

頭と体で納得！ 「アジャイル開発」

アジャイル分科会

本日のお題

- 【オープニング】
 - アジャイル分科会のご紹介
 - 本日の主題（アジャイル分科会の議論の軸）
- 【第一部】
 - アジャイル分科会における検討テーマのご紹介
 - 参加者全員でグループ討議（をしたかったのですが、時間が無いのでディスカッションは意見交換会の場で！！）
- 【第二部】
 - アジャイルプラクティスを体感してみよう！！

アジャイル分科会のご紹介

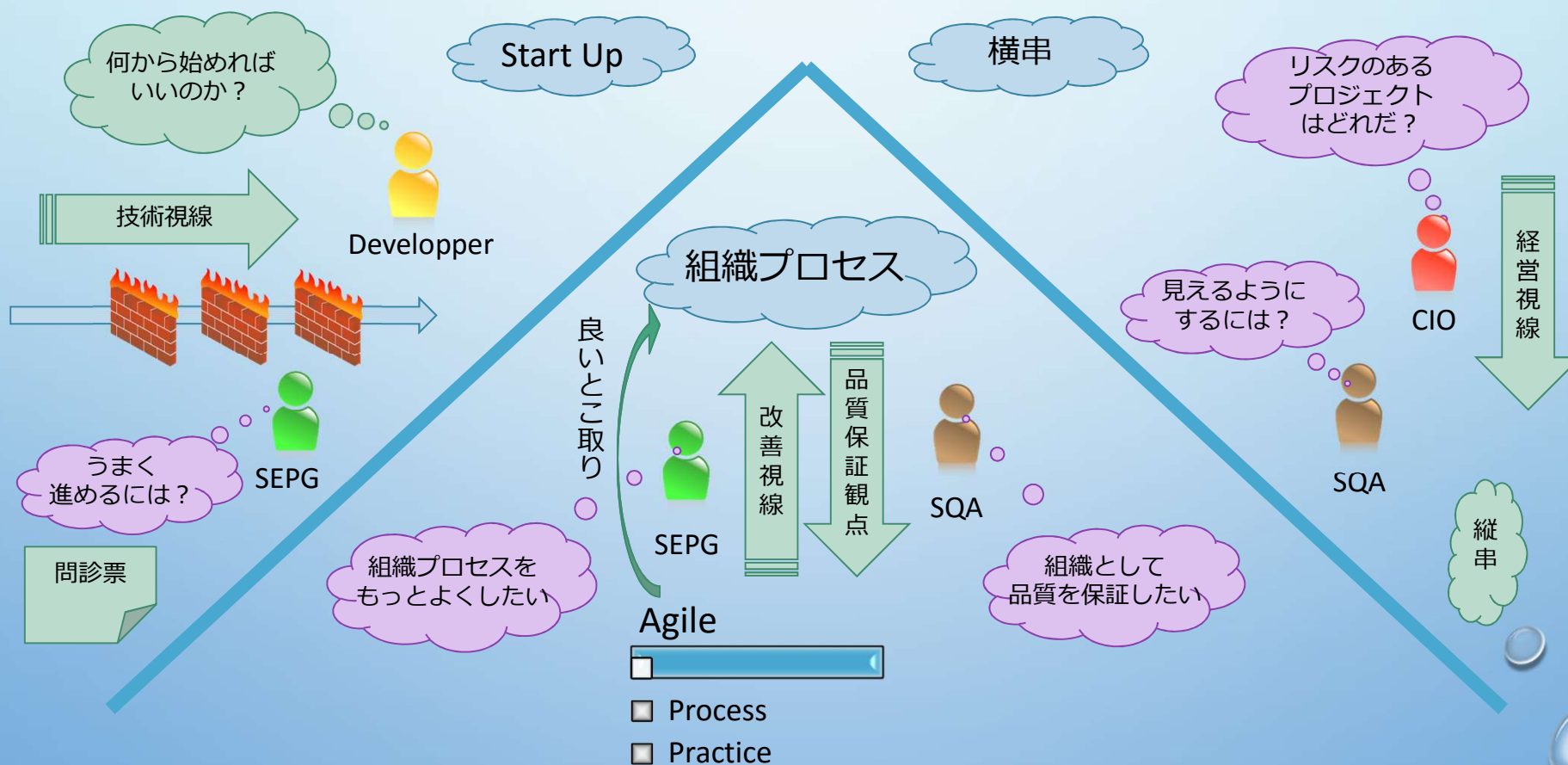
- 2015年12月：アジャイル同好会として発足（発足メンバ：5名）
- 2016年2月：アジャイル分科会として活動開始
 - 発足メンバ：13名（現在：18名）
- 会合・合宿
 - 2016年：11回、2017年：6回
 - テーマ：
 - アジャイル開発をプロセス改善の観点で見る（継続中、この後紹介）
 - AGILE JAPANのエントリシートをベースにSEPG/SQAの立場で意見交換
 - エンタープライズアジャイル
- イベント
 - アジャイル祭り、アジャイル開発行動展示、スクラムワークショップ

JASPIC研究員になって
分科会に参加しませんか

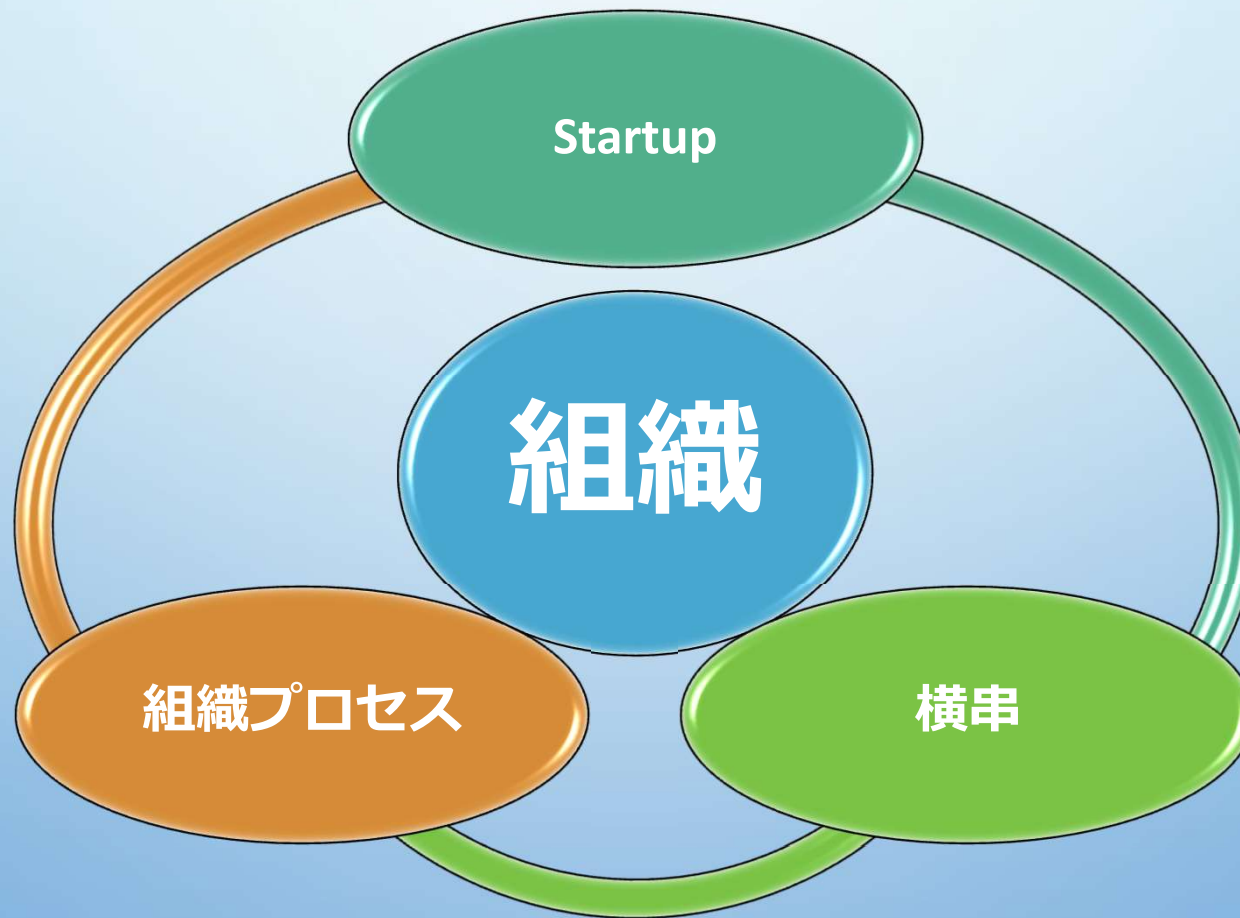
アジャイル分科会の議論の軸

- アジャイル分科会では3つのテーマについて議論を行ってきました。
 - 【スタートアップ】
組織内でアジャイル開発を始める際に、何に注意すればいいのか？
 - 【横串】
組織内で実施されているアジャイル開発プロジェクトを横断的に俯瞰するにはどうすればいいのか？
 - 【SEPG/SQA】
組織プロセスの中でどのようにAGILEを使うのか？
- これらのテーマには共通したキーワードとして「組織」が含まれています。この「組織」と上述した3つのテーマがどのように関係しているのか、簡単に説明させていただきます。

組織におけるアジャイル開発とSPI



組織におけるアジャイル開発とSPI



第一部

- アジャイル分科会における検討テーマのご紹介
 - STARTUP
 - 横串で見るためにどうすればいいのか
 - アジャイル開発におけるSEPG/SQAのあり方



コメントや質問のある方へ

意見交換会の場に、アジャイルについて
語るテーブルが用意されます

是非とも意見交換会にご参加ください

第二部

アジャイルプラクティスを体感してみよう！！

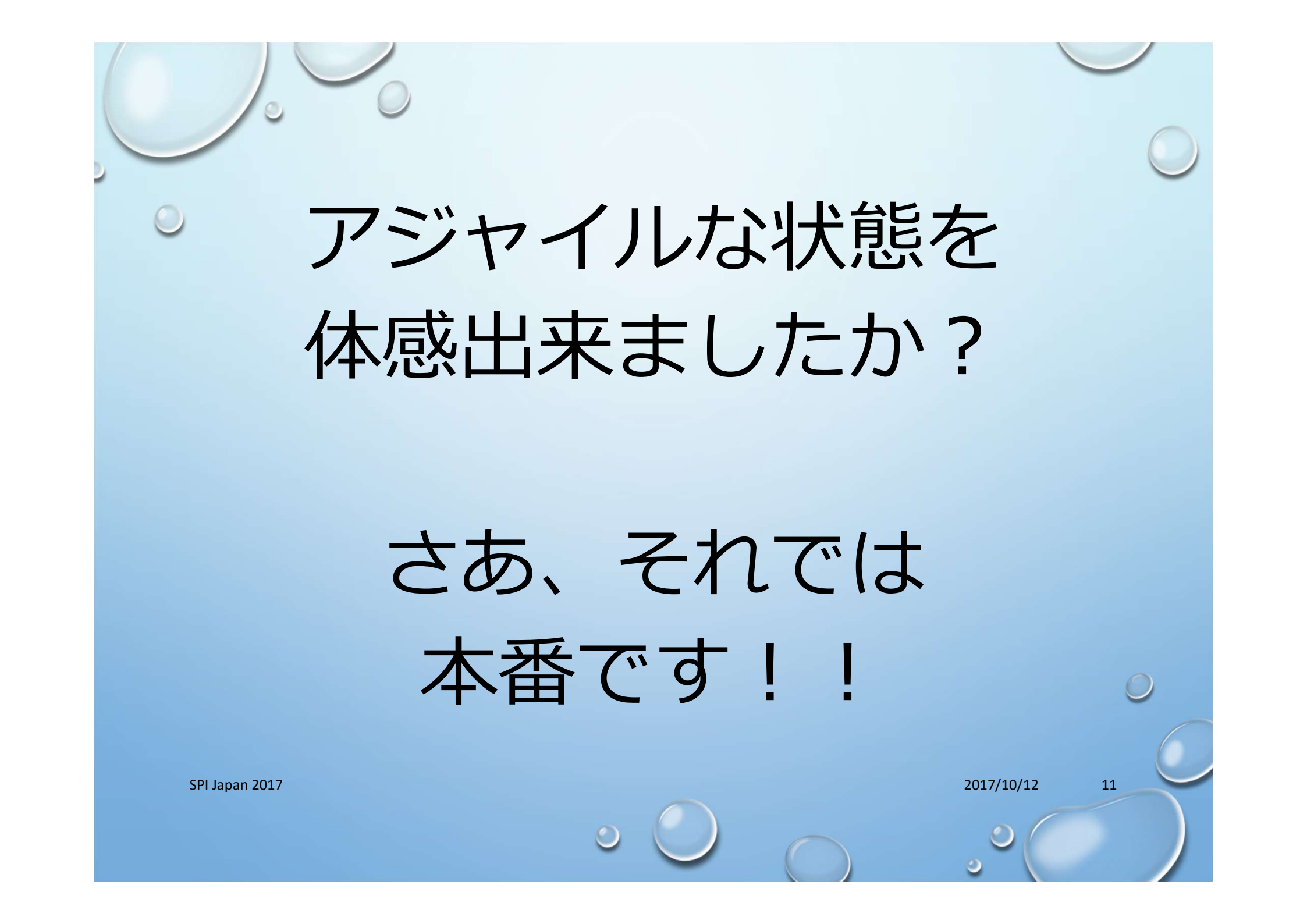
アジャイルプラクティス 体験サーキット！！

puffpuff~

puffpuff~

で、唐突ですが・・・

アジャイルな状態 を体感するゲーム をやりま～す



アジャイルな状態を
体感出来ましたか？

さあ、それでは
本番です！！

タイムチャート

10分	進め方	ラウンドします、かんばん使います
5分	プランニング	各自で体験するプラクティスの順番を決めます
3分	座席移動	1つめのプラクティスのテーブルへGo！
10分	スプリント1	1つめのプラクティスを体験します
3分	座席移動	2つめのプラクティスのテーブルへGo！
10分	スプリント2	2つめのプラクティスを体験します
3分	座席移動	3つめのプラクティスのテーブルへGo！
10分	スプリント3	3つめのプラクティスを体験します
10分	振り返り	テーブル毎に振り返りをします

体験サーキット

やり方を説明します
よ〜く聴いておいて
くださいね

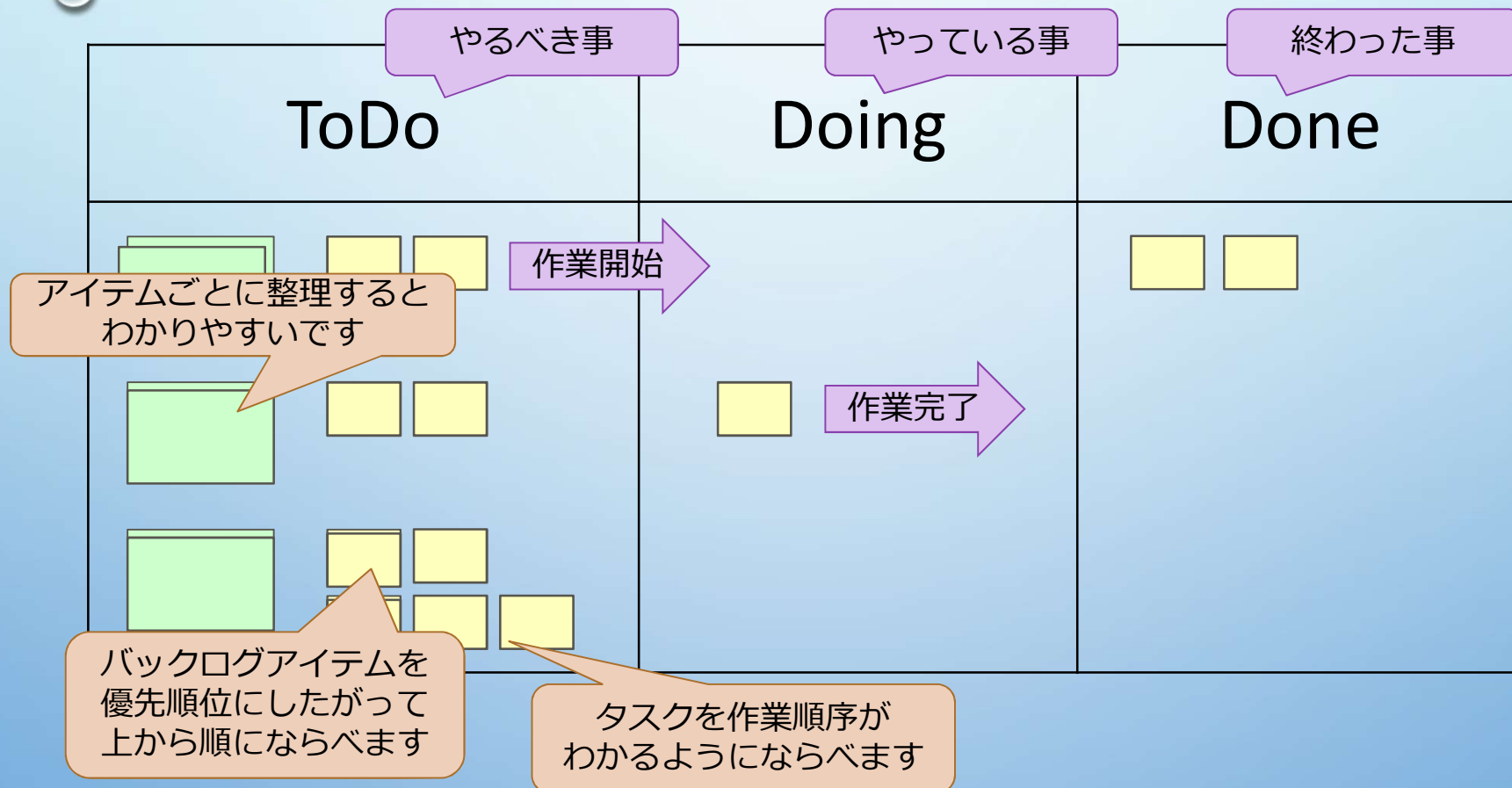
体験サーキット

- アジャイルのエッセンスを体験いただけるプラクティスを6個用意しました。
- テーブル毎に異なるプラクティスが体験できます。
- 1回の体験は10分間。3種類のプラクティスを体験してください。
- お手元のかんばんにご自身が体験しようと思う3つのプラクティス（テーブルNO）を付箋紙に書いてTODO欄に貼ってください。

かんばん（タスクボード）

スプリントで完了すべき
バックログアイテムや、
タスクの状態を可視化でき
るボードです

かんばん（タスクボード）



体験サーキット

お手元のかんばんにご自身が体験
しようと思う3つのプラクティス
(テーブルNO) を付箋紙に書いて
TODO欄に貼ってください。

テーブルの上の資料を参考に

おもて

会場レイアウト

体験できる
プラクティスの説明

うら

かんばん（タスクボード）

会場レイアウト

会場

Table①
プランニングポーカ

Table②
要求引き出し

Table③
質問返し

Table④
異常検知のススメ

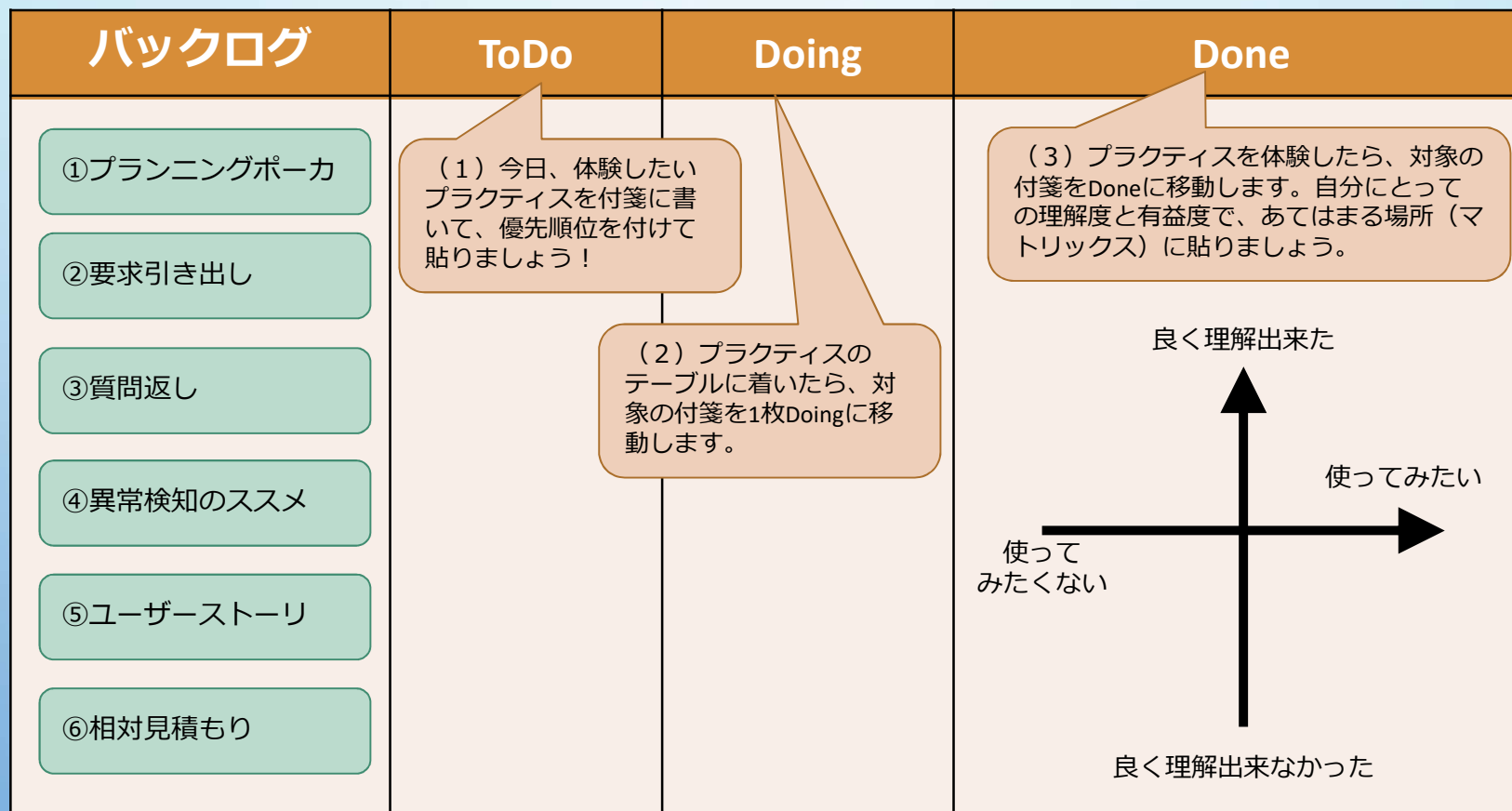
Table⑤
ユーザーストーリ

Table⑥
相対見積もり

プラクティス

No	Name/Practice	Memo
1	プランニングポーカ／ プランニングポーカ	開発規模の見積り精度が個人のスキルに依存する、非作業員が見積っている場合は、チーム全員で素早く見積もっていこう。その結果、全員の知識や経験を活かした見積り結果を得ることができる。
2	要求引き出し／ ユーザーストーリ	ソフトウェアで実現したいことを、顧客の価値を明確にして簡潔に表現し書き出す。その結果、開発者とプロダクトオーナーの会話を促進することができる。
3	質問返し／ アジャイルコーチ	もしチームが初めてアジャイル型開発に挑戦しようとしているなら、アジャイルコーチに導入を手伝ってもらうべきである。その結果、より確実にチームがアジャイルへの変化を体験できる。
4	異常検知のススメ／ チーム全体が一つに	チーム全員が一つの目標に向かうような取り組みを行う。その結果、チームは素早く正確にコミュニケーションができ、生き生きとした仕事ができるようになる。
5	ユーザーストーリ／ ユーザーストーリ	プロダクトの全体像が見えない、何が重要なかがわからない場合は、ユーザーストーリを利用者の時間軸と、優先順位の2つの軸でマッピングしよう。その結果プロダクトの全体を俯瞰でき、計画づくりに役立つ。
6	相対見積もり／ 相対見積もり	相対見積もりは規模の見積りを、ある基準と対比して見積もるという考え方である。ほどほどの精度の見積りだが、見積り時間は短くなる。

かんばん（タスクボード）



体験サーキット開始です

最初のテーブルへ
GO!!

体験サーキット

SPRINT NO.1

体験サーキット

SPRINT NO.2

体験サーキット

SPRINT

NO.3

振り返り

以上で体験サーキットは終了です

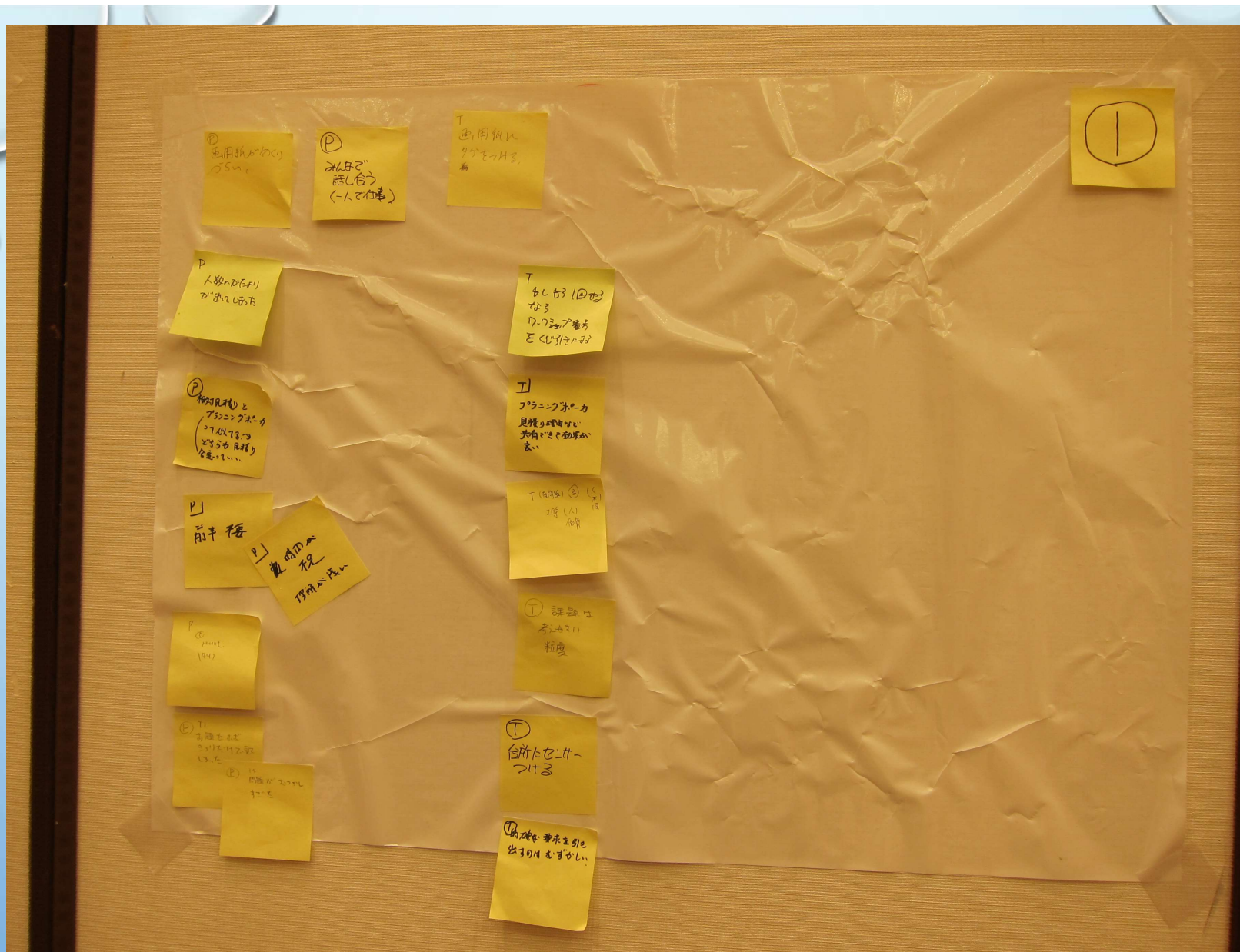
最後に今日の小部屋企画を
振り返ってみましょう

振り返り

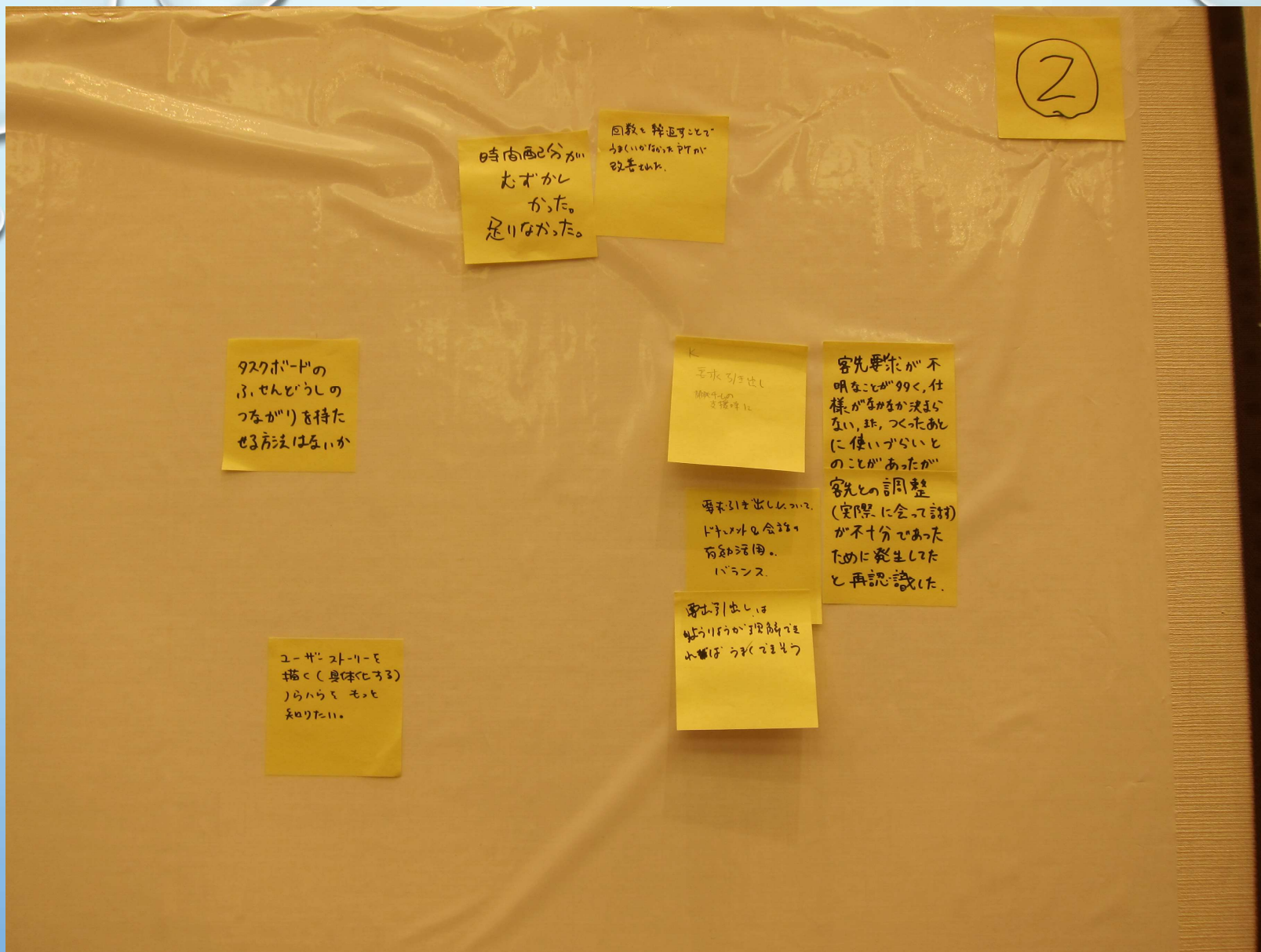
参加者の声

振り返り

各テーブルで、個人ごとの気づきを
付箋に書いて貼り出し、意見交換を
しながら情報の共有を行いました



K
7-7301270
カサシカ、T2
睡加頼いかりに



時間配分が
おかし
かった。
足りなかった。

回教と韓連で
うまいいかなる
改善した。

②

タスクボードの
ふせんどうしの
つながりを持た
せる方法はないか

モネの
モネの
モネの

モネを出した
ドキュメント
有る活用。
バランス。

モネを出した
モネの出した
モネの出した

客先要求が不
明なことが多く、仕
様がなかなか決まら
ない、非、つくたあし
に使いづらいた
のことがあったが
客先との言調整
(実際に会って討)
が不十分であった
ために発生した
と再認識した。

ユーザ・ストーリーを
描く(身体化する)
)からして、モネ
知っていた。



④

少しずつ
7-7体験
できていた

⑤
3つの多岐分岐
体験できた

7-7体験の
10分という時間
短く、最初は
疲れたが、次第に
よくなった。頭が
回転した

青 黄 赤
やりやすい。

・問題を4つの
種類から選ぶの
はいいが、時間
が足りない。

7-7体験に
7-7体験の
やり方を
覚えてきた

⑥
質問は多いが、
回答は丁寧

質問は多いが、
回答は丁寧

・ホールのしほ。
ほかの
ルールを見つめ
たかった

・ゲームのルールも
わからず、Whyと
思っている。注意
が必要。

・ユーザーは、
「あつこ」という
名前がなかった

・質問は多いが、
回答は丁寧

・質問は多いが、
回答は丁寧

横串と
どうなる
かな。

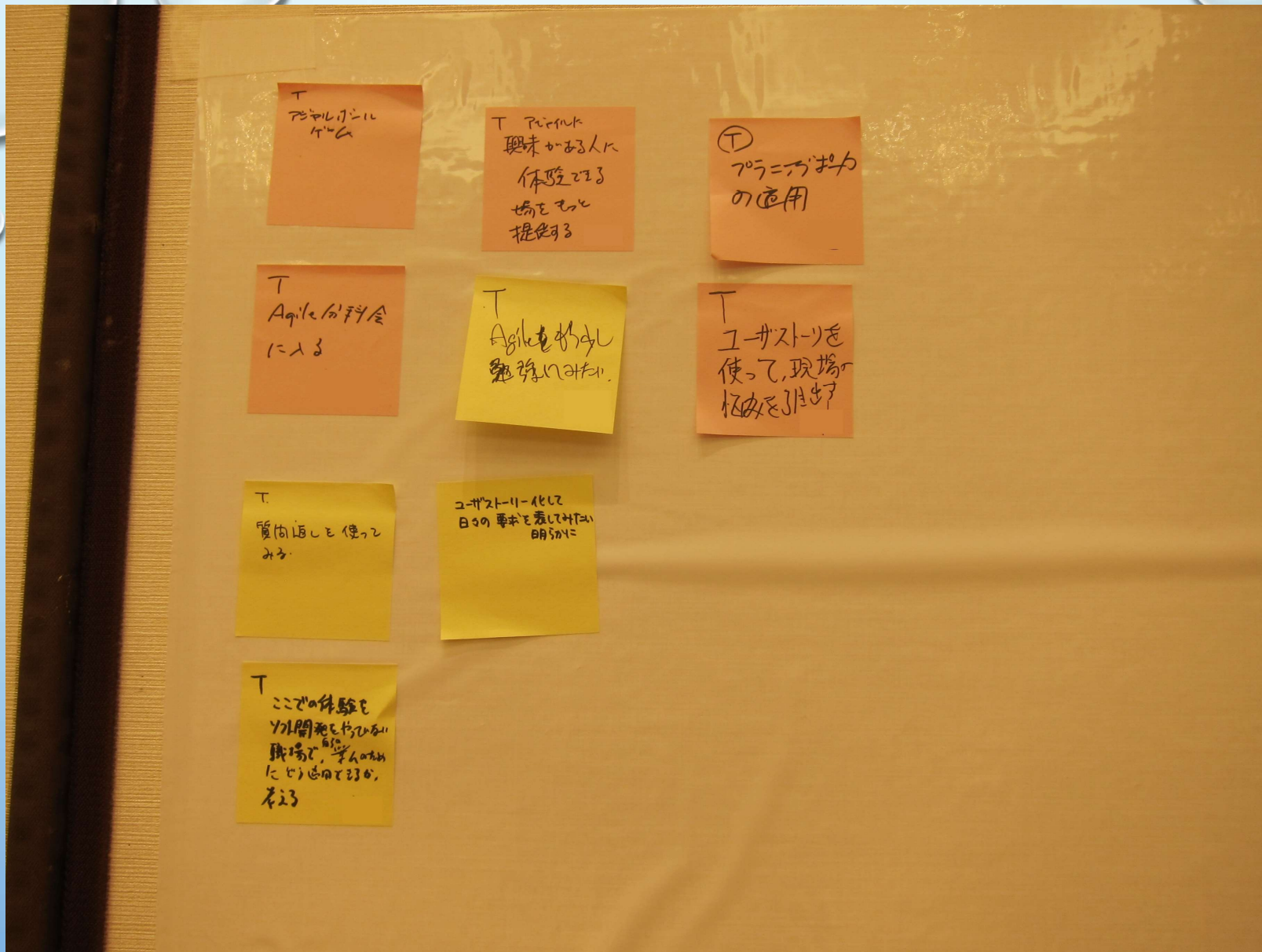
横串の
仕組みは
まだ、
上層への
レポートは
大変

アジャイル
の
常識に
基づいて

P
バックログが
わかってきた
(7-7体験
のど)

T
7-7体験
のやり方を
覚えてきた
全部で
おたのしみ





振り返り

ファシリテータの声

「テーブル1：プランニングポーカー」のファシリテーションを担当しました。

10分という短い時間でしたが、みなさまのご協力のおかげで、事前説明、演習1、演習2、解説 という内容を行うことが出来ました。

プランニングポーカーお楽しみいただけたでしょうか？

参加していただいた方から

「やってみてよかった。自社で試してみたい。見積もり理由など共有できて効果が良い。」

というお言葉をいただきました。実際にやってみると、その有用性や気にしなければならぬポイントがわかりますよね。

私も今回ファシリテータを努めさせていただいて改めて気づくことができました。

プランニングポーカーで意見が割れたときに、ファシリテータが言う質問（言葉）にはとても考えさせられました。自然と合意形成に向くようにするにはどう言う言葉を発したらいいのだろうかと言うことです。

今回、3回のワークを行いました。それぞれの状況でふさわしいであろう言葉を探しました。ファシリテータとして、とてもよい機会をいただきました。ありがとうございました。

私は「TABLE②：要求引き出し」のファシリテーションを担当しました。1回目はドキュメントだけで要求を伝えます。「開発者」はドキュメントを見て絵を描きます。2回目はドキュメントは使わずに積極的に会話をして要求を伝え、開発者も要求を引き出しながら絵を描いていきます。1回目は「顧客」がドキュメントを書いている間「開発者」は待ちの時間が発生することを体験します。2回目は「開発者」は何を書けばよいか「顧客」に聞いてすぐに描き始めることができます。また、「顧客」は実際に描かれていくものを見ながら「開発者」に要求を伝えることができます。この体験から、次の2点の気づきを得ることができました。

- ・ドキュメントを作成して進めるのに比べて、要求の全体をつかみ、理解するのに必要とするコストや時間を抑えることができる。
- ・必要になった時に開発者がプロダクトオーナーと会話し、内容を詳細に聞く。

その結果、ドキュメントを作りすぎるムダが生じることがない。

私はこのプラクティス体験のファシリテーターを務めるにあたって、次の資料で勉強しました。

- ・書籍「アジャイルプラクティス 達人プログラマに学ぶ現場開発者の習慣」オーム社
[HTTPS://WWW.AMAZON.CO.JP/DP/B01IGW59FY/](https://www.amazon.co.jp/dp/B01IGW59FY/)
- ・IPAの調査報告書「アジャイル型開発におけるプラクティス活用事例調査 ～ガイド編～」
[HTTPS://WWW.IPA.GO.JP/FILES/000026849.PDF](https://www.ipa.go.jp/files/000026849.pdf)

今回のプラクティス体験では「TABLE⑤ユーザーストーリー」として別テーブルで実施したユーザーストーリーに関する説明を上記の資料で読んでいただくと、要求引き出しに関するアジャイルのプラクティスについて理解を深めていただけたと思います。

一番多かったのは体験に関することで、KEEP/PROBLEM/TRYの全てに、実際に体験できてよかった、新しい発見があった、三つしか体験できなかった、全部体験してみたかった、との意見がありました。体験の場が貴重なものだったことや、学びの場として求められてる（切望されている？）と感じました。また個々のワークに対して、そのワークの内容や狙いを反映した意見もあり、ワークとしての有効性も確認できたと思います。

その一方で、PROBLEMには、ワークの意図が伝わりづらい、忙しくて説明が不足、詰まった、時間をかけたいなどのご意見もあり、こちらはテーブル3の「質問返し（アジャイルコーチ）」に関するものと受け取りました。今後のワークの改善に活かしたいと思います。

TRYの中には、うちの会社でもやってみたい、自分のチームに取り入れつつ組織プロセスへの導入を検討したいなど、今後の展開が期待できる意見があったことも嬉しく思います。やってみた感想や学びなどを共有できると良いと思います。

最後に、アジャイルチームのチーム感すごい！！とか、固くなく楽しく参加できる作り、スタートの「ふえ」がモチベーションアップ！など、運営に関しても肯定的なご意見をいただき、私の方もモチベーションがアップしました。アジャイル分科会も、みなさんと一緒に経験を積んで改善していきます。たくさんのご意見、ありがとうございました。

前半の部では、アジャイル分科会で議論しているテーマ（横串など）に対して、参加者も同じ悩みを持っていることがわかりました。分科会で成果物としてまとめ、多くの方々に参照していただきたいと思います。

後半の部では、いろいろと体験できて良かったという意見が多く、うれしいです。また、10分という短いサイクルも良かったようです。説明不足の状態では体験に入るので、頭だけで理解するのではなく、やりながら考える状態が作り出されて、多くの気づきが生まれるきっかけになったと思います。

また、アジャイルをもっと知りたい、プラクティスに興味がある、などの声もあり、アジャイルの基本を知る機会が必要とされていると改めて感じました。

特に後半のワークに対してのご意見が多く、やはり短い時間でも、実際にやってみる事の重要性を改めて感じました。

持ちかえってやってみたいという意見もいただいております、参加いただいた皆様の気づきになったようで、とてもうれしく思います。

担当させていただいた「ユーストーリー」のワークにも多くのフィードバックを頂き、やって良かったという反面、PROBLEMもいくつかいただいておりますので、頂いたご意見をワーク改善の参考にさせていただきたいと思います。

また、全体を通して「アジャイルの概要をつかめた」、というご意見や、「ワークを全部体験したかった」というご意見を頂けた事は、運営側としても大変うれしく思います。

短い時間でのふりかえりの中での多くのご意見、本当にありがとうございました。

総括

アジャイル分科会 宣言

SEPGとアジャイル

- SEPG

- 品質面や業務効率面での組織目標達成を目的に、組織のプロセスを企画・構築し、**改善する**グループ

参考：<http://www.itid.co.jp/glossary/sepg.html>

- アジャイル

- ムリ・ムラ・ムダを**排除し続ける**

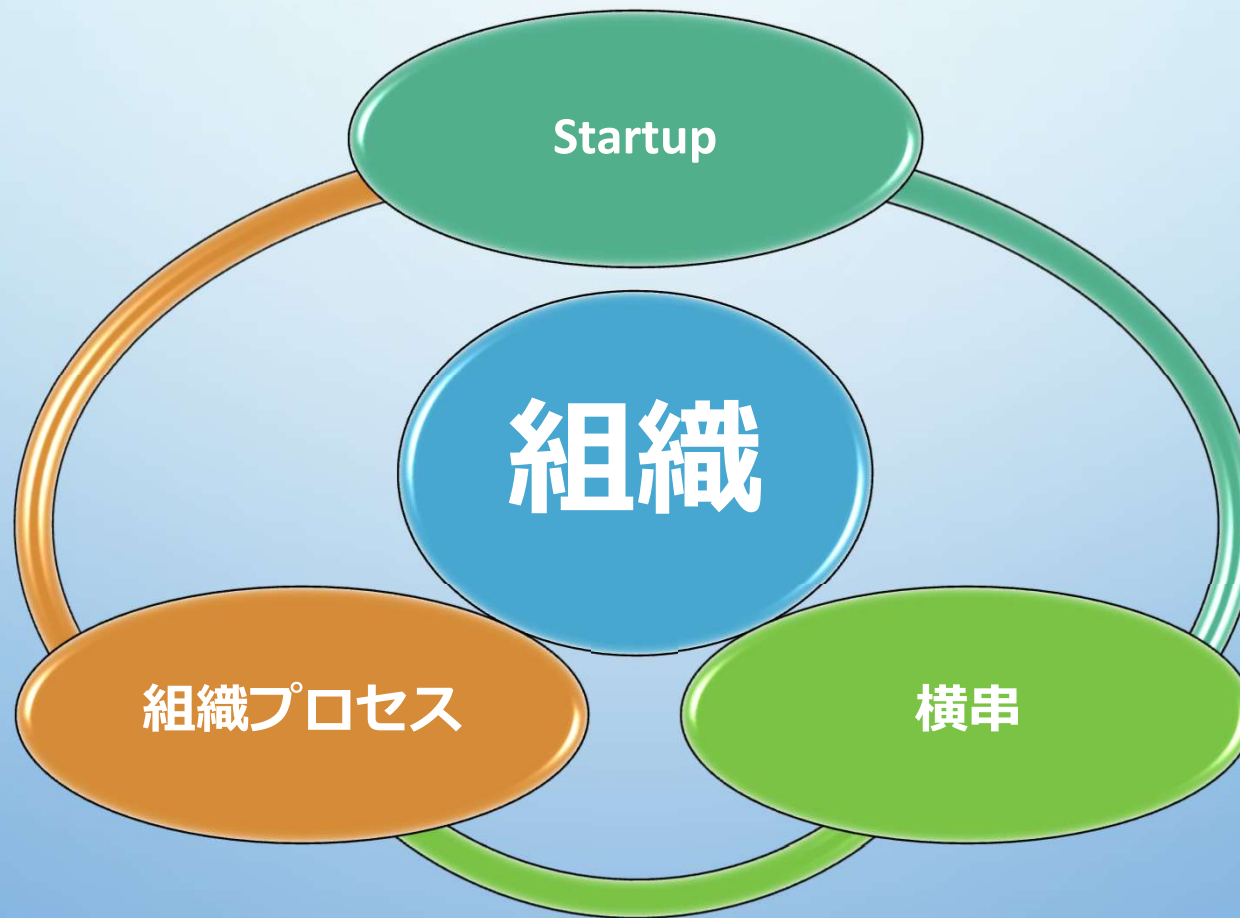
参考：アジャイルジャパン三代目実行委員長の主張

アジャイルは改善の手段

- 最良のアーキテクチャ・要求・設計は、**自己組織的なチーム**から生み出されます。
- チームがもっと効率を高めることができるかを**定期的に振り返り**、それに基づいて自分たちの**やり方を最適に調整**します。

参考：<http://agilemanifesto.org/iso/ja/principles.html>

第一部のふりかえり



第二部のふりかえり

1. プランニングポーカー
2. 要求引き出し（ユーザーストーリー）
3. 質問返し（アジャイルコーチ）
4. 異常検知のススメ（チーム全体が一つに）
5. ユーザーストーリー（ユーザーストーリー）
6. 相対見積り
 - リリース計画
 - タスクボード
 - ふりかえり

コメントや質問のある方へ

意見交換会の場に、アジャイルについて
語るテーブルが用意されます

是非とも意見交換会にご参加ください