

# アジャイル開発におけるプロセス改善事例

## ～楽しく・早く・確実に～

2017年 10月 12日



ニッセイ情報テクノロジー株式会社

- 弊社は、日本生命グループのIT戦略を担う会社として1999年に設立し、以降、グループ内外の幅広いお客様へのご支援を行う中で経験を積み、高度な専門性と業務ノウハウを蓄積してまいりました。

会社名	ニッセイ情報テクノロジー株式会社
代表者名	代表取締役会長 松山 保臣 代表取締役社長 鬼頭 誠司
本社所在地	東京都大田区蒲田5丁目37番1号 ニッセイアロマスクエア
設立	1999年7月
資本金	40億円
事業内容	保険・金融に関するシステムサービス 医療・介護に関するシステムサービス ネットワークサービス、アウトソーシング 等
従業員数	2,227名 (2017年4月1日現在)
売上高	706.77億円 (2017年3月期)



本社 ニッセイアロマスクエア

## <主要取引先（2016年度実績）>

生命保険会社・損害保険会社 約40社  
銀行・証券会社 約50社  
公共団体等 約30団体  
地方自治体 約150自治体  
健康保険組合 約90組合  
病院 約1500病院  
他 約450社

# 自己紹介

中野 安美 (Nakano Yasumi)

上席スペシャリスト



- 生命保険(個保・団保・共済)向けシステム プロジェクトマネジャー
- 現在、アジャイルの社内普及、新サービス創出支援に取り組む
- Regional SCRUM GATHERING ®Tokyo2016、UMTP、  
超高速開発&エンタープライズアジャイル 登壇



Tomteキャラクターは当社の登録商標です。

- ① アジャイル開発導入の背景
- ② 改善したいこと
- ③ 改善した内容と効果
- ④ まとめ



# 1

## アジャイル開発導入の背景

# アジャイル開発導入の背景

- 品質生産性向上取り組みとしてトライアル開始  
(2015年度～)
- IT業界(エンタープライズ)でもアジャイルに注目

# 過去の失敗事例・課題

- ❗ 上流工程のコスト増大
- ❗ 計画段階で不確定部分の手戻り
- ❗ 新商材の構築、市場検証スピードが遅い



**アジャイル開発 の導入**

# 金融系システムの特徴

- ❗ Q C Dに求められる水準が高い
- ❗ プロセスの厳格な管理

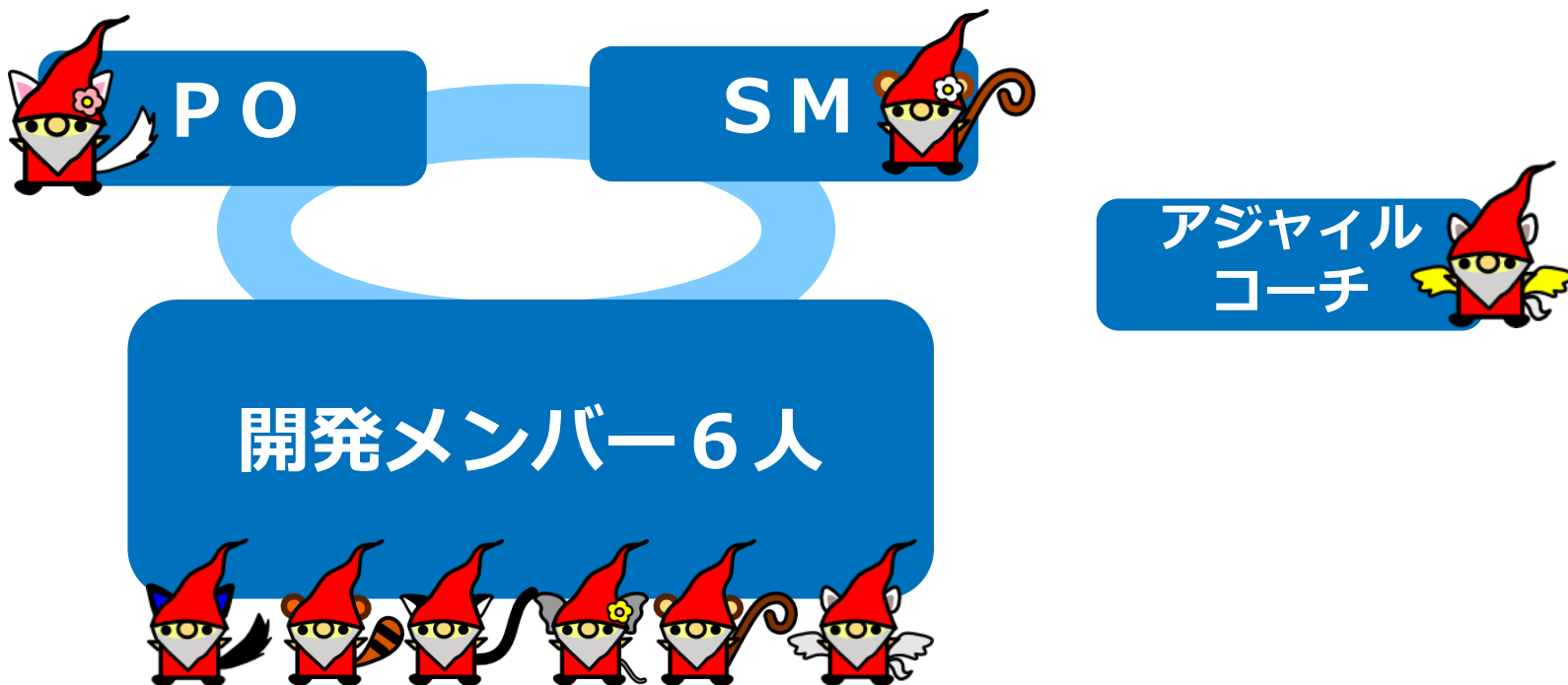
金融業界  
という性質上  
厳しい水準





# 開発案件・体制

- 自社サービス開発で適用（約40人月、7ヶ月）
- スプリント2週間



2

## 改善したいこと

# 改善したいこと

- 1 コミュニケーションの活性化**  
会話を多くし、チームの合意形成スピードをアップ
- 2 品質確保しつつ、テストを効率化**  
日々更新されるプログラム品質確保とテスト効率向上
- 3 プロダクト開発の最適化**  
1 スプリントあたりのパフォーマンス向上

# どう改善すればよい？

- 書籍やインターネットからの情報収集
- セミナーやコミュニティへの参加
- アジャイルコーチのアドバイス



遊び心を取り入れて…  
と書いてある

# ふりかえりと改善

- スプリント単位にふりかえり（K P T）
- 今の自分たちで出来ることを試してみる
- 効果がなければやめる、方向修正



次のスプリントで  
**具体的に出来ること**  
を決めよう！

3

## 改善した内容と効果

— 1 —

## コミュニケーションの活性化

## コミュニケーション（会話を増やす）

### ➤ デイリーミーティング

- ・ 司会は日直
- ・ 順番はくじ引き
- ・ その日のチームタスクを決めてから担当を決める



#### 効果

個人でなく、チーム全体として捉える  
他メンバーの状況を気にする  
メンバーの発言量が増えた



## コミュニケーション（会話を増やす）

### ➤ お菓子神社

- ・ 時間を決めて全員集合
- ・ 鳥居も立派になった

#### 効果

全員集まると会話が増える  
鳥居が目立ち周囲から注目される  
(となりのチームもはじめた)



## コミュニケーション（会話を増やす）

### ➤ HELPカード

- ・ 悩んだらカードをあげる
- ・ すぐに隣のメンバーが話を聞く
- ・ 全体に係わることは全員で確認

#### 効果

悩んでいることが**全員に伝わる**  
ひとりで**悩む時間を最小にする**



## コミュニケーション（楽しく）

### ➤ キャラクター

- ・ 遊び心から S M が作成
- ・ 季節などにより様々なバージョンを作成
- ・ 製品キャラクターへ採用



#### 効果

楽しさの風土醸成  
愛着がわいて商標登録

## コミュニケーション（楽しく）

### ➤ スローガン

- ・ スプリント単位にPOが決める
- ・ 開発内容にあわせたスローガン



### 効果

楽しさの風土醸成

開発メンバーの毎回のお楽しみ

POと開発メンバー間の交流、信頼醸成

— 2 —

**品質確保しつつ、テストを効率化**

## 品質・テスト効率

### ➤ テストコードをかく

- ・ 各種テストツールを導入
- ・ カバレッジを設定
- ・ コード書けない部分はレビュー確認



### 効果

プログラム品質の向上  
テスト網羅性を見ながら品質コントロール

## 品質・テスト効率

### ➤ CIツール導入



**Jenkins**

- ・テスト自動化して夜間に実行
- ・前日とのテスト結果を比較してデグレード確認

#### 効果

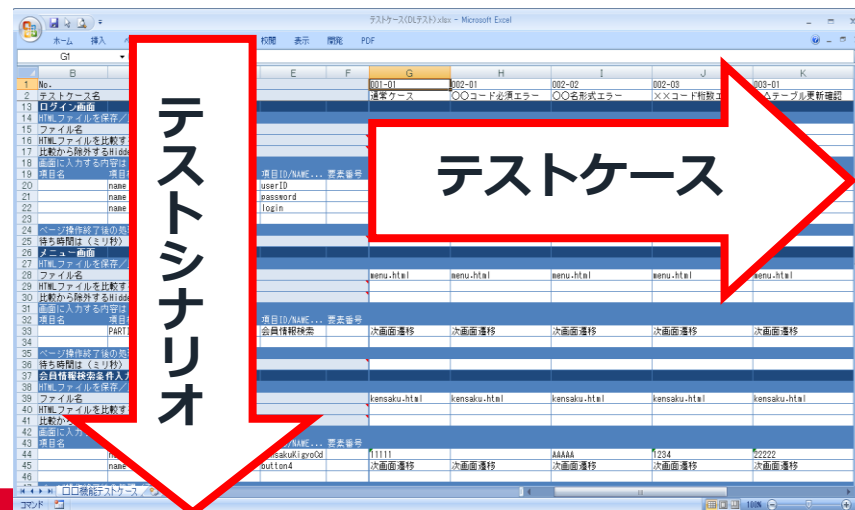
テスト時間の効率化

デグレードした場合の発見、影響特定の迅速化

## 品質・テスト効率

### ➤ テストケース設計の改善

- ・テスト設計専用ツールを作成
- ・テストコードの作成負荷軽減とテストコードの見える化



No.	テストケース名	テストケースID	テストケース内容
1	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
2	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
3	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
4	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
5	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
6	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
7	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
8	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
9	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
10	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
11	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
12	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
13	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
14	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
15	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
16	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
17	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
18	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
19	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
20	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
21	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
22	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
23	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
24	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
25	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
26	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
27	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
28	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
29	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
30	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
31	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
32	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
33	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
34	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
35	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
36	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
37	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
38	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
39	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
40	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
41	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
42	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
43	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
44	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
45	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01
46	ログイン画面	001-01	002-01 002-02 002-03 003-01

### 効果

テストコードを書くより、テストケースの網羅性が確認しやすい  
ウォーターフォールでも取入れやすい





— 3 —

## プロダクト開発の最適化

## ■ プロダクト開発の最適化

### ➤ バックログの優先順位判断

- ・ ビジネス要件と開発両方のタスク抽出
- ・ P Oと開発メンバーの十分な話し合い
- ・ 全体を見て優先順位づけ

ユーザーストーリー	ポイント	優先順位 ↓
会員情報登録	3	
会員情報変更	2	
会員情報削除	2	
...	...	
ツール導入 (JUnit)	3	
ユーザー登録	2	
...	...	

#### 効果

全体をみて効率的な進め方を探る  
リファクタリングを設けて資産スリム化

## プロダクト開発の最適化

### ➤ スプリントの実施目標設定

- ・ スプリントの達成目標を2段階設定
- ・ MUSTラインと攻めライン
- ・ 攻めは高めの目標でチャレンジ意識

ユーザーストーリー	ポイント
会員情報登録	3
会員情報変更	2
会員情報削除	2
...	...
ツール導入 (JUnit)	3
ユーザー登録	2
...	...

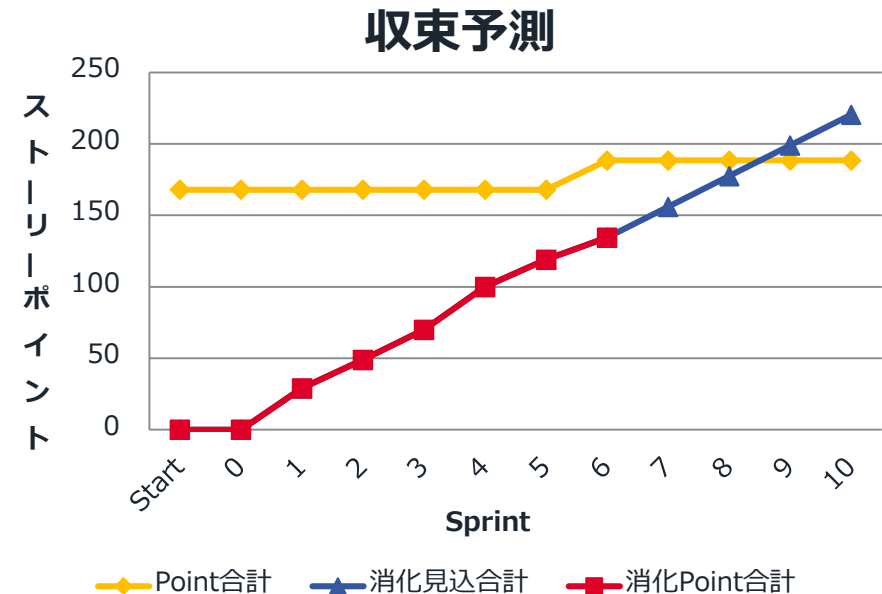
#### 効果

高い目標設定により、気持ちの緩みをなくす  
MUSTラインを超えると上回り達成感

# プロダクト開発の最適化

## ➤ ポイント管理

- ・ ポイントによる将来の予測
- ・ 開発余力や収束予測の可視化



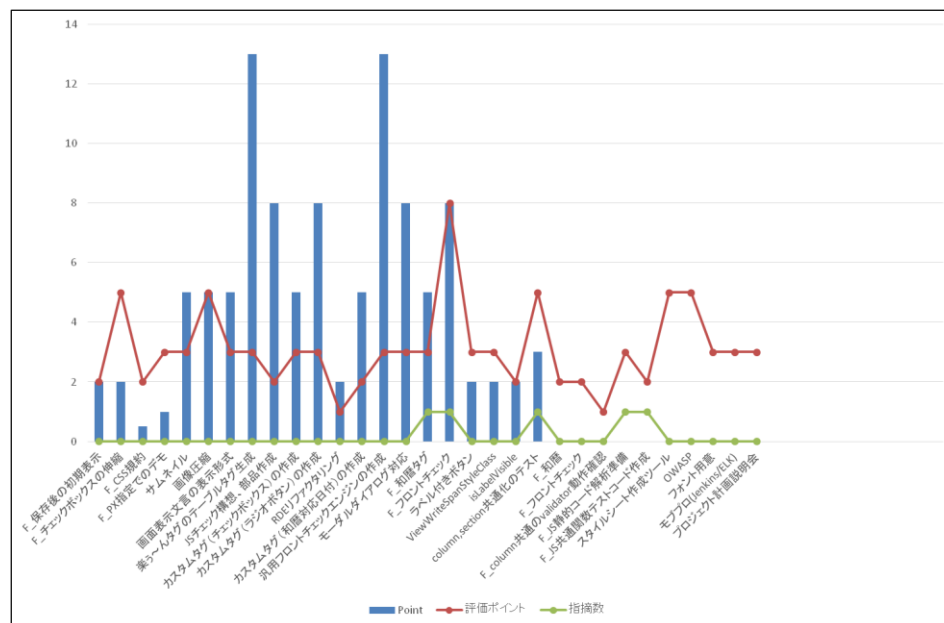
## 効果

開発余力の可視化  
要件などのトレードオフ判断に活用

# プロダクト開発の最適化

## ➤ レビューの改善

- ・ 内製開発のまんねり解消
- ・ スプリントレビューの評価
- ・ POが5段階で判断



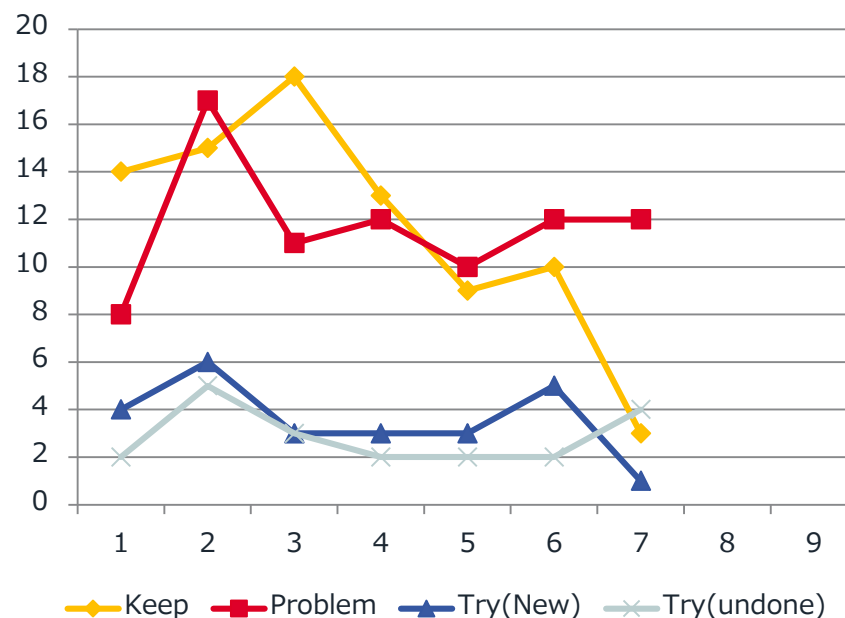
## 效果

ムダに長いなどレビュー運営の改善  
POが評価するため、POとメンバーが本気  
(マジ)になる

# ■ プロダクト開発の最適化

## ➤ K P T の活用

- ・ 振り返りによるプロセス改善
- ・ KPTの数
- ・ TRYの消化数



### 効果

チームビルディング  
数値化により「改善」を意識しはじめる

# 4

## まとめ

# 改善による変化・効果

## ① コミュニケーションの活性化

- ・ チーム全体でゴールを目指す一体感
- ・ メンバーの意識変化(よくしていこう！時間の捉え方)
- ・ 楽しく仕事する風土を醸成（モチベーションアップ）

## ② 品質確保しつつ、テストを効率化

- ・ テストツールでプログラム品質向上とテスト工数削減
- ・ リファクタリングで資産スリム化と開発コスト削減

## ③ プロダクト開発の最適化

- ・ タスクを共有して全体最適なステップで進める
- ・ P O と開発メンバー間の信頼関係醸成



# 今後の改善施策

- 他部門への横展開（アジャイル開発の拡大）
- 人材育成(上位職／PO／SM／エンジニア)
- 当社に即した開発運営ルールや定量的な判断基準の策定
- ウォーターフォール開発でも有効なプラクティスの適用

# ご清聴ありがとうございました

