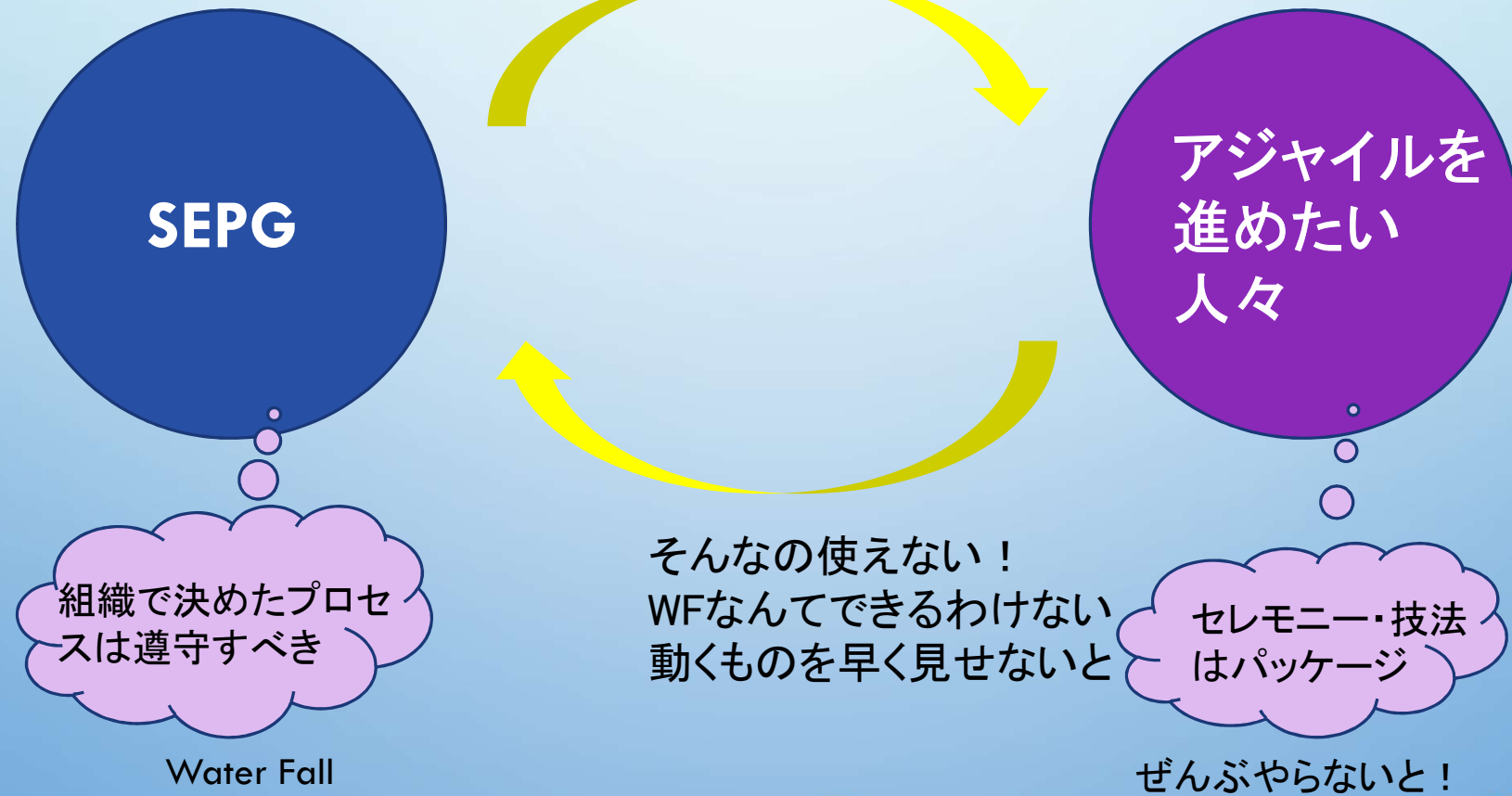
The background is a light blue gradient with several realistic water droplets of various sizes scattered across it. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance.

組織プロセスと アジャイルによる改善

小部屋 アジャイル分科会

課題と動機

品質マネジメント！
プロセス遵守！

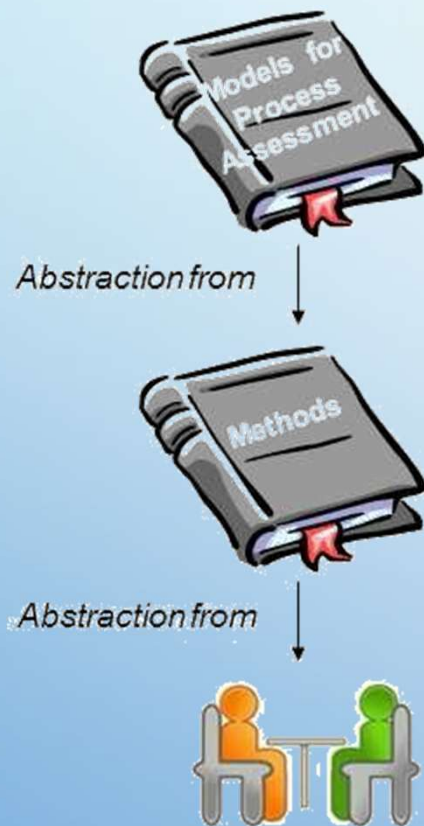


プロセス成熟モデル v.s. アジャイル の神話 (Automotive Spiceの例)

- SPICEはウォーターフォールモデルを要求する
- SPICEは、広範囲なドキュメンテーションの生成を要求する
- SPICEは厳密なプロセス基準を要求する
- アジャイルはSPICEと矛盾し、その逆もある
- スクラムやXPの中で定義されたプロセスはない
- アジャイルを実施する場合、文書化は無視することができる/省略することができる
- アジャイル/スクラムは大規模で複数のサイトにあるプロジェクトではクトで機能しない。従って、SPICEは必要である
- アジャイルプラクティスは個人に権限を与え、SPICEは人々を入れ替え可能にして、彼らに害している
- SPICEの指示と管理の姿勢はアジャイル開発と相性が悪い
- スクラムでは、「継続改善」はフレームワークの一部であり、スクラムはミニマムでもSPICEレベル3あるいは5レベルさえ達成している

出典: Clarifying Myths with Process Maturity Models vs. Agile
(intacs Pierre Metz, Brose Fahrzeugteile GmbH & Co. KG ら)より翻訳転記

プロセスの抽象度



“What” (ゴール)

何が実施されるべきか、なぜ・何が技術的依存か？

“How” (ゴールへの道のり)

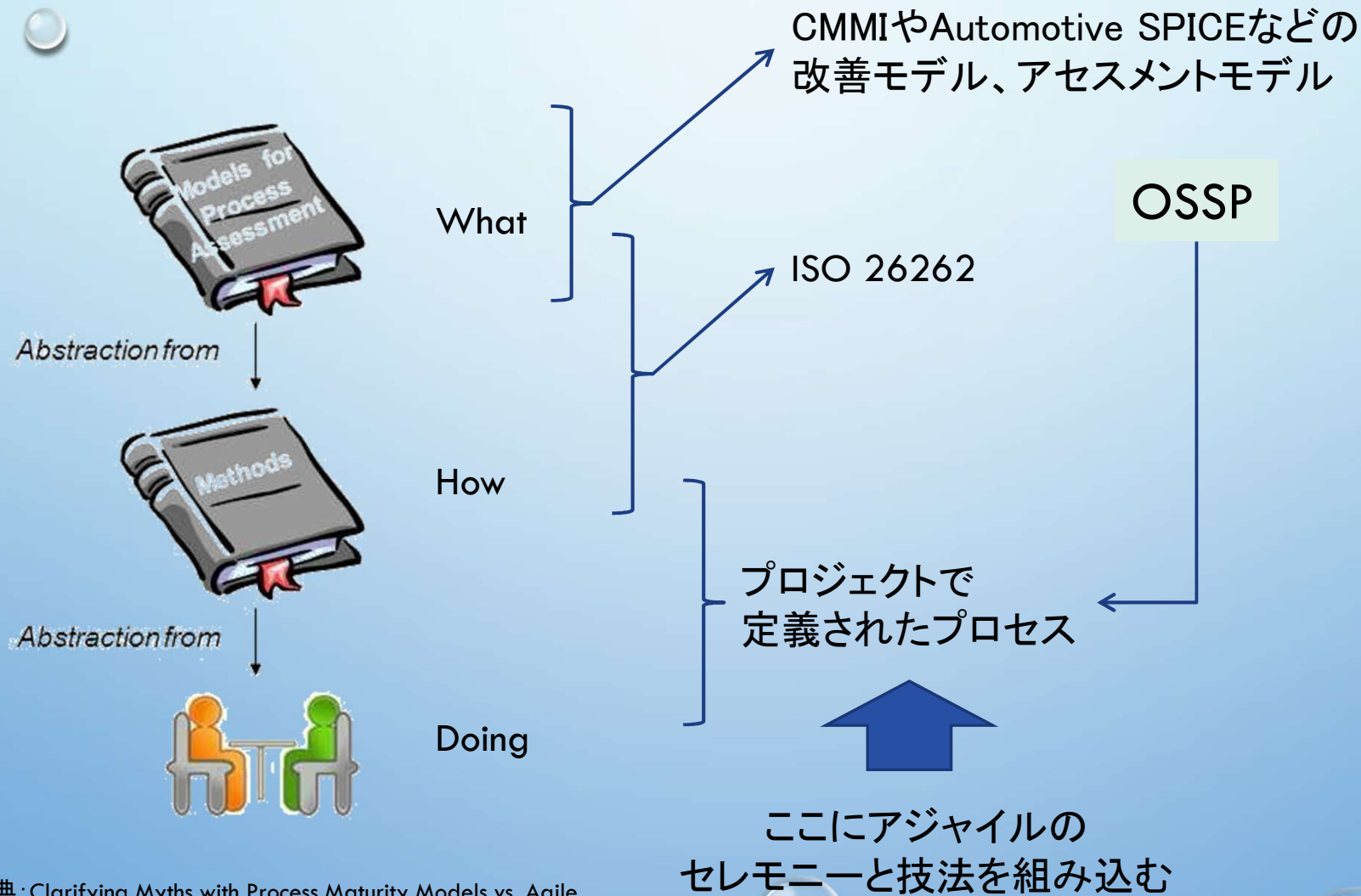
手法、ツール、テンプレート、メトリクス、役割とスキル定義、それを、論理的な時間軸で、プロセステーラリングガイドラインを含む具体的なワークフローを設定し、それらすべてをいつ実施するのか？

“Doing”

テーラリング、セットアップ、テーラリングされた手法に従い、プロジェクトでの実装

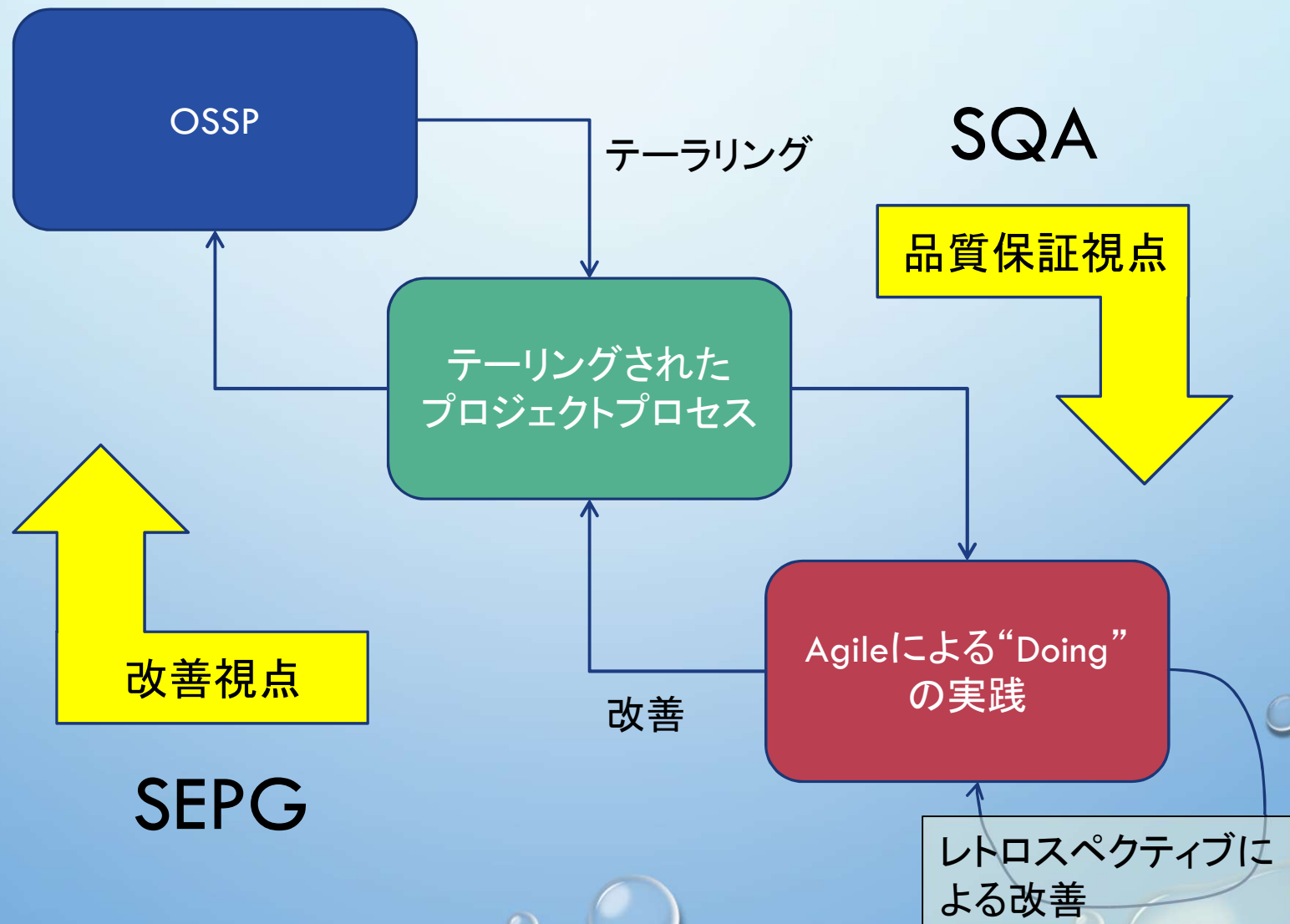
出典: Clarifying Myths with Process Maturity Models vs. Agile
(intacs Pierre Metz, Brose Fahrzeugteile GmbH & Co. KG ら)より翻訳転記

アジャイルの位置づけ



出典: Clarifying Myths with Process Maturity Models vs. Agile
(intacs Pierre Metz, Brose Fahrzeugteile GmbH & Co. KG ら)より転記

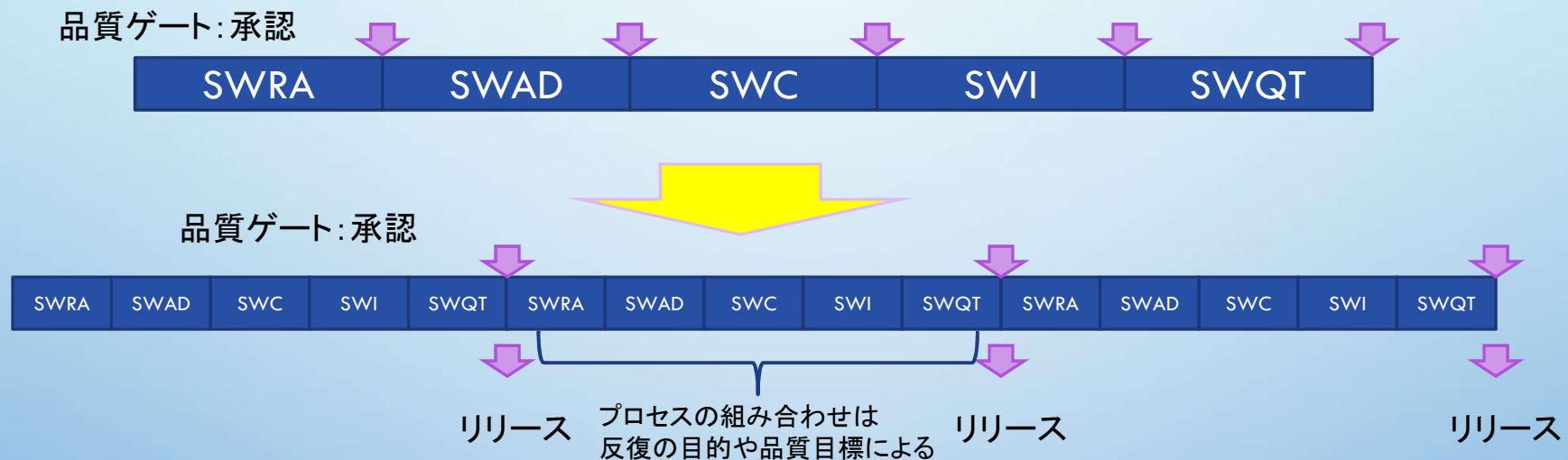
AgileによるDoingの実践



改善の事例

Agile活用のポイント1～ライフサイクル

短期のリリースによる性能確認や要件の可能性検討、顧客の合意などを可能にする
反復型を導入し、リリースと品質ゲートによる承認を融合



プロダクトバックログ

- ✓ 要求の粒度をそろえる
- ✓ 優先順位をつける

- 要求をインクリメンタルに実装
- 頻繁な顧客へのリリースを実現

Agile活用のポイント2～見積もり

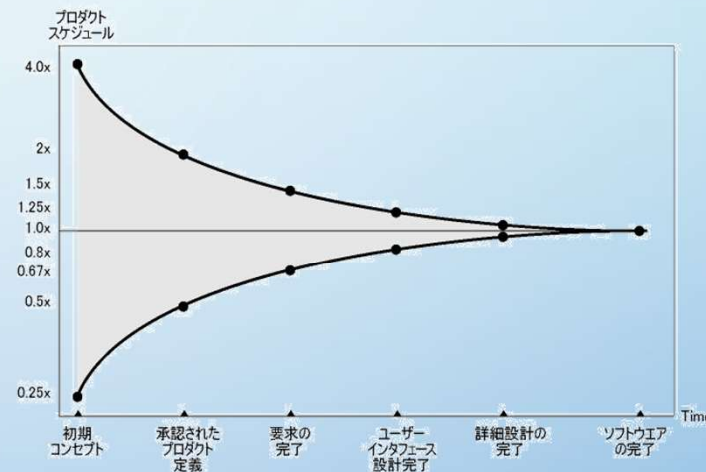
開発の初期に不確実な情報に基づいた精度の悪い見積もりの改善

開発初期に相対見積もりを導入し、徐々に精度アップ

初期に詳細見積もりは必要か？

不確実 → 精度悪い

相対見積もりの導入



引用: <http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/COLUMN/20131001/508039/>

○ある基準を1として、それとの対比で見積もる方法

チームメンバーが、例えば規模の共通の認識がもてる要件を基準

とし、その対比として、他の要件を相対値としての見積もりを行う

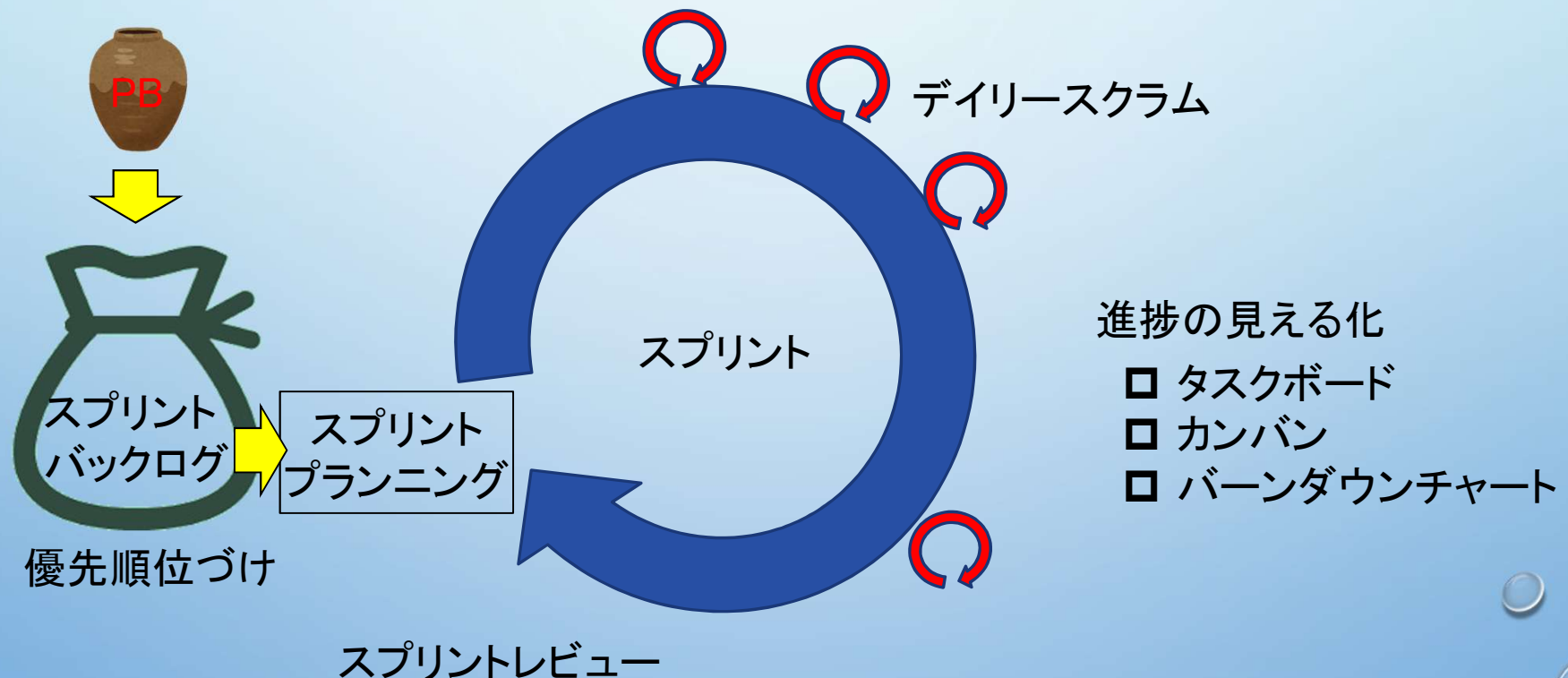
○相対誤差は大きな誤差はない。また、見積りにかける時間は短い

○開発が進むにつれて、見積もりの精度は向上が見込める

計画と進捗管理

効果的、効率的な手法の導入とリズムのあるプロジェクトマネジメント

セレモニー・技法を組み合わせ、プロジェクトの状況に合わせる



プロジェクトで実施すること、スプリントで実施することを明確に決めてリズムある活動を実施し、確実にスプリントのゴールを達成すること

アジャイルによる3つの改善案を紹介しましたが
いかがでしたか？



第2部のアジャイルのワークショップに参加いただき、
セレモニーや技法についての体験をしていただきます。
この体験を通じて、組織プロセスや活動の改善に役に
立つのかご検討ください。

アジャイルを体験する

- I. プランニングポーカー
- II. 要求引き出し
- III. 質問返し
- IV. 異常検知のススメ
- V. ユーザーストーリ
- VI. 相対見積り

後半にアジャイルのセレモニーや技法を体験してもらいます