project 機能を使用して、Microsoft Project でプログラム、フェーズまたはタスクを削除できます。

Microsoft Project で行った変更で Agile PPM を更新すると、Agile PPM は割り当てた [削除] 権限をチェックして Agile PPM でプログラム、フェーズまたはゲートの削除を許可されていることを確認します。Agile PPM での削除を許可されていないアクティビティを Microsoft Project で削除した場合、Microsoft Project での変更のいずれも Agile データベースに書き込まれず、適切な権限がないことを告げるエラー メッセージが表示されます。

注意 適切な [削除] 権限がないために PPM の公表に失敗した場合、Microsoft Project の元のプログラム ツリーに戻ることはできません。ただし、Agile PPM に戻り、Microsoft Project を再び起動することはできます。

Agile PPM で特定のタイプの PPM オブジェクトを削除できない場合は、Microsoft Project でも削除できません。また、Agile データベースも更新できません。

PPM への Microsoft Project 作業値の転送

Microsoft Project から PPM プログラムへの作業値の正確なマッピングを実行するためには、一定のデータ処理が必要です。

- 作業日数 - Agile PPM では、作業日数は常に割り当て率 (%) と期間に基づいて計算されます。Microsoft Project とは異なり、Agile PPM は作業日数を作成するために、リソースおよびリソース プールへの割り当てを必要とします。リソースまたはリソース プールが割り当てられていない作業データ値が Microsoft Project からのタスク公表時に失われるようにするため、Agile 管理者は一般的なリソース プールを設定および定義し、作業日数値を保存しておくことができます。Agile 管理者が一般的なリソース プールを定義した場合、これらの状況を満たすタスクには、[チーム] タブでこれらに関連付けられた一般的なリソース プールがあることがわかります。
- カスタム サブクラス - PPM プログラム用に Microsoft Project で新しいタスクを作成する場合、Java クライアントで指定したカスタム サブクラス値によって、[テキスト 29] カラムのデフォルトのサブクラス値を上書きできます。
- [ユーザー定義 1] 属性 - [ユーザー定義 1] 属性の正しいマッピングのため、Agile が提供する MSP/Agile PPM マッピング ファイル (Agile サーバの MSPSyncMapping.properties) で適切な値を編集する必要があります。[ユーザー定義 2] の属性はマップできません。

注意 [テキスト30] カラムのデータは変更しないでください。このデータを変更すると、同期化プロセスに影響を及ぼし、エラーの原因となる恐れがあります。

これらの点の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』の Product Portfolio Management 設定に関するトピックを参照してください。

注意 エラーなしでマッピングを実行するため、Microsoft Project では、リソースの割り当て率の値は「0」と「400」の間である必要があります。PPM では、このフィールドのデフォルトの最大値は「400」です。この値を超える値を指定したい場合は、必要に応じて Java クライアントの [チーム] 属性でこのデフォルト設定を変更できます。属性の変更の詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

インポートおよびエクスポート

扱うトピックは次のとおりです。

■ 概要.....	113
■ 作業を開始する前に.....	114
■ サポートされているファイル フォーマット.....	115
■ データのインポート.....	116
■ データのエクスポート.....	121

概要

インポート ウィザードを使用すると、大容量ファイル (プロダクト コンテンツ) を他のフォーマットから Agile PPM に追加および更新できます。インポートによって、Agile 環境でビジネス プロセスを開始するために必要なレガシー データを取り込めるだけでなく、プロダクト コンテンツを定期的に更新することもできます。インポートのプロセスを適切に実装することで、Agile ソリューションから一層高い価値を引き出すことが可能になります。

ユーザーは、大容量データソース ファイルを作成し、この章で説明するインポート手順を通じて Agile へ一括して迅速にアップロードできます。インポートの前に、インポートの条件を指定するプリファレンスを設定できます。

インポート ウィザードでは、過去の Agile リリースからの標準プログラム情報のインポートに加え、次のオブジェクトを Agile PPM へインポートできます。

□ ディスカッションおよびアクション アイテム

ディスカッションは、プログラムに関連するチャット タイプの通知、アクティビティは所有者および締切日のある計画されていないタスクで、プログラム オブジェクトの [ディスカッション] タブに表示されます。ディスカッションをインポートする場合は、インポート ディスカッション データ ファイルに適切なプログラム情報も含める必要があります。

注意 ディスカッションおよびアクション アイテムは作成できるのみで、更新はできません。既存データの更新や変更はできません。

次の表は、ディスカッションをインポートする際のデータファイルの例です。ファイルには、[番号]、[名前]、[ディスカッション タイプ]、[件名]、[メッセージ]、[ステータス]、[優先度] および [通知リスト] の各フィールドの値が含まれている必要があります。

番号	名前	ディスカッション タイプ	件名	メッセージ	ステータス	優先度	通知リスト
D00123	Shopper, Henry	ディスカッション	見積の 質問	迅速に回答する ため、すべての 質問をここに記 載してください。	オープン	3 - 低い	Agile, Acme03

番号	名前	ディスカッション タイプ	件名	メッセージ	ステータス	優先度	通知リスト
D00021	Maguire, Paul	ディスカッション	複数の英語バージョンが必要	99% の精度を実現するためには、異なるバージョンが必要です。	オープン	1- 高い	Hage - QA Manager, Joe, Tom, Smith
D00101	Maguire, Paul	ディスカッション	レギュレータ	レギュレータのメーカーは現在中断中です。	オープン	2 - 中	Salesy-Quanta ODM, Roy, Jones

□ ユーザーおよびユーザー グループ

ユーザーおよびユーザー グループの情報は、しばしば変更および更新されます。ユーザーおよびユーザーグループのインポートは、使用している Agile システムの情報を迅速に更新する方法の 1 つです。

□ ルート プログラム (更新のみ)

ルート プログラムを [ページ 1]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2] の各フィールドとともにインポートできます。データをエクスポートし、[ページ 1]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2] の各フィールドを編集してから Agile へインポートで戻すことができます。

作業を開始する前に

ソース ファイルから Agile PPM ヘデータをインポートする前に、次の事項を確認します。

- 適切な Agile PPM ユーザー ライセンスと権限があることを確認します。Agile データをインポートするには、インポートする Agile オブジェクトの各タイプについて、[作成]、[ディスカバリ]、[読み取り]、[変更] および [インポート] の権限が必要です。また、Java クライアントで [インポート] 権限のオプションを有効化しておく必要があります。権限について質問がある場合は、Agile PPM 管理者に問い合わせるか、『Agile PPM Administrator Guide』を参照してください。インポートを開始するには、[私のユーザー プロファイル] の役割、[読み取り (ユーザー)] 権限および [インポート] 権限が必要です。
- 各フィールドの仕様を理解していることを確認します。いくつかのフィールドは必須のため、インポートウィザードでマッピングする必要があります。フィールドにはデータ タイプが定義されています。これは、データをどのようにフォーマットするか、および最大長をどのくらいにするかを決定するもので、Agile PPM システムによってインポート時に検証されます。これらはインポート ウィザードのプリファレンスで設定します。
- データのファイル フォーマットが正しいことを確認します。テキスト ファイルからデータをインポートする場合は、ソース データをチェックし、サポートしているファイル フォーマットかどうか、またインポート プリファレンスの設定に一致しているかどうかを確認します。詳細は 115 ページの「[サポートされているファイル フォーマット](#)」を参照してください。aXML ファイルを作成するには、Agile Content Service (ACS)、Agile Integration Services (AIS)、または [エクスポート] コマンドで aXML ファイルを作成する方法を使用します。aXML ファイルは、Internet Explorer など任意の XML ビューアで表示できます。
- Agile PPM システムに十分なハードディスク容量があることを確認します。大容量データ ファイルのインポートまたはエクスポート ウィザードから aXML ファイルを作成するため、システムに十分なハードディスク容量があることを確認します。

インポート設定の永続化

Web クライアントでインポート ウィザードを使用する場合、セッションを継続するかぎりデータは保持されます。保持される設定には次のものがあります。

- インポート プリファレンス設定
- ソース ファイル設定
- インポートするために選択されたコンテンツ
- 選択されたマッピング ファイル
- 選択された変換ファイル
- 選択された変更番号

異なるソース ファイルを選択すると、選択したコンテンツ、マッピング ファイルおよび変換ファイルはリセットされます。

大容量データ ファイルのインポート

大容量のファイルをインポートする前にログ変換プリファレンスのチェックボックスの選択を解除しておくことで、結果をより早く取得できます。大容量のデータを 1 回のインポート セッションでインポートする場合、システムの使用率が低い就業時間外に行う必要があります。インポート セッションが完了したら、ログ ファイルをブラウザで表示したり、それをファイルに保存したりすることができます。

詳細は、『インポートおよびエクスポート・ガイド』を参照してください。

サポートされているファイル フォーマット

データは、複数のファイル フォーマットでインポートおよびエクスポートできます。サポートしているファイル フォーマットは次のとおりです。

使用ファイル タイプ	説明	インポート対象
区切り文字テキスト ファイル (.dtf)	標準的なフラット テキスト ファイル。データの各フィールドがカンマやタブなどの特殊文字で区切られます。	すべてのオブジェクト
Excel ワークブック (.txt, .csv)	Microsoft Excel のワークブック ファイル。インポート ウィザードは、Microsoft Excel 2000、2002、2003 および Win XP で作成したファイルをサポートします。	ユーザー、ユーザー グループ、ルート プログラム、アクション アイテム
Agile XML (.axml)	Agile が独自に開発した XML 形式 (PDX ではサポートされないデータを含みます)。	ユーザー、ユーザー グループ、ディスカッション
Microsoft Project エクスポート ファイル (.xml)	Microsoft Project からエクスポートされた、Agile にインポートするための XML データ。このフォーマットの詳細は、『Agile インポートおよびエクスポート・ガイド』を参照してください。	Microsoft Project で作成されたプログラムおよびプログラム オブジェクト

データのインポート

インポート機能を起動するには、[ツール]>[インポート] をクリックします。[インポート ウィザード] が開き、インポート手順をすべてガイドします。インポートは 5 つの手順で実行します。

1. インポート プリファレンスを定義します。
2. インポートするソース ファイルを選択し、ファイル タイプを指定します。
3. インポート可能なコンテンツのリストからコンテンツを選択します。
4. インポートしたデータを格納するために、ソース フィールドをターゲット ソリューション フィールドにマッピングします。
5. ソース フィールドのデータを Agile フォーマットに変換します。
6. 入力した情報を確認し、インポートを開始します。

インポート ログにプロセスが記録されます。また、結果およびエラーもログに記録されます。

インポートの各手順については、後続のセクションで詳しく説明します。

インポート プリファレンスの設定

プリファレンスを設定することで、インポートを実行する複数の異なる条件を設定できます。インポート ウィザードには、いくつかのプリファレンスの設定が含まれており、ウィザードの任意の手順で設定できます。これらの設定は現在の Agile PLM クライアント セッションの間は保持されますが、各ユーザーのプロファイルに永続的には保存されません。

注意 これらの設定はオプションのため、プリファレンスを設定しなくてもインポートは完了できます。

インポート プリファレンスを設定する手順は、次のとおりです。

1. インポート ウィザードの左下端の [プリファレンス] ボタンをクリックします。[プリファレンスの設定を指定] ウィンドウが表示されます。
2. リストから次のいずれかを選択します。
 - パースと検証オプション
 - ビジネス ルール オプション
 - デフォルト タイプ
 - 自動採番ソース

ユーザーが選択したオプションに合わせ、ウィザードにはユーザーが定義できる値のリストが表示されます。定義した各設定の影響の詳細は、『Agile インポートおよびエクスポート・ガイド』を参照してください。

3. プリファレンスの設定を選択し、[OK] をクリックします。

インポート ソースの選択

インポート ウィザードの [インポート ソース] ページで、インポートするソース ファイルを選択し、インポート用に設定します。

インポートするソース ファイルを選択する手順は、次のとおりです。

1. [インポート ソース] ページで [ファイル] オプションを選択します。
2. ファイル名を指定します。ファイル名を入力するか、[参照] をクリックしてローカル ドライブからファイルを選択します。ファイルのタイプを選択する前に、115 ページの「[サポートされているファイル フォーマット](#)」も参照してください。
3. 次のいずれかのファイル タイプ オプションを選択します。
 - 区切り文字テキスト ファイル (.dtf): データの各フィールドがカンマやタブなどの特殊文字で区切られたテキスト ファイル。ファイル名の拡張子は .csv か .txt であることが必要です。
 - Excel ワークブック: 行と列で構成されたスプレッドシートで、ユーザーはデータの書式を設定できます。ファイル名の拡張子は .xls であることが必要です。
 - プロダクトデータ交換 (PDX) パッケージ: プロダクト コンテンツを含む、標準化された XML フォーマット。PDX パッケージからインポートできます。添付ファイルは関連するオブジェクトとともに PDX フォーマットでインポートされます。拡張子は .pdx であることが必要です。PDX パッケージでは、すべての PPM オブジェクト、ユーザーおよびユーザー グループがサポートされません。
 - Agile XML (aXML) パッケージ: Agile PLM で管理するすべてのプロダクト コンテンツを含んだ XML フォーマットです。aXML ファイルの拡張子は .axml であることが必要です。

注意 区切りテキスト ファイルおよび Excel ファイルの場合、インポートする際に選択できるオブジェクト タイプは 1 つのみです。aXML ファイルおよび PDX ファイルの場合は、インポートする際に複数のオブジェクトを選択できます。

4. [設定] をクリックします。選択したファイル タイプに対応する設定オプションが表示されます。インポートに適切なオプションを選択し、[次へ] をクリックします。

フィールド名	オプション	アクション
テンプレート タイプ	標準、テンプレートなし 親 - 子テンプレート レベル テンプレート	インポート ファイルのテンプレート タイプを選択します。
フィールド区切り文字	カンマ (,) タブ 垂直バー ()	ファイル内の数字またはテキストを区切る、適切なフィールド区切り文字を選択します。
テキスト修飾子	アポストロフィ (') 二重引用符 (")	データを数字ではなく、テキストとして修飾する記号を選択します。
ヘッダ行の位置	(いずれかの行番号)	ヘッダ行として使用するテキストを含んだワークシート内の行番号を指定します。

フィールド名	オプション	アクション
最後の行の位置	(いずれかの行番号)	データをインポートする最後の行となる、ワークシート内の行番号を指定します。 複数のオブジェクト タイプを有している表形式のファイルをインポートする場合に使用できます。インポートでは、指定されたヘッダ行と最後の行に基づいて、指定のデータのみがロードされます。
ファイル エンコード	日本語 (EUC) 日本語 (Shift-JIS) 簡体中国語 (GB2312) 繁体字中国語 (Big5) Unicode (UTF-8) 西ヨーロッパ言語 (ISO)	ファイル エンコードを指定します。

フィールド名	オプション	フィールドの説明
テンプレート タイプ	標準、テンプレートなし 親 - 子テンプレート レベル テンプレート	インポート ファイルのテンプレート タイプを選択します。
ワークシート選択	(シート番号を入力)	単一のファイルに複数のシートが含まれている Excel ファイルです。複数のシートがある場合、ここでシート番号を指定できます。
ヘッダ行の位置	(いずれかの行番号)	ヘッダ行として使用するテキストを含んだワークシート内の行番号を指定します。
最後の行の位置	(いずれかの行番号)	データをインポートする最後の行となる、ワークシート内の行番号を指定します。 複数のオブジェクト タイプを有している表形式のファイルをインポートする場合に使用できます。インポートでは、指定されたヘッダ行と最後の行に基づいて、指定のデータのみがロードされます。 (長大なインポート シートで、すべてのコンテンツはインポートしない場合に使用できます。)

プロダクト コンテンツの選択

インポート ウィザードの [プロダクト コンテンツ] ページには、インポート可能なオブジェクトが一覧表示されます。これらのオブジェクトには、プログラム、ユーザーまたはユーザー グループなどのクラスが含まれます。

インポートするプロダクト コンテンツを選択する手順は、次のとおりです。

1. [インポートするコンテンツを選択] ページで、インポートするコンテンツ オブジェクトを選択します。
2. [次へ] をクリックして次の手順に進みます。

インポート データのマッピング

インポート ウィザードの [マッピング ファイル] ページでは、ソース データのフィールドを Agile フィールドにマッピングできます。Agile PPM のフィールドには、インポート可能なデータ フィールドのみが表示されます。Agile フィールドとインポート データ間でマッピングされるフィールドのみがインポートされます。残りのデータは含まれません。

ソース フィールドから Agile フィールドへマッピングする手順は、次のとおりです。

1. マッピング ファイルの選択ページで、次のいずれかのオプションを選択し、マッピング仕様を定義します。
 - 既存のマッピング ファイルを使用する - インポートするファイルに対応した既存のマッピング ファイルがすでにある場合、このオプションを選択します。
 - 新規マッピング ファイルの作成 - フィールドを手作業でマッピングする場合、このオプションを選択します。
 - 現在定義されているマッピング定義を使用 - 既存のマッピング定義が存在する場合にのみ、このオプションは利用可能になります。前回作成したマッピング定義を使用する場合は、このオプションを選択します。
 - デフォルトのマッピング定義 - フィールドのマッピングにデフォルトの設定を使用する場合、このオプションを選択します。

注意 [既存のマッピング ファイルを使用する] を選択してファイルのマッピングが実行されると、[現在定義されているマッピング定義を使用] オプションが自動的に選択されます。すなわち、前回作成したマッピングが使用されます。

すでにマッピングされているいずれかのフィールドを変更するには、[選択したマッピングの変更] をクリックします。

2. [選択したマッピングの変更] ダイアログで次の処理を実行します。
 - a. 左カラムのインポート フィールドで、インポートするソース フィールドを選択します。
 - b. [すべて展開] をクリックし、Agile フィールドに一覧されているすべてのフィールドを表示させます。
 - c. 右カラムで対応する Agile フィールドに移動し、これらのフィールドを選択します。必ず、すべての必須フィールドを選択してください。
 - d. [マッピング] ダイアログでは、プログラムの作成に必要なフィールドが太字で表示されます。必須フィールドは緑色で表示されます。
 - e. ソース フィールドから Agile フィールドへのマッピング後、[完了] をクリックします。
このマッピング ファイルは、[名前を付けて保存] オプションで保存し、将来使用することができます。
3. [次へ] をクリックして次の手順に進みます。

変換ファイルの選択

Agile システムと互換性を持たせるには、データをインポートする前にいくつかのフィールドの値を変換する必要があります。この変換は変換定義ファイルを使用して実行します。変換定義ファイルは、特に PDX や aXML パッケージのデータをインポートする際に便利です。通常、PDX や aXML パッケージは読み取り専用です。また、アーカイブ ファイルに含まれている値は変更できません。PDX や aXML パッケージにデータの不整合がある場合、変換ファイルを使用して修正する必要があります。

変換定義ファイルは、カンマ区切りのテキスト ファイルです。オプションでファイルのテキスト文字列を二重引用符 (") を使用して修飾することができます。ファイルにはインポート データの変換に必要なフィールドを必ず含めるようにします。

注意 インポート ウィザードでは、Agile Product Cost Management または Agile Product Collaboration の以前のリリースで作成された変換定義ファイルはサポートされません。

データのインポート処理で、変換定義ファイルはオプションです。ソース データを修正する必要がない場合は、変換定義ファイルの手順を省略できます。変換定義ファイルの手順は、他のツールでは修正できない aXML データの場合にのみ使用します。

ソース フィールドのデータを Agile フォーマットに変換する手順は、次のとおりです。

1. [変換定義ファイルを選択] ページで次の処理を実行します。
 - a. インポート対象が aXML ファイル以外のファイルの場合は、[いかなる変換も行わない。] を選択して [次へ] をクリックします。
 - b. インポート対象が aXML ファイルの場合は、[変換を適用する。] を選択して、次のいずれかを実行します。
 - ユーザーのディレクトリで、変換定義ファイルを検索し、選択します。
 - または、[変換テンプレートのダウンロード] をクリックし、変換定義ファイルとして使用するテンプレート ファイルをダウンロードします。

注意 インポート セッションで発生するすべての変換は、インポート ログ ファイルに記録されます。

2. [次へ] をクリックして次の手順に進みます。

設定の確認およびインポートの開始

[設定を確認してインポートを開始] ページには、ユーザーが定義したインポートおよびプリファレンスの設定が表示されます。

インポート処理を開始する手順は、次のとおりです。

1. インポートするすべてのフィールドが含まれているかどうか、インポート設定を確認します。
2. [インポート] をクリックしてインポートを開始します。ソース データが Agile PPM にインポートされます。処理をキャンセルするには、[キャンセル] をクリックします。

インポート要約レポートが、次の情報を含んだログ レポートを生成します。

- 時刻情報 - インポートの開始時刻と完了時刻を表示します。
- 処理記録の要約 - 受け入れ、拒否または無視されたオブジェクトの詳細を提供します。
- メッセージ要約 - インポートしたデータのエラーの要約を提供します。

- インポート処理を繰り返すには、[再起動] をクリックします。
- インポートしたデータを保存するには、[ログを保存] をクリックします。
- Agile Web クライアントに戻るには、[完了] をクリックします。

データのエクспорт

エクспорт ウィザードでは、プログラムおよびオブジェクトを Agile PLM から他のフォーマット (Microsoft Excel ワークシート、カンマ区切りテキスト、PDX パッケージまたは aXML パッケージ) へ抽出し、コンテンツを顧客やベンダーへ配布および送信できます。

Agile PPM から、次のタイプのオブジェクトもエクспортできます。

- ディスカッション
- ルート プログラム
- ユーザーおよびユーザー グループ

PPM プログラムまたはオブジェクトを、Agile から Excel、テキスト (CSV) または aXML フォーマットにエクспортできます。

Agile Web クライアントでエクспорт ウィザードを起動する手順は、次のとおりです。

1. エクспортするオブジェクトを開きます。
2. [ツール]>[エクспорт] の順に選択します。


Agile Java クライアントでエクспорт ウィザードを起動する手順は、次のとおりです。

1. エクспортするオブジェクトを開きます。
2. [アクション]>[エクспорт] を選択します。
3. エクспорт可能なオブジェクトを検索し、[検索結果] ページで 1 つ以上のオブジェクトを選択します。
4. [ツール]>[エクспорт] の順に選択します。

プログラムまたは PPM オブジェクトをエクспортする手順は、次のとおりです。

1. [抽出するオブジェクト] ページの [エクспорт先:] ドロップダウン リストで、データをエクспортするフォーマットを選択します。
2. [拠点] フィールドで拠点を選択します。すべての拠点のデータをエクспортするには、[すべて] を選択します。

注意 [拠点] フィールドは、Agile システムに拠点のサーバ ライセンスがある場合にのみ利用できます。

3. プログラムまたは Agile オブジェクトを追加するには、 をクリックします。[オブジェクトの追加] ダイアログが開きます。ここで、オブジェクトを検索できます。
 - [検索] タブを使用して、ユーザー、ユーザー グループ、ディスカッションまたはプログラムを検索します。添付ファイルも検索する場合は、[添付ファイル コンテンツの検索] チェックボックスを選択します。パラメータ検索条件を使用する場合は、[詳細検索] リンクをクリックします。

- PPM 検索フォルダに保存されている検索を参照する場合は、[保存された検索] をクリックします。
 - 最近使用されたプログラムまたはオブジェクトを参照して選択を迅速に行う場合は、[ショートカット] タブを使用します。
4. エクスポートするオブジェクトを選択し、右矢印ボタンを使用して [選択済み] 領域へ移動します。
 5. エクスポート対象を [ページ 1]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2] の各フィールドに限定する場合は、[テーブルの形式] チェックボックスを選択します。
 6. [エクスポート] をクリックします。プロンプトが表示されたら、エクスポート データを保存するディレクトリまたは場所を指定します。

Agile e5.1 の統合

扱うトピックは次のとおりです。

▪ Agile e5.1 オブジェクトを成果物として追加	123
▪ きっかけとなるイベントと結果の変更	124
▪ Agile e5.1 へのプログラムの更新	124
▪ Agile e5.1 のオブジェクトの変更	124
▪ 追加情報	125

Agile e5.1 のオブジェクトは、Agile PPM アクティビティとゲートに成果物として追加することができます。この機能は、Agile e5.1 オブジェクトにおける状態の変化により、Agile オブジェクトのワークフロー ステータスに変更を加えます。また、Agile プログラムを新規プロジェクトとして Agile e5.1 へコピーし、成果物を Agile e5.1 へ複製し、Agile PPM から直接 Agile e5.1 Web クライアントで Agile e5.1 オブジェクトを実行することができます。

Agile e5.1 オブジェクトを成果物として追加

Agile e5.1 接続が確立されると、Agile e5.1 オブジェクトを成果物として PPM アクティビティ (プログラムやタスクなど) へ追加できます。

Agile e5.1 オブジェクトを PPM アクティビティへ追加する手順は、次のとおりです。

1. PPM オブジェクトの [コンテンツ] タブで、[追加]>[新規作成] を選択します。
2. 関連コンテンツの追加ウィザードで次の処理を実行します。
 1. オブジェクト タイプを入力し、名前と番号を指定します。すべてのフィールドは必須フィールドです。
 2. [完了] をクリックし、このオブジェクトを PPM に追加します。

複数のオブジェクトを追加する必要がある場合は、検索オプションを使用して対象のオブジェクトを同時に検索し、追加します。

複数の Agile e5.1 オブジェクトを検索、追加する手順は、次のとおりです。

1. PPM オブジェクトの [コンテンツ] タブで、[追加]>[検索] を選択します。
2. 関連コンテンツの追加ウィザードで次の処理を実行します。
 1. [既存の Agile-e エンティティからの検索] で検索オプションを使用し、タイプによってオブジェクトを検索します。適切なオブジェクト タイプを 1 つ選択し、[次へ] をクリックします。
 2. 検索結果で、成果物として追加するすべてのオブジェクトを選択します。
 3. 別のタイプの Agile e5.1 オブジェクトを追加する場合は、[さらに追加] をクリックしますオブジェクト タイプを指定し、前述の手順を繰り返します。
 4. 必要なすべてのオブジェクトの選択を完了したら、[完了] をクリックして選択したオブジェクトを PPM アクティビティに追加します。

きっかけとなるイベントと結果の変更

Agile e5.1 エンティティを追加したら、ステータス変更のきっかけとなるイベントと結果を変更できます。

きっかけとなるイベントと結果を変更する手順は、次のとおりです。

1. アクティビティの [コンテンツ] タブを開きます。
2. 変更する成果物を選択します。[ルールを追加] をクリックします。
3. [関係ルール] ダイアログで、この成果物のステータス変更ルールを指定します。
4. [保存] をクリックして、Agile PPM に変更を保存します。

Agile e5.1 へのプログラムの更新

PPM でプログラムを作成した後、[チーム] タブのプログラム構造、成果物、リンクおよび役割を新規 Agile e5.1 プロジェクトとして Agile e5.1 システムに送信できます。

この PPM プログラム構造を Agile PPM ルート プログラムから Agile e5.1 へコピーできます。各 Agile オブジェクトにはフラグが設定されており、Agile e5.1 に更新されるかどうか示しています。

PPM のプログラムにアクセス権を持つユーザーには、管理者により設定された役割のマッピングを通して、対応する Agile e5.1 のオブジェクトへのアクセス権が与えられます。また、ユーザーが Agile e5.1 Web クライアントにログインするためには、適切な許可が必要です。

Agile e5.1 データベースを Agile プログラムで更新する手順は、次のとおりです。

1. プログラムを開きます。
2. [一般情報] タブの [Agile e5.1 へ更新] フィールドが、Agile e5.1 プロジェクト オブジェクトとして Agile e5.1 へコピーしようとしている階層のすべてのレベルに対し、[はい] と設定されていることを確認します。そのように設定されていない場合は、[編集] ボタンをクリックし、このフィールドを [はい] に設定します。
3. [アクション] メニューから [プログラムを Agile e5.1 に更新] を選択します。
4. PPM プログラムをコピーする Agile e5.1 プロジェクトを選択します。新しい Agile e5.1 プロジェクトが選択されたプロジェクト内に保存されます。
5. チーム メンバーの成果物、リンク、役割を Agile e5.1 へコピーするオプションを選択します。

これで、Agile e5.1 で新規プロジェクトを表示することができます。Agile e5.1 Web クライアントの [プロジェクト内] タブを選択し、選択された高レベルのプロジェクトを見ることができます。

Agile PPM で、ルート レベル プログラムが [コンテンツ] タブに表示されるようになります。リンクをクリックすると、Agile e5.1 内でこのプロジェクトに直接アクセスできます。

Agile e5.1 のオブジェクトの変更

[コンテンツ] タブに表示される Agile e5.1 オブジェクトは、Agile e5.1 Web クライアントで変更できます。

注意 Agile e5.1 Web クライアントにログインし、オブジェクトを追加するためには、適切な権限が必要です。

[コンテンツ] タブで Agile e5.1 オブジェクトを変更する手順は、次のとおりです。

1. オブジェクト名をクリックします。オブジェクトが Agile e5.1 Web クライアントで開きます。あらためてログインする必要はありません。
2. Web クライアント上で必要な変更を加え、保存します。

Agile e5.1 のオブジェクトのステータスを変更した場合 (イベントまたはターゲット ステータスへ昇格するため)、ページの更新時に Agile PPM で対応するアクティビティが更新されます。Agile e5.1 Web クライアントでのオブジェクトの変更に関する情報は、Agile e5.1 Web クライアントのドキュメントを参照してください。

追加情報

Agile PPM と Agile e5.1 の統合に関するその他の情報を、次に記載します。

- Agile e5.1 システムに追加された新規ユーザーまたはユーザー グループは、リソース同期化プロセスにおいて Agile PPM に更新されます。これらのユーザーおよびユーザー グループは、すぐに PPM でリソースを追加することはできませんが、次の定期的なシステム リソース同期化後に利用可能となります。個人情報 (氏名、電子メールを含む) を持つ Agile e5.1 ユーザーは、自動的に Agile PPM ユーザー リストにコピーされます。
- 所有者と部門のあるユーザー グループは、自動的に Agile PPM の [リソース プール] として入力されます。管理者属性により、PPM のリソース プールの所有者が指定されます。

プログラムの作成: 実際の例

この付録で扱うトピックは次のとおりです。

- ステップ 1: プログラム テンプレートの作成..... 127
- ステップ 2: スケジュールの作成 128
- ステップ 3: ルート プログラムの作成..... 130
- ステップ 4: プログラムのアクティブ化..... 130

このトピックでは、プログラム マネージャによる Agile PPM でのシンプルなプログラムの設定方法を説明するシナリオを紹介します。ここで説明するステップに従い、Agile PPM でプログラムの作成を試行できます。

シナリオ - ユーザーは Excalibur デザイン事務所のプログラム マネージャです。Excalibur デザイン事務所は、電動「Clown カー」（外見は非常に小型ながら、驚くほど多くの乗客を収容できるモデル）のプロトタイプの製作、テスト、導入に関する契約を締結しました。

Agile PPM でプログラムを作成および構造化するには、次の処理を実行する必要があります。

- ステップ 1: プログラム テンプレートの作成。
- ステップ 2: スケジュールの作成とゲートの定義。
- ステップ 3: このテンプレートからのルート プログラムの作成およびアクティブ化。

ステップ 1: プログラム テンプレートの作成

実際のプログラムを作成する前に、後で同じようなプログラムでも再利用できるプログラム テンプレートを作成することにしました。ユーザー自身が作成するほとんどのプログラムは、タスク、リソース、成果物など同様のコンポーネントを有しています。テンプレートが用意できたら、これをベースに必要なに応じてプログラムコンテンツとスケジュールを変更できます。

プログラム テンプレートを作成する手順は、次のとおりです。

1. Agile Web クライアントを起動します。
2. メイン ツールバーの [作成] メニューから、[プログラム]>[新規作成] の順に選択します。アクティビティ作成ウィザードが表示されます。
3. [アクティビティ タイプ] に [プログラム] を選択し、次の表に従って詳細を入力します。

プログラム オブジェクト フィールド	設定
アクティビティ タイプ	プログラム
名前	RoboClown
スケジュール開始日	03/01/2007
スケジュール期間	154 ([スケジュール終了日] が指定されたときに自動的に計算された日)
スケジュール終了日	09/30/2007

プログラム オブジェクト フィールド	設定
説明	電動 Clown カーのプロトタイプ的设计と導入。 含まれるプロジェクト計画: 必要事項の入手、企画案の作成、仕様の作成、プロトタイプ製作。
委任された所有者	
テンプレート	テンプレート
期間タイプ	固定
作業日数	

- 各フィールドに入力したら、[続行] をクリックします。アクティビティ作成ウィザードにより、プロジェクトのカバー ページが表示されます。

この時点では、カバー ページのほとんどのフィールドにはデータが入力されていません。[スケジュール] と [ステータス] フィールドは、このプログラムの子オブジェクトから情報を読み出します。情報がコンパイルされ、ロールアップされるまでは、情報を入力できません。

- [完了] をクリックします。これで RoboClown がプログラム テンプレートとして Agile データベースに作成されます。

ステップ 2: スケジュールの作成

プロジェクトの成果物は次のとおりだとします。

- 必要事項の入手 (14 日)
- 企画案の作成 (15 日)
- 仕様の作成 (110 日)
- プロトタイプの製作 (110 日)

各成果物は、RoboClown プログラムのフェーズとなります。

これらのフェーズをプログラムへ追加する手順は、次のとおりです。

- RoboClown プログラムの [スケジュール] タブを開きます。
- [追加] をクリックし、スケジュールにアクティビティを追加します。PPM により、アクティビティの追加ウィザードが表示されます。
- [フェーズ] をアクティビティ タイプとして指定し、各フェーズを 1 つずつ作成します。

ヒント: フェーズの作成時、プログラム内のフェーズが連続的であることがわかっている場合は、単に各フェーズの期間を日数で指定します。その後、各先行フェーズと後方フェーズの間に [終了 - 開始] (FS) の依存関係を追加できます。フェーズ間に依存関係を追加することで、先行フェーズが終わる前に後方フェーズが始まらないようにできます。各フェーズの開始日は、ルート プログラムの開始日がデフォルトになります。依存関係を定義すると、開始日と終了日はこれらの依存関係に従って自動的に調整されます。

注意 プログラム マネージャであるユーザー自身は、すべてのフェーズのデフォルト所有者になります。フェーズの所有権を別の [チーム メンバー] に変更するには、フェーズ作成時に所有権を委譲します。

開始日を 3 月 1 日とする、ある一定期間のフェーズは、次のように開始するようスケジュールされています。

- 必要事項の入手: 3 月 1 日 ~ 3 月 18 日
- 企画案の作成: 3 月 21 日 ~ 4 月 8 日
- 仕様の作成: 4 月 11 日 ~ 4 月 29 日
- プロトタイプの製作: 5 月 23 日 ~ 9 月 30 日

3 つのフェーズで、次の表のように様々なタスクを定義します。

フェーズ	タスク	日付
企画案の作成	プレリミナリ ドラフト	3 月 21 日 ~ 25 日
	コア エグゼクティブ レビュー	3 月 28 日 ~ 29 日
	確定コメント、展開	3 月 30 日 ~ 4 月 1 日
	最終レビュー	4 月 4 日 ~ 7 日
	製作と配布	4 月 8 日
仕様の作成	チーム メンバーの割り当て	4 月 11 日 ~ 12 日
	プレリミナリ ドラフト	4 月 11 日 ~ 22 日
	エンジニアリング レビュー	4 月 25 日 ~ 28 日
	確定コメント、仕上げ	4 月 27 日 ~ 29 日
	製作	5 月 2 日 ~ 27 日
プロトタイプの製作	初期テスト (ラボ)	5 月 31 日 ~ 6 月 7 日
	デザインの絞り込み	6 月 8 日 ~ 7 月 1 日
	追跡テスト	7 月 5 日 ~ 8 日
	最適化と調整	7 月 11 日 ~ 8 月 5 日
	路上テスト	8 月 8 日 ~ 19 日
	受入テスト	8 月 22 日 ~ 9 月 22 日
	デモンストレーション	9 月 26 日

プログラム内の各フェーズにタスクを追加する手順は、次のとおりです。

1. 選択したフェーズの [スケジュール] タブを開きます。
2. [追加] をクリックし、スケジュールにアクティビティを追加します。PPM により、アクティビティの追加ウィザードが表示されます。
3. [タスク] をアクティビティ タイプとして指定し、各タスクを作成します。

注意 ガント チャートを使用してここで説明したステップを実行することもできます。

ゲートの作成

RoboClown はデモンストレーションを計画する前に、必ず受入テストに合格しなければなりません。計画されているスケジュールでは、受入テストの終了とデモンストレーションの間に短い期間が設けられています。そこで、この期間を使用してプロジェクトの「ゲート」を調整します。

「受入テスト」でゲートを作成する手順は、次のとおりです。

1. [受入テスト] タスクの [スケジュール] タブを開きます。
2. [追加] をクリックし、オブジェクトタイプに [ゲート] を指定します。アクティビティの追加ウィザードが表示されます。
3. ゲートの情報を入力します。
4. [完了] をクリックします。新規ゲートの [一般情報] タブが表示されます。

プログラムがアクティブになったら、ゲート レビュー中に監視する必要があるアクティビティとして、このゲートを追加できます。

ステップ 3: ルート プログラムの作成

テンプレートが完成したので、このテンプレートからルート プログラムを作成できます。

ルート プログラムを作成する手順は、次のとおりです。

1. メイン ツールバーの [作成] メニューから、[プログラム]>[テンプレートから] を選択します。
2. [テンプレートの選択] ページで [RoboClown V 0.1] を選択します。
3. [詳細] ページで、適切な詳細を入力します。
 1. [テンプレート] フィールドで [提示] を選択します。プログラムの作成が完了してロールアウトの準備が整ったら、プログラムをアクティブにできます。
 2. [オプション コンポーネント] フィールドで、[ページ 1]、[ユーザー定義 1]、[ユーザー定義 2]、[コンテンツ] を選択します。これで、これらのコンポーネントに入力した情報を、新しいプログラムでも再利用できるようになります。
4. [完了] をクリックします。新しいプログラムの準備が整いました。RoboClown V 0.1 プログラムの [プロジェクトの要約] ページが表示されます。

必要に応じて適切なプログラム タブを使用して、さらにプログラム属性を編集したり、フェーズおよびタスク間への依存関係の追加やチーム メンバーの追加などを実行できます。詳細は、43 ページの「[プログラムの作成および管理](#)」を参照してください。

ステップ 4: プログラムのアクティブ化

新しい RoboClown V 0.1 プログラムのロールアウトの準備が整いました。このプログラムをアクティブにし [未開始] のステータスから移動するには、次のいずれかを実行します。

- テンプレートの設定を変更します。
- ワークフロー ステータスを変更します。

テンプレートの設定を変更する手順は、次のとおりです。

1. 左側のプログラム ナビゲーション ウィンドウで、ルート プログラム [RoboClown V 0.1] を選択します。
2. このプログラムの [一般情報] タブで、[編集] をクリックしてフィールドを編集可能にします。
3. [テンプレート] フィールドを [提示] から [アクティブ] に変更します。([提示] または [テンプレート] プログラムのワークフロー ステータスは変更できません。)

ルート親アクティビティが [アクティブ] に変わると、[アクティブ] 設定がすべての子アクティビティにロールダウンされます。

ルート親アクティビティのワークフロー ステータスを変更する手順は、次のとおりです。

1. リーフ レベル アクティビティを開き、[ワークフロー] タブをクリックします。
2. リーフ アクティビティのステータスを [進行中] に変更します。ワークフロー ステータスの変更はルート親アクティビティへロールアップ (継承) され、プログラムのワークフロー ステータスは [進行中] に変わります。

これで、RoboClown V 0.1 はアクティブになりました。

インストールに関する注意事項

この付録で扱うトピックは次のとおりです。

■ Product Portfolio Management ユーザー ライセンス	133
■ 設定	133
■ アップグレード	133

Product Portfolio Management ユーザー ライセンス

PPM サーバ ライセンスは、あらかじめ決められた数の同時接続ユーザーとパワー ユーザー ライセンスで必要になります。ユーザーは、Agile 管理者により、Java クライアントを使用して同時接続またはパワー ユーザーとして割り当てられています。

PPM システムが稼働し、ユーザーが同時接続またはパワー ユーザーとして設定された後、Agile 管理者はシステム レベルのアクセスと機能性を管理する役割を割り当てます。たとえば、あるユーザーはシステム レベルの [プログラム マネージャ] 役割を割り当てられ、[作成] メニューから新規プログラムを作成できるようになります。

ただし、プログラムによっては、タスクやプログラムの所有者がチームにユーザーを追加し、オブジェクト別の役割を割り当てることもあります。Agile 管理者によりシステム レベルの役割として定義されたものだけでなく、プログラム オブジェクトに関連するすべての役割を割り当てることができます。

ライセンスの詳細は、『Agile PLM 管理者ガイド』を参照してください。

設定

- 日本語および中国語の OS では、Agile PPM データベース インスタンスは UTF-8 エンコードでのみ設定可能です。Agile PPM はブラウザの文字コードを UTF-8 に設定します。ブラウザの中でこの設定を変更しないことをお勧めします。
- Agile PPM ガント アプリケーションでは、クライアント システムで International JRE 1.5 (Java Runtime Environment) が必要です。以降のバージョン (JRE 1.6 など)、および日本語バージョンや中国語バージョンの JRE はサポートされていません。

アップグレード

PPM の以前のバージョンからアップグレードする場合、既存のデータを新しいビジネス ルールまたは変更されているビジネス ルールに準拠させるために、データの移行が必要になります。

データ移行では、アップグレード後ユーティリティを利用できます。このユーティリティの使用の詳細は、『Installing Agile PLM with BEA WebLogic Guide』を参照してください。

注意 PPM アップグレード後ユーティリティは、WebSphere Application Server ではサポートされていません。

