

アジャイル推進のための**超**辛口アドバイス



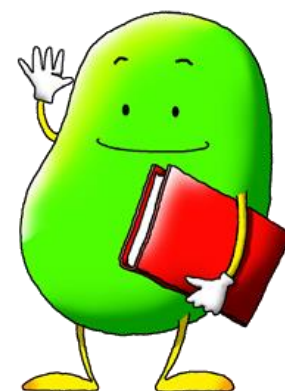
中佐藤 麻記子
2019/7/18

前置き

- ▶ 今回は、いろいろ「小言」を言います
- ▶ 写真撮影・SNS投稿可です。ただし、
- ▶ シャッター音は控えめに（資料はすべて公開します）
- ▶ 講演者の姿を撮っていいのは、実物より「キレイ」に映ったものだけです 😊

▶ 周囲の方、2～3人と以下を共有してください

- 自己紹介
- このセッションを選んだ動機



小言その 1

システム開発をしている人はどこにいる？

- ▶ 事業会社の情報システム部：

「実際の開発はシステム子会社ですね」

- ▶ システム子会社：

「実際の開発はベンダーさんをお願いしていて」

- ▶ 開発ベンダー：

「実際の開発はパートナーさんに」・・・（以下略）

システム開発をしている人はどこにいる？

- ▶ 事業会社の情報システム部：

「実際

君ら、何しとんねん？

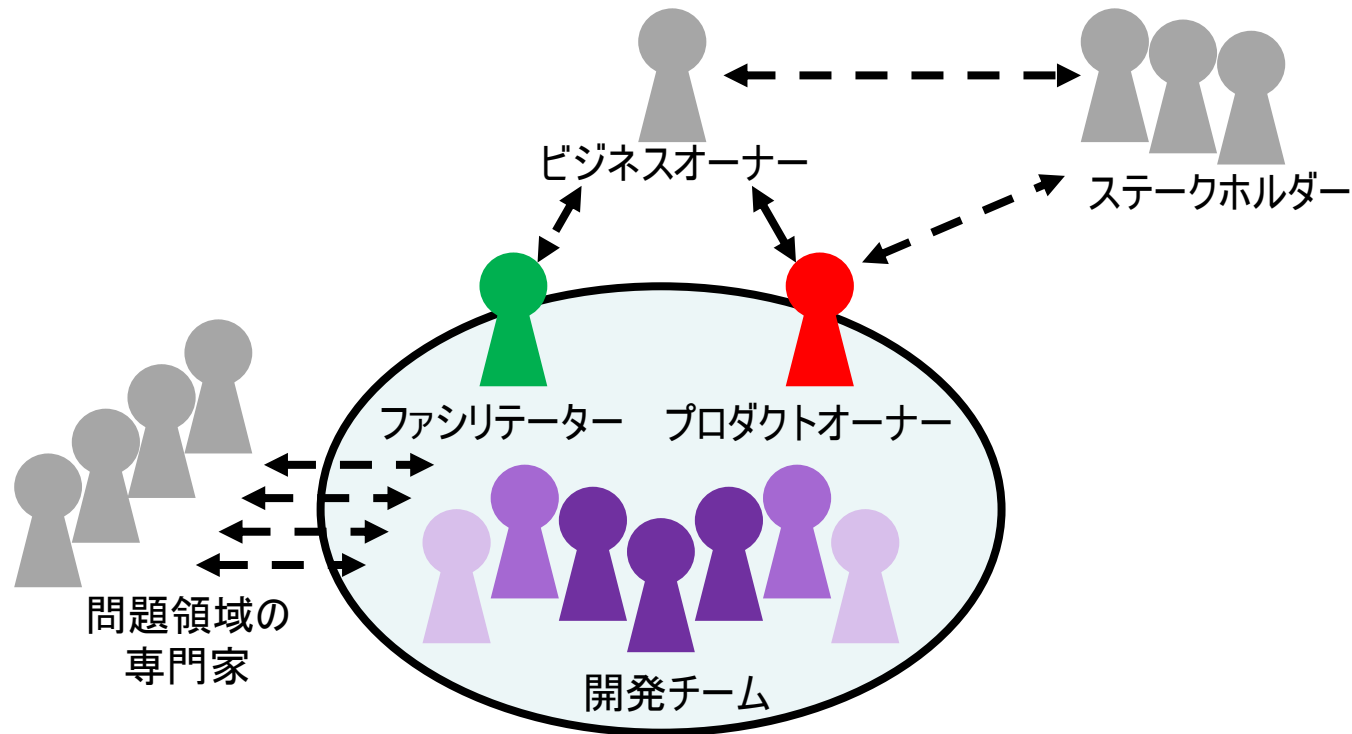


▶ 伊

「実際の開発」 (以下略)

アジャイルの効果のひとつ

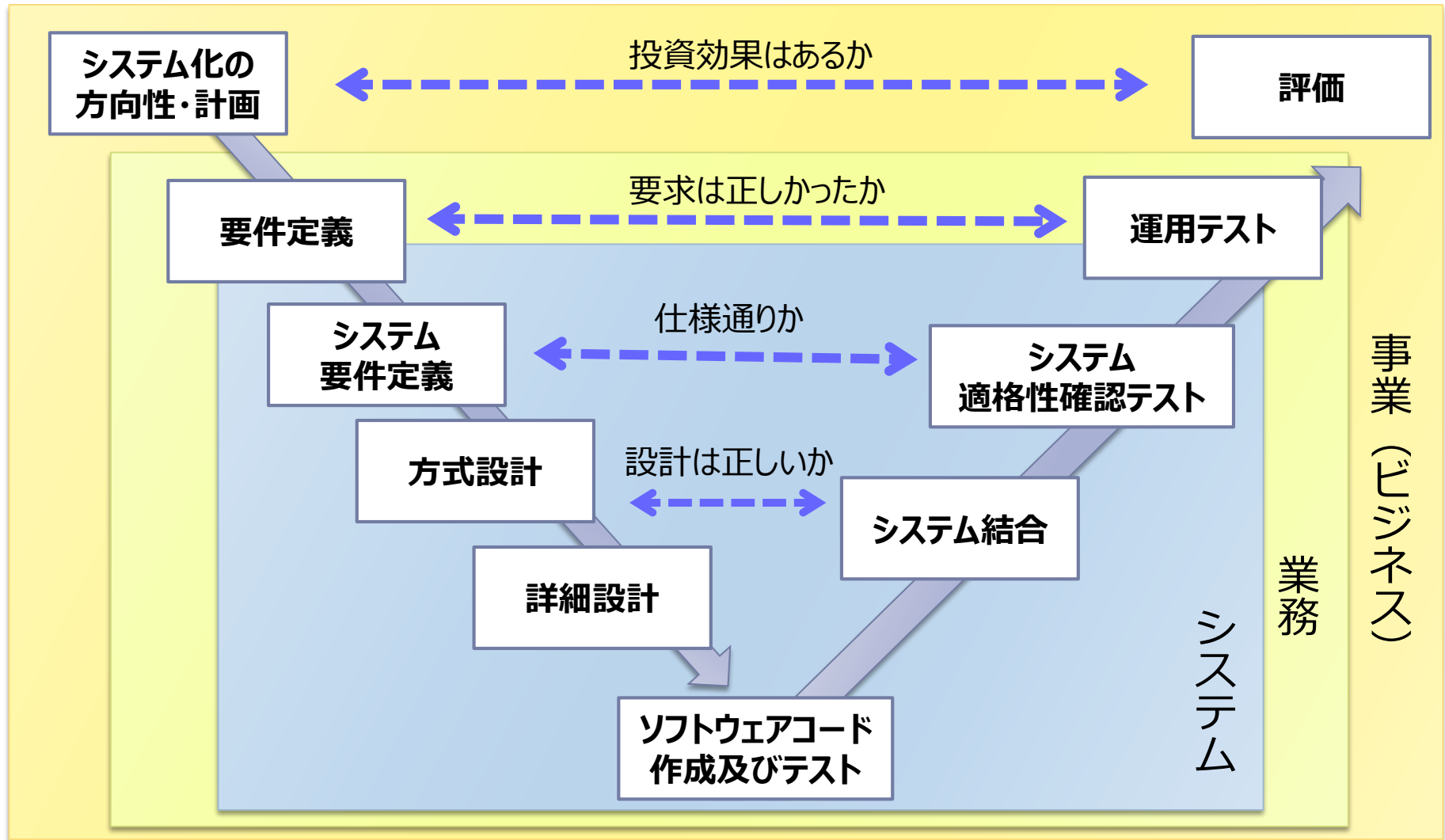
- ▶ 途中で「情報伝達」だけしていた人は不要になる



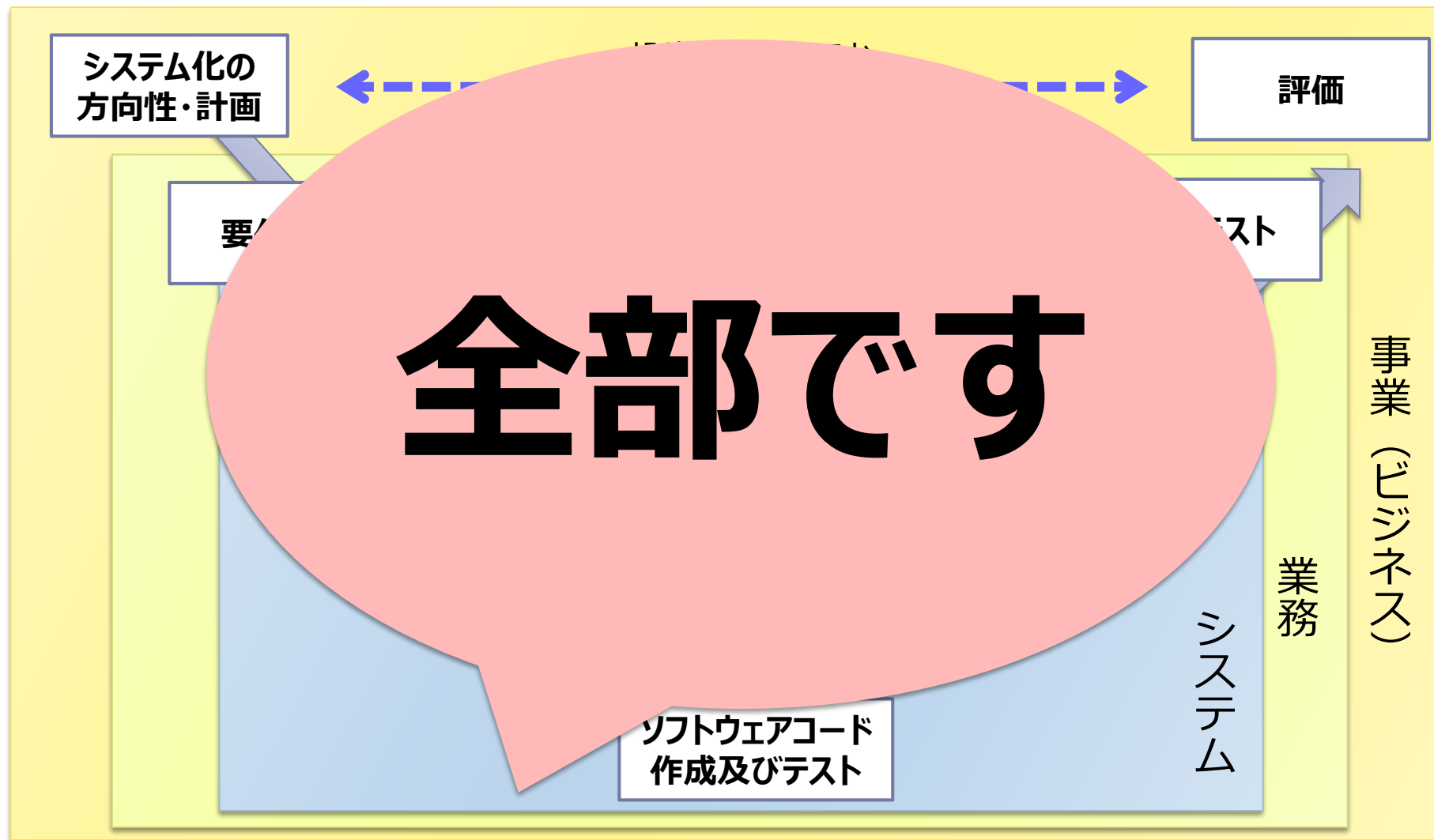
顧客側と開発側を直結してコミュニケーションを図り、迅速なフィードバックを得る

では、どんなスキル・知識が必要か

必要なスキル・知識



※ 共通フレーム2013の図を簡略化して使用



※ 共通フレーム2013の図を簡略化して使用

V字モデルはスキルマップ

- ▶ V字モデルは「ウォーターフォールの図」ではありません
- ▶ 「設計すること」と「設計書を作ること」を混同しないように
- ▶ 多能工・マルチファンクショナル人材というのは、これがすべて（可能な限りいろいろ）できる人です
- ▶ 無理です 
- ▶ そのためのチームです
- ▶ どんなスキルでチームに参加・貢献できますか？

小言その2

ある研修の打合せにて

「研修に、そんな1か月も2か月もかけてられませんよ」

「社員はコードを書くわけではないので、設計のコースだけにしてください」

小言②

プログラミングを知らないで設計ができると思っている
研修担当者から教育が必要です。

研修だけやれば終わるわけでもありません。
学び続けるスキルが必須。

“コードなくして設計なし
設計なくしてアジャイルなし”

小言② だめおし

実は、

“アジャイル開発” のスキルが足りない

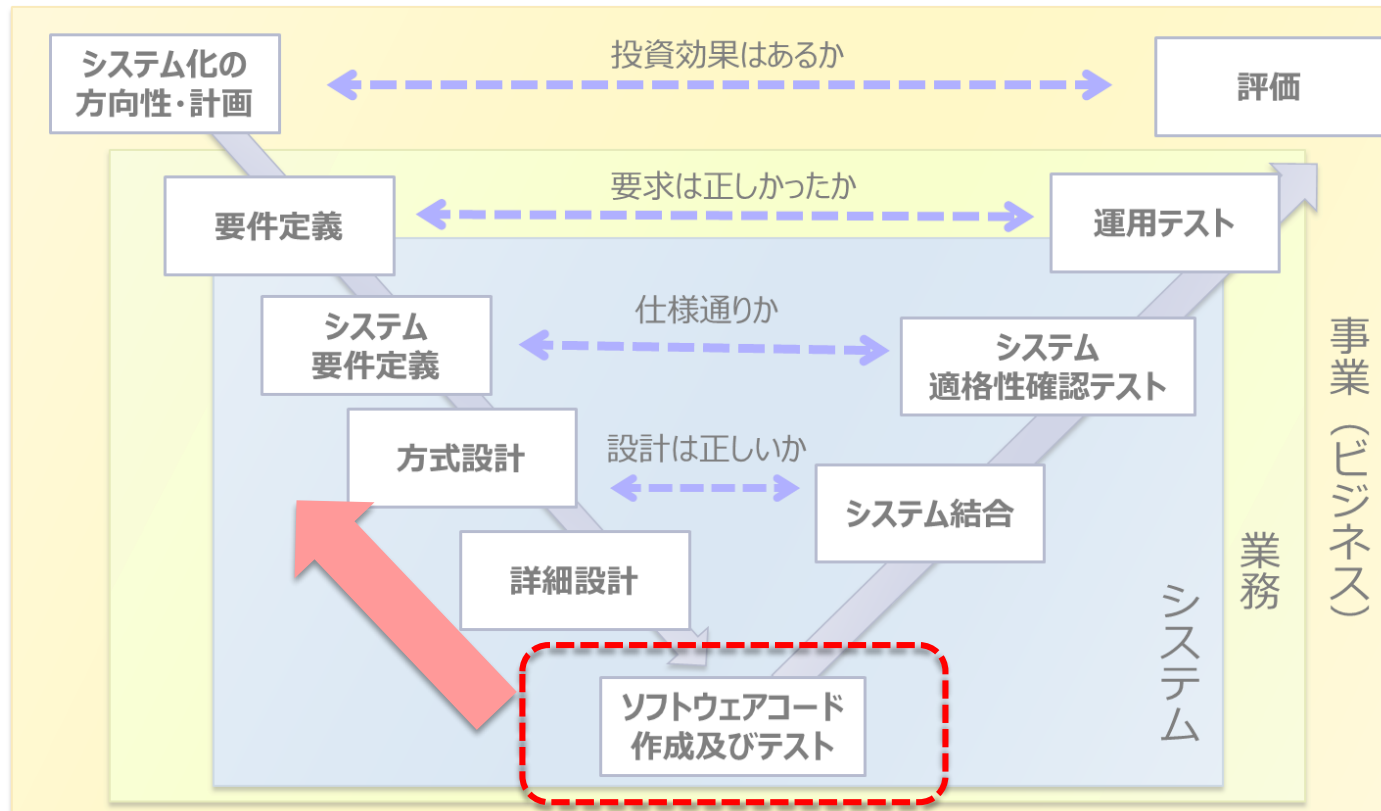
のではなく

“システム開発” のスキルが足りない

のでは？

アドバイス①

- ▶ 1か月、コード作成（実装）にどっぷり浸かろう
 - ▶ 設計に関わる本の内容が、おぼろげでも分かるようになる



小言その3と4

あるアジャイル説明会にて

- ▶ 某事業会社の人言葉：

「アジャイル開発になると、開発者が
高スキルになり、コストが高くなる。
何とか安くする方法はないか」

- ▶ 私の回答：

「気は確かですか」

▶ 事業会社の方へ

アジャイル開発をするということは、「中抜き」のメリットを享受するとともに、開発のリスクを引き受けるということです。
開発を「我がこと」にしてください。

▶ 開発ベンダーの方へ

こういうお客さんはさっさと見捨てて、他のお客さんを探しましょう。そうでないと、みなさんが開発者に見捨てられます。

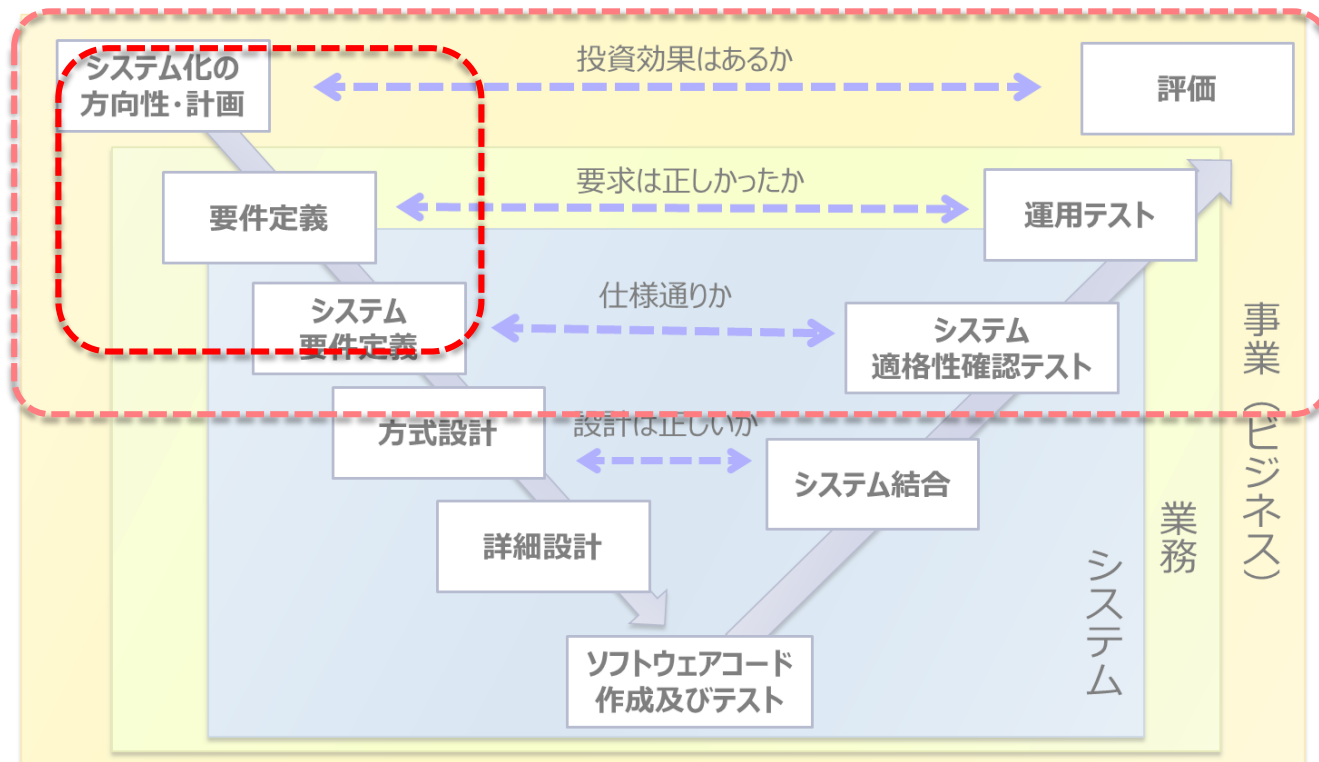
小言④

「契約」というのは、手段であって、目的ではありません。どんな開発が必要かをお互いに確認し、双方が納得できる契約をしてください。

「契約が済めば、仕事が終わる」気になるのは、もうやめましょう。😊

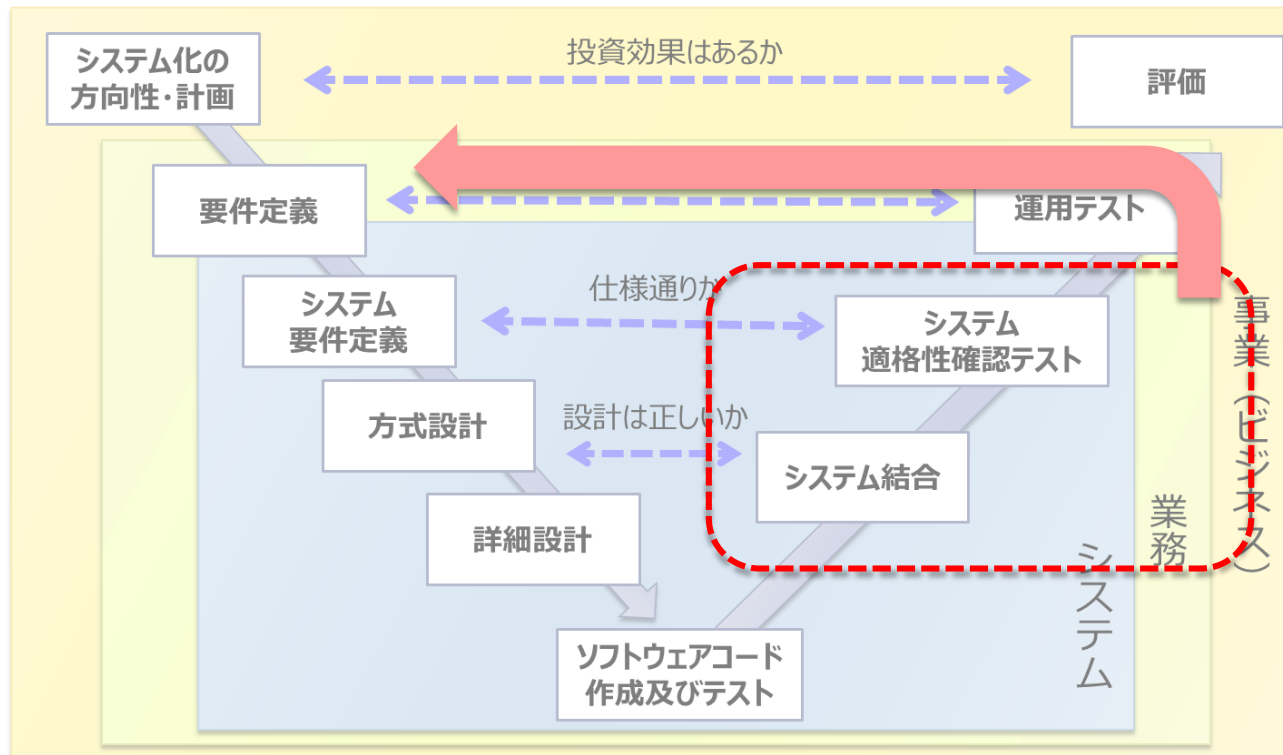
アドバイス②

- ▶ 今からプログラミングは無理 😞 という方
 - ▶ 大規模なイベントも対応できるファシリテーターになろう
 - ▶ 顧客と一緒にビジネスを考えられる業務知識を持とう



アドバイス③

- ▶ テスト頑張ってきたんですけど 😞 という方
 - ▶ 自動化やセキュリティなどのテストのスキルは絶対に必要！
 - ▶ テストシナリオを作る = 要件定義をする



小言その5

「私、アジャイル開発向いてないです」

↓ (本心は)

(コーチの前だから言わないけど・・・)

「ぶっちゃけアジャイル嫌いなんです」

決められたことをやればいい、の楽しさ

▶ 要件定義担当者へ

「きちんとした」要件定義書を作って満足していませんか

▶ アーキテクトへ

「完璧な」アーキテクチャを作ったら、仕事は終わりですか

▶ 開発者へ

「言われた通りの」システムを作ればよいのですか

▶ アジャイル推進担当へ

「社内アジャイル標準」は一度作ったら完成ですか

ふりかえってみよう

- ▶ 従来の開発には、自分の担当範囲が決まっていることの「安心感」があるのでは
 - ▶ アジャイルで要件定義が、設計が、開発がいつまでも続くことに、「落ち着かない」感じを持ったことはありませんか
 - ▶ 「私**は**ちゃんと仕事をした」



誰しも**モノ**を完成させることに達成感を覚える傾向がある
このことにまず気づこう

小言その 6

アジャイル導入の打合せにて

- ▶ 某システム子会社の社長：

「今はスクラムが主流らしいが、Pivotal は XP だと聞いた。

比較検討にじっくり時間をかけて、**絶対に失敗のない**導入をしたい」

アジャイル導入を、ウォーターフォールで
考えてどうする？

▶ Agile Japan 2015 のテーマ

“失敗から学ぶアジャイル、成功につなげるアジャイル”

アドバイス④

まずは自分の仕事のやり方に
アジャイルの考え方を取り入れよう

(例)

- ▶ アジャイル導入のインセプションデッキを作る
- ▶ アジャイル導入の進捗を見える化する
- ▶ ステークホルダーに対して定期的にレビュー会をする
- ▶ 定期的にふりかえりを行う

心ある開発者のみなさんへ

- ▶ ある事業会社のユーザー部門の課長さんの言葉：

「私から見れば、システム開発者は
スーパーマン／スーパーウーマンですよ。だって
プログラム書いて、課題解決ができるんですよ。
すごいですよね」

「実際の開発」をしているみなさんへ

「あちら側」にもこんなふうに
考えてくださる方がいることを
信じて、自らの武器である
技術を日々みがいてください

一緒に活躍する仲間絶賛募集中！

- ▶ **豆蔵** = 「一芸に秀でた人」
 - ▶ 事業会社からベンダさんまで幅広いお客様がいます
 - ▶ お客様にも必要ならモノ申します
- ▶ 自分の武器みがきに熱心な人ばかりです
 - ▶ 社内勉強会も定期的に行っています

▶ 周囲の方、2～3人と以下を共有してください

- 目的は果たせたか
- 質問したいことはあるか



言葉だけでは伝わらないが、言葉なくしては伝わらない。
すべてはコミュニケーションのため。

