



価値創造社会の 持続的発展のカギは アジャイルにあり

2019年7月18日

本橋正成 (Masanari@MOTOHASI.org)

関満徳 (Agile Japan 2019 実行委員)

今村博明 (Agile Japan 2019 実行委員長)

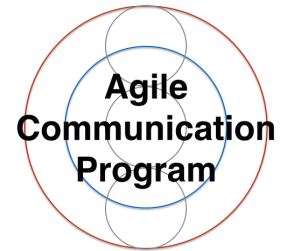
セッション内で近くの人と話し合います。
知り合い・同僚・友人・家族とは、離れてご着席ください
関係者は、自然な感じでサポートをお願いします。

本橋 正成

(Masanari@MOTOHASI.org)



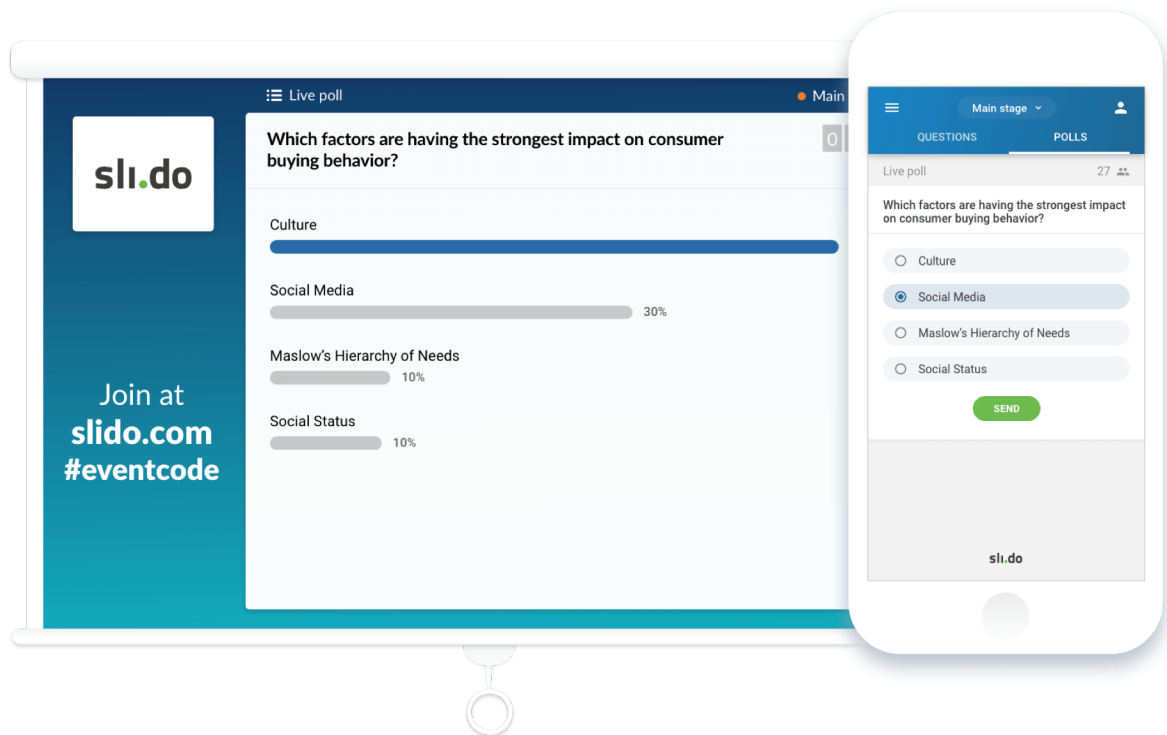
- IPA 専門委員
- Hoydo (祝い人)、Culture Cultivator (文化を耕す人)
- Agile Communication Program 共同発起人
 - アジャイルな現場で、アジャイルなコミュニケーション
- IRONMAN Triathlon world championship finisher
- 知働化研究会 (名付け親) ・アジャイルプロセス協議会
- ゆる思考の提唱と実践



- 外資系保険会社で、ITマネージャ、開発責任者、ビジネスに関わる。
- 専門 (修士) は、ウォーターフォールでした。ただし利水工学。
- Agile Japan での講演は、4回目? Pattern Writing, Communication, Agile Practice, そして、今回。毎回、すごい方とやらさせていただいています。
- 現在、子育て中 (子育てしながら、できる仕事を探索中)

セッションによってはSli.doを利用して、参加型のセッションを行います。

sli.do



設定タイム！

パンフレットの「東の参」の部屋の
二次元バーコードを読み取って
下さい。

もしくは

Sli.doで検索 → #aj19-3を入力

練習質問 1)

**Agile Japan 2019 午前中から参加
されていませんか？**

質問 1 にある選択肢、はい/いいえ
のうちどちらかを選択して下さい。

ご協力ありがとうございます。

よくできましたー！



その調子で次の質問へいってみましょうー！



はじめに

価値創造社会とアジャイル

方針

- 答えを知るのではなく、みんなで話し合い、共に考えるきっかけとしてほしい。
 - みなさま自身でも考えてください。
 - ナビゲーターたちの意見やIPAの資料を紹介します。意見として参考になさってください。
- **Sli.do**をご活用ください。
 - 意見や質問、問題意識や悩み、コメントなど、どしどしお書きください。
 - すべての書き込みに対応できなくとも、今後の参考にさせていただきます。

おことわり

-
- 本セッションについて、ナビゲーター個人の意見です。
 - 関係・所属する組織や団体、企業には、一切関係ありません。

価値創造社会で どのように生きていきますか

あじゃすけ

安謝助物語

開発部門のチームリーダーになり、事業部との関係しつつ、部員を管理することになった。

XPや Scrumについては、一通り知っていて、とりあえずアジャイルっぽいことをしている。リリース計画、スプリント計画とスプリントレビュー、ふりかえりをしている。スクラムガイドに書いてあるし、ググったら書いてあったし、いいんじゃない？

今までのプロジェクトマネジメントとそんなに変わらない。リリース計画に向けて必要なものをタスクに分けているが、WBSと変わらない。ペロシティも計測しているが、形骸化している。朝会や週計画も、今までの進捗会議と同じだ。

結局、アジャイルといっても、名前だけなんだな。

チェックリスト

- 複雑さと価値創造の関係性について考える
 - 複雑な社会、複雑な問題領域、ITの難しさ（複雑性）を知る
 - 「主体的かつ適応的に価値を創造する」ことを知る
- アジャイルとの付き合い方について考える
 - 付き合い方の目的と背景について知る
 - 付き合い方の全体像、特に価値駆動について知る
 - アジャイルなふるまいのためのアジャイルなふるまいについて知る
 - アジャイルソフトウェア開発宣言とその原則の使い方について知る
- アジャイルな活動について考える
 - 「ビジョンとプロダクトの橋渡し」の目的と方針について知る
 - プロジェクト視点からプロダクト視点へのシフトについて知る
 - プロダクト責任者のダイナミックなふるまいについて知る
 - プロダクト責任者のすることについて知る



複雑な社会
複雑な問題領域
複雑なIT
と
創造社会

Society 5.0を味わおう

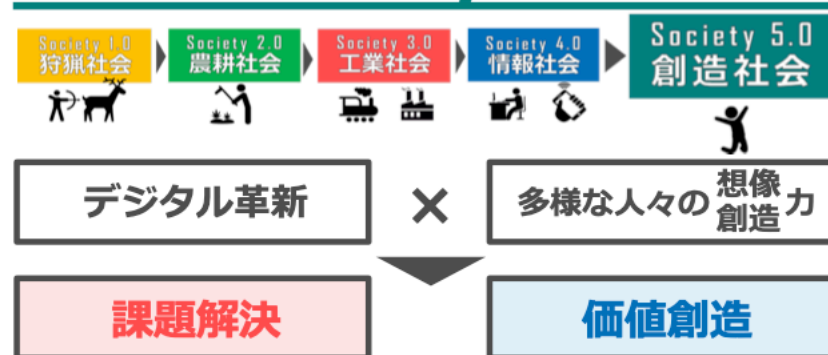
なぜ Society 5.0 は「創造社会」なのか？

Society 5.0は「創造社会」

Keidanren
Policy & Action

- デジタル革新を人々の多様な生活や幸せの追求のために活用すべき。
- 今後、人々には世の中を変える「想像力」と「創造力」が必要。
- Society 5.0とは創造社会であり、「デジタル革新と多様な人々の想像・創造力の融合によって、社会の課題を解決し、価値を創造する社会」である。

Society 5.0



問い：会社や仕事場でよく上がる 問題や話題を教えてください

- アジャイルに関すること／アジャイルとは関係ないこと
- 近くの人と話し合ってみましょう（1分ずつ）
 - 具体的にわかりやすく
 - ビジネスやアジャイル関係・それ以外の問題
 - その問題に名前をつけてください。
- 可能な範囲で **Sli.do** への記入もお願いします。
- よく聞く問題や悩み、話題を教えてください（今村）
 - アジャイルジャパン
 - 会社や仕事場、現場
 - コミュニティ

問い：みなさんの問題や悩みは、
みんな同じでしたか？

- 似たような問題でも、それぞれ異なった背景や部分がありませんか。
- つまり、普遍的な問題もあるが、個別の問題は多い。
 - みなさん全員が同じ問題が発生していたら、びっくりだけどね...

社会や環境で、どのような特徴・変化がありますか？

- 多様な国や文化などの背景を持った人がつながり、変化している
 - インターネットによって、あらゆる人や物がつながっている。
 - 日本でも様々な国籍の人が生活している
 - 歴史によって文化や常識が変わる（例：ちょっと前の日本）
- 莫大な情報や知識があふれている。
 - インターネットによって大量の情報や知識が流れている。
 - 数千年にわたって莫大な情報や知識が蓄積されている。
 - すべての書籍や方法を読む・知るのは現実的に不可能である。利用できる情報や知識は一部のみ。
- **AI (Artificial Intelligence)やRPA(Robotic Process Automation)が発展している。**
 - 自動化によって、仕事や学びの方法や対象が変化している。

参考：社会のシフト

工業化社会・情報化社会

印刷物・放送
一方向のコミュニケーション
静的で少量の情報
均質な価値観（みんな同じ）

メディアのシフト

いわゆる古典的科学
全体は部分の集合である
事実・真理が自分たちの外にある
認識は変化しない
すべての現象の因果を説明できる

科学・思想のシフト

分析可能・予測可能
網羅性が成立する
問題は分離可能
過去の問題解決を再利用できる
機能をデザイン

問題解決法のシフト

問題は固定である
正解が存在する
知識に価値を置く

学びのシフト

インターネット社会 (Society 5.0)

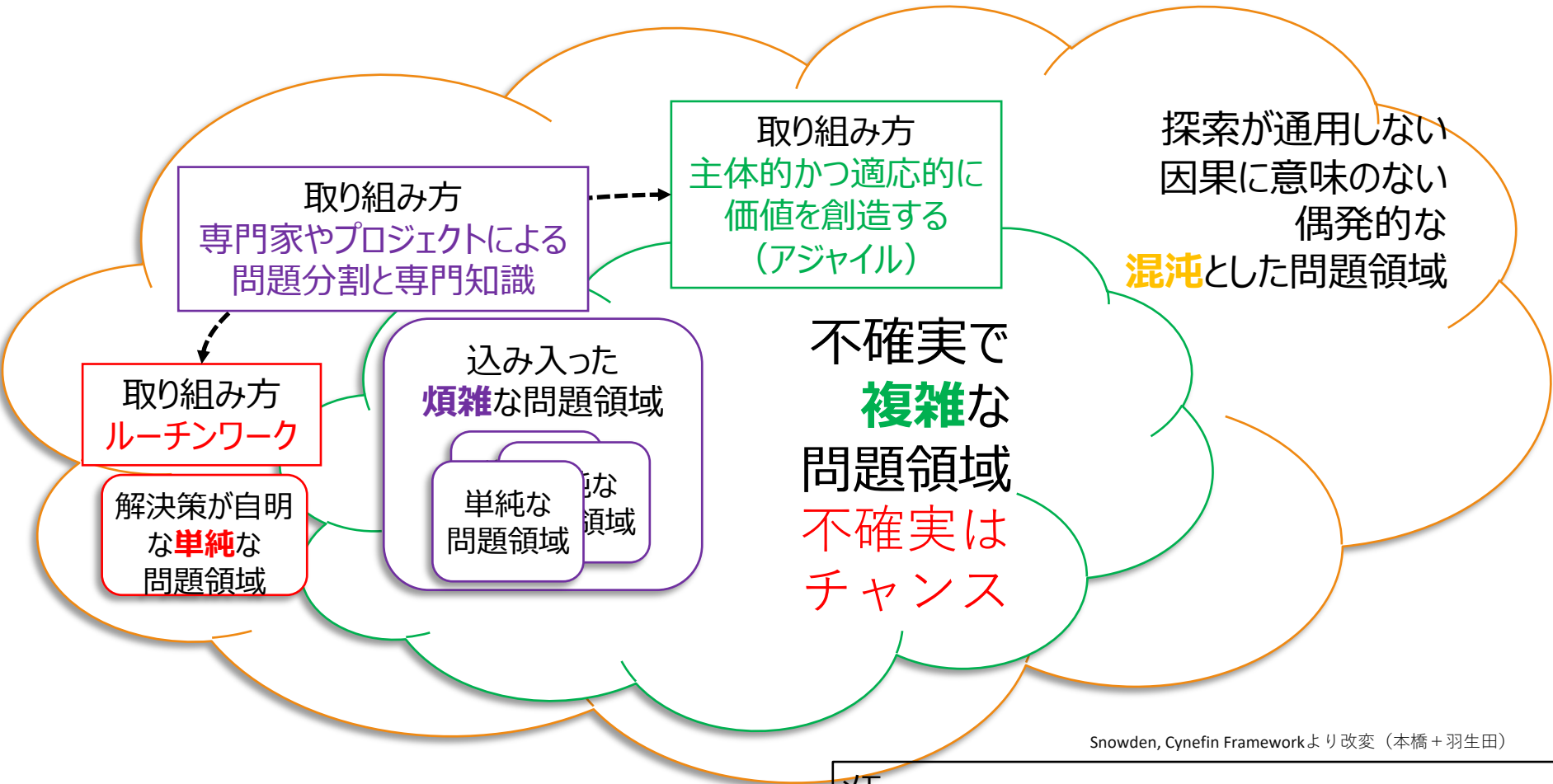
インターネット・Wiki・SNS
双方向・場のコミュニケーション
動的で莫大な情報
複雑で多様な価値観

いわゆるシステム科学・生物学的
全体と部分は異なる性質を持つ
事実・真理は関係の中での解釈
認識は変化する
因果が説明しきれない現象に支配

予測不能・不確実
完全に網羅することは不可能
問題は分離不可
過去の問題解決は通用しにくい
意味・価値をデザイン

変化する問題を観察によって探索
フィードバックし妥当解を求める
知識 + **創造・主体・協働**

参考：複雑な問題領域での取り組み方



Snowden, Cynefin Frameworkより改変 (本橋+羽生田)

4つの領域のいずれにも当てはまらない
無秩序な領域 (判断停止)
とりあえず置いておく、方法論的エリア

メモ

- Society 5.0は因果が成り立たない複雑な (不確実性、多様性のある) 時代
- 不確実/多様であるがゆえにイノベーションを生むチャンスでもある

参考：ITの本質的な難しさ

• 複雑性

規模の拡大は、異なる要素の数が増える。たいていの場合、その要素は互いに非線形で影響し合う。全体としての複雑性の増加は線形どころではない。本質的な複雑性と、その複雑性が非線形に増大することに由来。数学や物理学は、複雑な現象を単純化したモデルを構成...この方法でうまくいったのは、モデルで無視された複雑性が現象の本質的な性質ではなかったからだ。複雑性が本質の場合は、この方法は使えない。

• 同調性

インターフェースを人間の慣習や社会制度に順応させなければならない

• 可変性

純粋な思考の産物であってきわめて融通性に飛んでいる。慣習や媒体といった文化的マトリックスにすっかりはめ込まれている。それらは絶えず変化し続ける。

• 不可視性

ソフトウェア実体は本質的に空間に埋め込めない。ソフトウェアの構造は、一つではなく複数の一般的な有向グラフで構成され、それらが互いに重なり合っている。

参考：ITの本質的な難しさと アジャイルソフトウェア開発宣言

ソフトウェアエンジニアリングが持つ本質的な困難を攻略するため、よりよい開発方法を見つけだそうとしている。

- **不可視性**：重なり合っている複数の一般的な有向グラフで構成された概念構造体は、空間に埋め込めず見ることはできないため、**プロセスやツールよりも個人と対話**に価値を置く（**対面コミュニケーション**）。
- **同調性**：インターフェースを人間の慣習や社会制度との順応（顧客から見た品質）を調べるため、**包括的なドキュメントよりも動くソフトウェア**に価値を置く（**実働検証**）。
- **複雑性**：本質的に複雑なソフトウェアに対して、相互のコミュニケーションを通じて攻略するため、**契約交渉よりも顧客との協調**に価値を置く（**顧客との Win-Win 関係**）。
- **可変性**：慣習や媒体といった変化する文化的マトリックスにはめ込められているため、**計画に従うことよりも変化への対応**に価値を置く（**変化を味方に**）。

まとめ：

Society 5.0において持続的発展するために

- 社会や環境がシフトしつつある（元の社会と共存している）
 - メディア・科学・思想・工学・問題解決・学びのシフト→複雑さ
 - 扱う問題領域→複雑な問題
 - ITの本質的な難しさ → 複雑性
 - 予測不能・網羅性が担保できない
- 持続的発展するために
 - 複雑な問題領域において適応的な対応を行う
 - 全体を決められない → 最も価値あるところから実働検証
 - 自分の行動で世界も変化する → 主体的に探索する
- **「主体的かつ適応的に価値を創造する」**
 - ITとビジネスのコミュニケーションが分離している状態では、「主体的かつ適応的」な対応は難しい
 - この目的を果たすために、ITとビジネスが融合し一体となる必要がある。



アジャイルとの 付き合い方

アジャイルマインド

アジャイルソフトウェア開発宣言

問い：アジャイルとの付き合い方についてのポイントや課題は何でしょうか？

- アジャイルの付き合い方で重要なポイントは何でしょうか？
- アジャイルの付き合い方で気になる点や課題はありますか？
- **”Why Agile?” Agile Japan 2018 と、からめてもかまいません。**
 - 「なぜならば、付き合い方のポイントは～」 「しかし、ポイントの適用ができない」
- 近くの方とお話してください。
- 余裕がありましたら、 **Sli.do** への投稿をお願いします。

参考：“Why Agile?”

- “Why Agile?” Agile Japan 2018 一抹の不安より

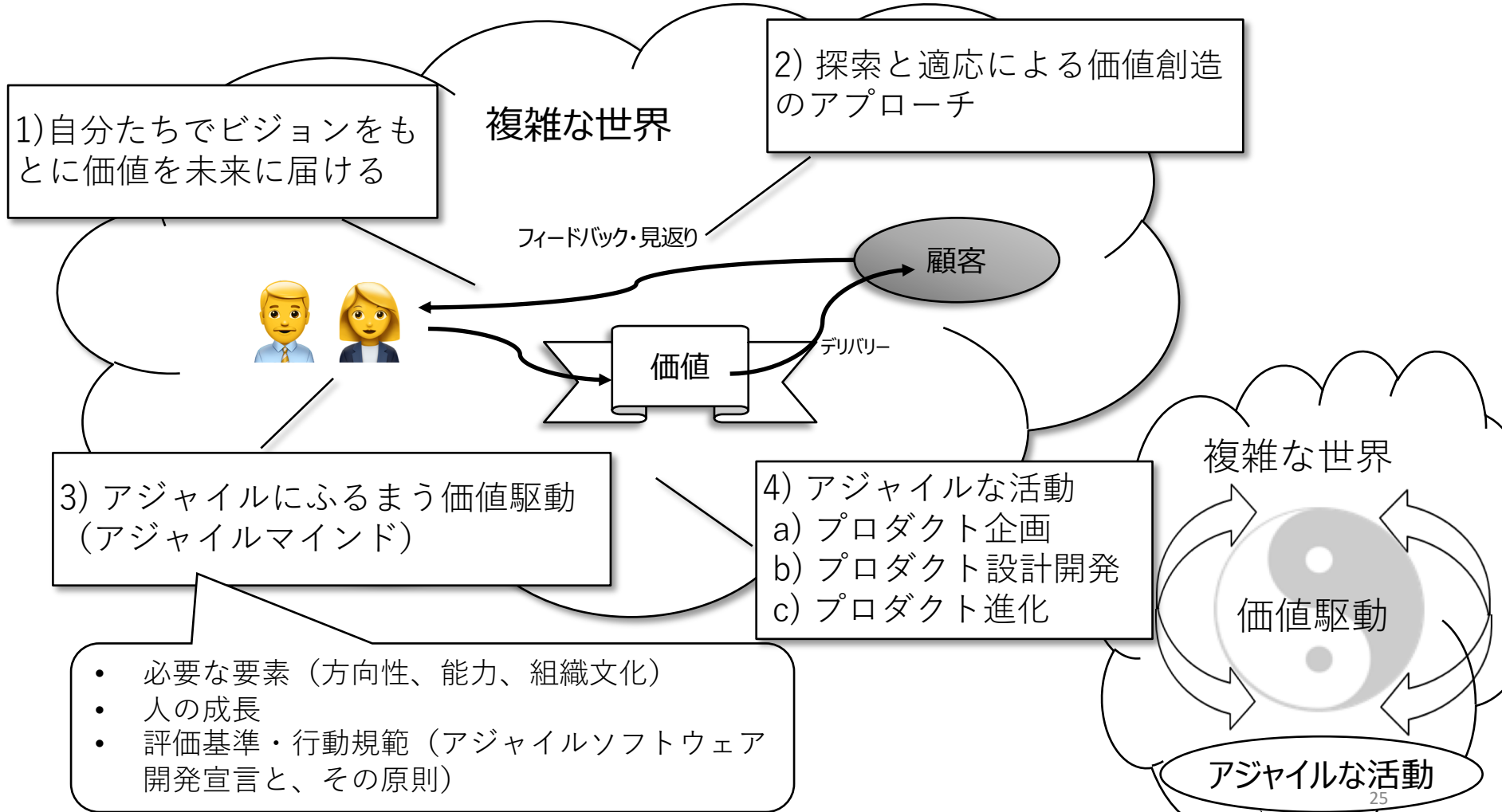
本来アジャイルとは、具体的な開発手法を指すものではなく、これまでのソフトウェア開発のやり方を見直し、より価値のある生産活動をしていくためのマインドセットを表明したものです。それぞれのプラクティスはこの目的を達成するための手段にすぎないのです。しかし、自分たちの課題や目的にしっかりと向き合えないまま手段に頼ってしまうと、それらは結局達成できないばかりか、「やはりアジャイルは上手くいかない」という風潮も生まれかねません。

- ここは、本日最後のセッションです。

- 「一抹の不安」は、どうだったでしょうか。

Society 5.0 の価値創造社会を実現する アジャイルとの付き合い方

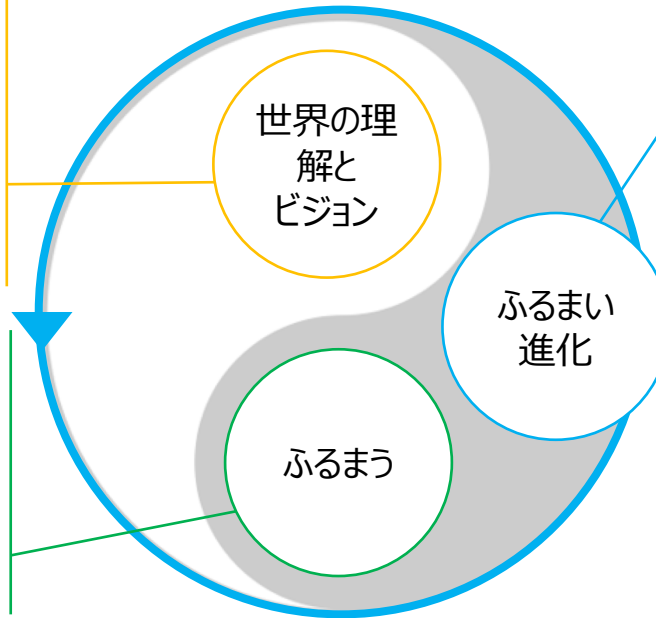
IPA 2018, なぜ、いまアジャイルが必要か？より



参考：アジャイルなふるまいのための アジャイルなふるまい

- 社会や顧客・組織を観察・理解
- テーマや課題を探索
- 価値を届けるため、妥当なふるまいを語り合う
- 最初はScrumやXPなど参考にしてもよい。

- ビジョンを実現し、価値を届けるため、実際にふるまう。
- ビジョンの実現に適したふるまい（プラクティス）を作り出す。



- ふるまいによって、世界が変わるため、世界を観察する（フィードバック）。
- ふりかえりなどを通じてふるまい（プラクティスなど）を調整する。

- 判断基準は「アジャイルの導入成功＝プラクティスを記述通り正しく実施できたか」ではなく「価値を届けられるかどうか」とする。
- 行動規範として「アジャイルソフトウェア開発宣言とその原則」を参照しながらも、価値を届けるために、どのようにふるまうかを主体的に考える。

ワーク

自分の悩みや話題について考えよう

- どのような価値があるのか、その価値を最大化するために、何をすれば良いのか
- 判断基準：アジャイルソフトウェア開発宣言
 - 対面コミュニケーション
 - 実働検証
 - 顧客とのWin-Win関係
 - 変化を味方に
- 自分自身がどのような行動（最初の一歩）をすればよいのか
- 原則（行動規範）
 1. 顧客の満足を求め続ける
 2. 要求の本質を見抜き、変更を前向きに
 3. 成果物を2-3週間で、リリースし続ける
 4. 全員で共通の目標に向かおう
 5. 人の意欲は信頼から
 6. 顧客も開発チームも直接対話で
 7. 進捗も品質も現物で
 8. 一定のペースでプロジェクトにリズムを
 9. よい技術、よい設計、よい品質の追求
 10. ムダ＝価値を生まない、を探してやめる
 11. よいモノはよいチームから
 12. 自分たちのやり方を毎週、調整する

解決策を理解する、のではなく、考える練習です



ビジョンと
プロダクトの
橋渡し
プロダクト責任者

アジャイルな活動

ビジョンとプロダクトの橋渡し 目的

- ビジネスとITの一体化のため、プロダクトオーナー／プロダクトマネージャ(PO/PM)の役割が大切である。
 - PO/PMがボトルネックとなる事例が存在する。
 - PO/PMについての資料は十分とはいえないのではないか。

ビジョンとプロダクトの橋渡し 編集方針

- 具体的なプラクティスの整理は時期尚早か
 - 研修によって内容が違っている
 - デファクトスタンダードとなりそうな候補はありそうだが、まだ十分ではない
- 全体像のみを示し、今後の議論を円滑に進めるための支援としたい
 - 今回は、具体的なプラクティスに言及せず、全体の把握を支援する。
 - 方法のゆる化(*)によって、明らかにした
 - 抽象的であるため、具体化するとき自分の仕事について考えることができる（副次的効果？）
 - 「物語」によって、プロダクト責任者からの視点を仮想的に体験してもらう

(*) ゆる思考の一部を「方法」に適用した。

なぜプロダクト責任者が必要か？

時代背景

背景：大量生産時代

一様な価値を仮定
因果関係が成り立つシンプルな世界と仮定
分析可能・予測可能

背景：DX時代

多様な価値・関係性
因果が成り立たない複雑な時代
予測不能・不確実

時代に適した戦略

分析と予測による網羅・完全の追求
大量に一樣なものを提供（例：自動車）

観察・フィードバックによって探索し続ける
自分ごととして主体的に関わり、
自ら変化を起こす必要（オーナーシップ）

ビジネス・ITの方法

プロジェクト視点

有期・スコープ（一般的にプロダクト準備期間）
完成してから価値を届ける
（価値の提供開始が遅い）
ベストプラクティスやパターンが有効
フィードバック取得への時間がかかる
関係が分割可能
プロジェクト成功に関心

視点のシフト

対面コミュニケーション
実働検証
Win-Win 関係
変化を味方に

プロダクト視点

関わる期間とプロダクト寿命が一致する
価値あるところから届ける
（価値の提供期間が長い）
あるべき姿を求め考え続ける（ビジョン）
優先順位をつけデリバリーし続ける（効率）
観察・フィードバックを尊重する（可視化）
プロダクトが価値を提供するかに関心（価値）

期限やスコープとして分割し、
交換可能な役割が主体となり、
プロジェクトを推進する前提

デリバリーし続け、迅速なフィードバックを受け取る主体として、プロダクトに責任を持つ
オーナーシップが必要。

プロダクト責任者は、顧客と価値を共創する活動の「成果」を最大化します。

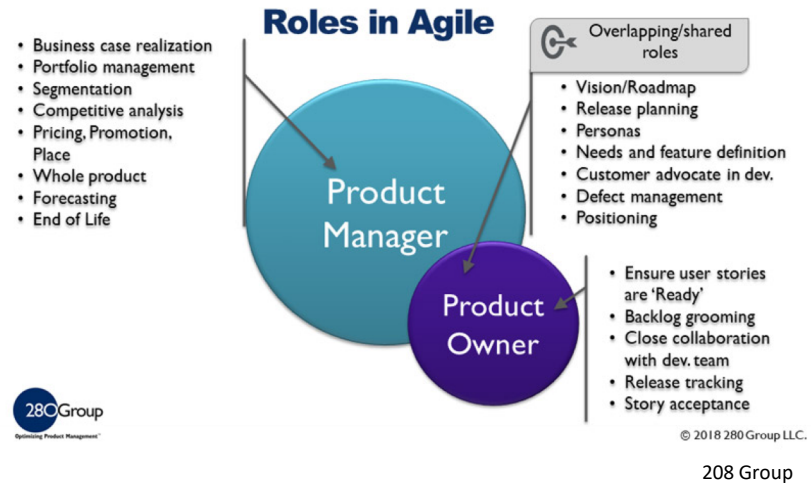
プロダクト責任者

プロダクトを企画する
プロダクト設計開発を導く
プロダクトを進化させる
必要なスキル・コミュニケーション構造

プロダクト開発チーム

「プロダクト責任者」命名への道(1/2)

- 「プロダクトオーナー」をゼロベースで考え直し再定義を試みた
 - スクラムガイドにおけるプロダクトオーナーでは、定義が狭すぎる（限定しているわけではない）
 - スクラムのプロダクトオーナーとプロダクトマネージャの両方を含む定義としたい
- 混乱の発生
 - スクラムの人「プロダクトオーナーとは違う」
 - プロダクトマネージャー「違いが不明確」
 - どちらでもない人「新たに学び直す必要」
- 收拾できそうもない議論



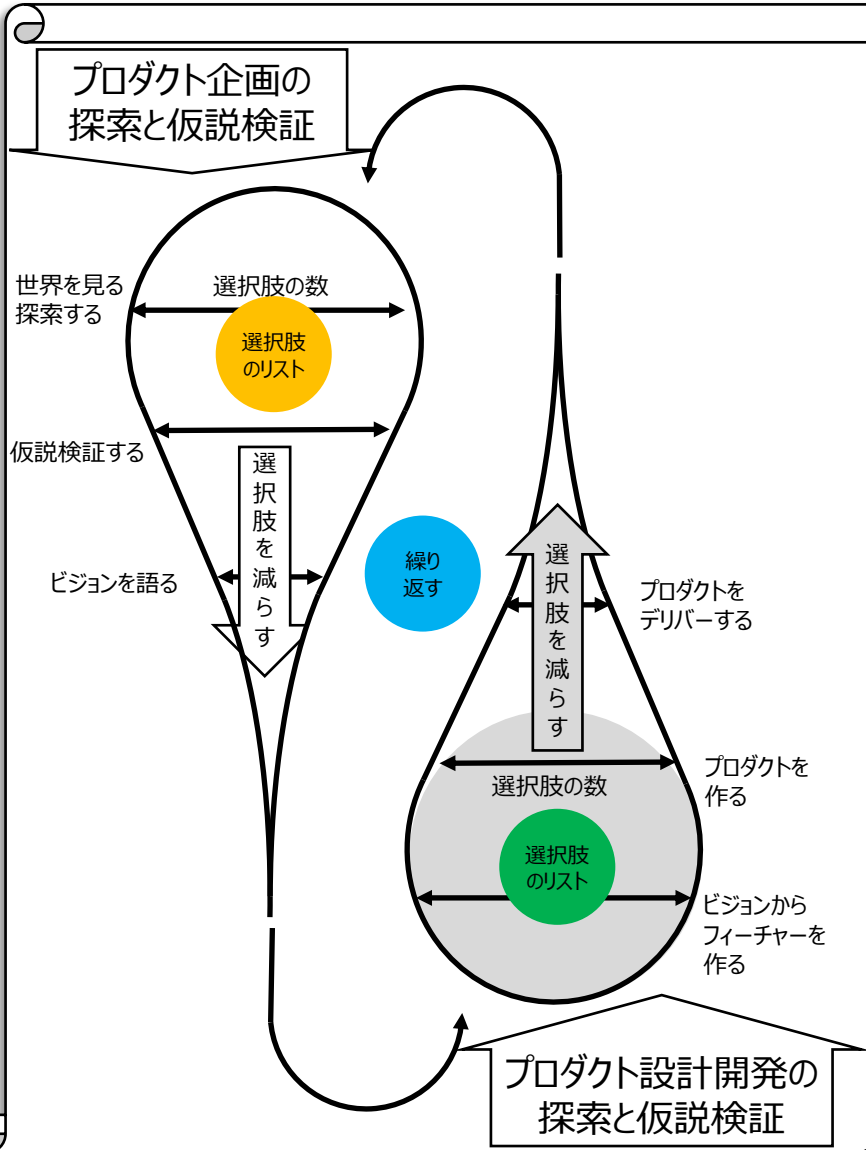
「プロダクト責任者」命名への道(2/2)

- 想定される用法の整理
 - 語義から考えるプロダクトオーナーは、役員や株主などがプロダクトを所有している。承認をする役割
 - プロダクトマネージャは、一般社員など業務に詳しい人が、そのプロダクトの企画、設計開発支援、進化に関わり、責任を持つ (in charge of)
 - スクラムのプロダクトオーナーは、そのプロダクトの設計開発を導く役割
- 本資料の方針について
 - 語義から考えるプロダクトオーナーは、本資料の「ビジネスチーム」に近い位置付けである
 - 本資料においての定義は「プロダクトについて責任を持つ役割 (in charge of)」なので、プロダクトマネージャの意味が近そう。
 - ただし、スクラムのプロダクトオーナーも含まれる。
- 資料の目的
 - 本資料は、スクラムのプロダクトオーナーまたはプロダクトマネージャを俯瞰的に眺めることを目的にしています。具体的で緻密な議論を目的とせず、大きくとらえる必要があります。
 - 新たな名前として再定義し提案するのではなく、本文中の呼称を「プロダクト責任者」とするのはどうでしょうか。その場合「プロダクト責任者（一般的なプロダクトマネージャとプロダクトオーナーの両方を含む）」と説明する

プロダクト責任者は、顧客とともに価値を共創する活動の「成果」を最大化します。プロダクトの企画立案、デザイン、開発、テスト、リリース、マーケティング、ビジネスに至る幅広いプロセスにおいて、プロダクトの成功に責任を持ちます。プロダクトとは、顧客の課題解決や顧客体験を提供するための製品やサービスを指します。

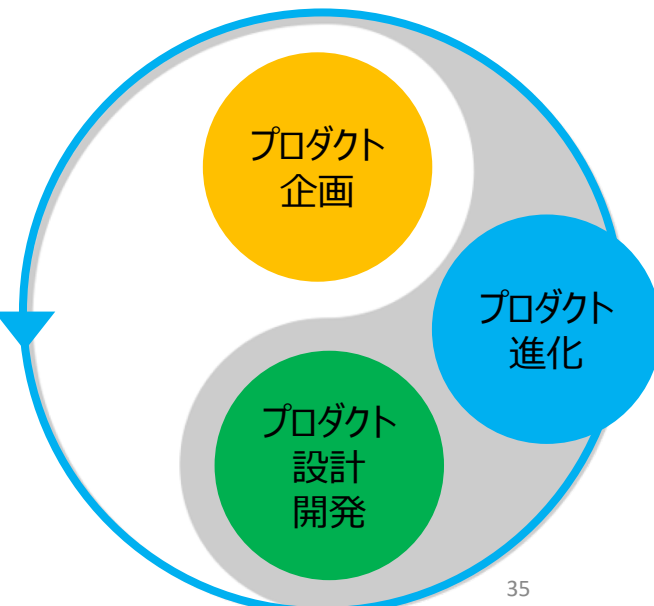
スクラムのプロダクトオーナーとプロダクトマネージャー両方を示す言葉

プロダクト責任者のダイナミックなふるまい



- プロダクト企画と設計開発における選択肢とダイナミズムを現わす左図を簡素化して右図のように表記しています。
- プロダクト企画では、世界を歩き回り探索し、世界を理解します。あいまいで多くの選択肢がある状態から、仮説検証を繰り返し、ビジョンを練り上げていきます。
- プロダクト設計開発では、共有したビジョンとともに、設計を行います。開発に必要な環境を整え、価値の高いものからプロダクトとして形にしていきます。
- プロダクト進化では、全体を通じて、ビジョンとプロダクトをダイナミックに「間」を取り合いながら、価値を高め続けます。

相互に間合いを取りながらダンスするダイナミズムを表現



プロダクト責任者のすること

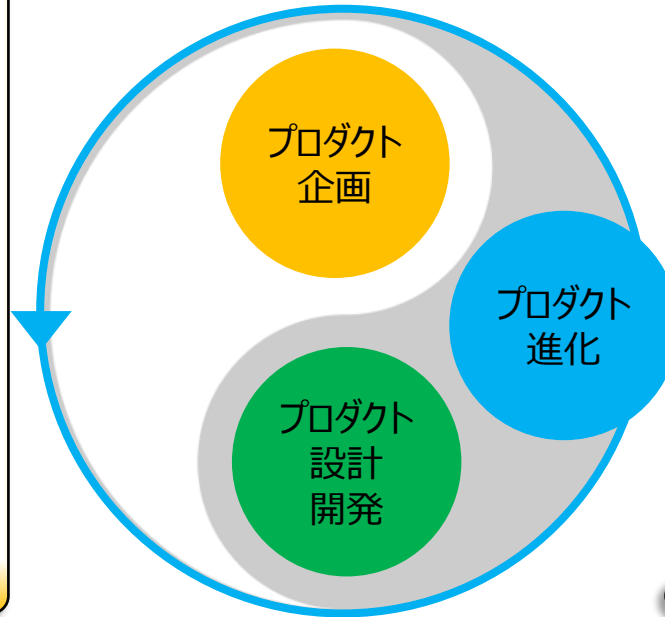
プロダクト企画とは、世界の状況をよく見て、あるべき姿（ビジョン）を示し、その価値について語ることです。

1. 世界を理解する

- ① 顧客と同じ世界を見る
（顧客中心の立場をとる）
- ② フィールドワークを通し現実世界をよく観察する
- ③ デザイン思考やシステム思考で深く考える

2. ビジョンを描き、価値を語る

- ① あるべき姿を探索する
- ② 図や絵（リッチピクチャなど）でビジョンを示す
- ③ 物語（シナリオ、ストーリー、カスタマージャーニーなど）でユーザー体験を通して価値を語る



プロダクト進化とは、フィードバックされた情報と対価を受け取り、適応させ、これらのフィードバックされた情報と、ビジョンから、新しいプロダクト企画を通じて、ビジョンとプロダクトが進化することです。

1. 想定した価値が本当に顧客に届いたかを検証する
2. プロダクトのユーザー体験・品質・課題に関する顧客の声を聴く
3. プロダクトの改良、次期プロダクトまったく新しいプロダクトへのヒントを受け取る
4. プロダクトの価値に見合った対価を顧客から受け取る（マネタイズ）

プロダクト設計開発とは、語られたビジョンを、顧客に届けるため具体的なプロダクトとして実現化することです。プロダクト責任者は、プロダクト開発チームとコミュニケーションを通じて、プロダクト設計開発を導きます。

1. 開発チームによって行われる、計画と見積りを理解し、総合的な判断をする
2. 開発チームによって作られたプロダクトをレビューし、開発チームにフィードバックする
3. 今後の計画について見直す（設計開発の計画と、デリバリーの計画など）
4. リリース可能か判断する

プロダクト責任者に必要な 2つの資質／スキル

- プロダクトに対して世界で一番情熱を持っている
 - プロダクトに対して、一番考えている
 - プロダクトの未来について、一番考えている
- 社内政治／社外政治に長けている
 - 社内からの信頼を得られている
 - 社会環境におけるプロダクトの立ち位置を向上



おわりに

価値創造社会で どのように生きていきますか

あじゃすけ

安謝助物語 34歳（永遠の5歳）

アジャイルジャパンに参加した。

1. 社会の状況を知った。それぞれの問題は違うし、結局のところ、よく観察して、自分たちで主体的に取り組むってことなんだよな。
2. アジャイルが取り組んでいる問題を知った。自分たちが「価値を提供しているか」という実働検証は、ビジネス側も変わらなくちゃならないね。
3. 評価基準や行動基準がわかったので、改善する視点が得られたよ。今度やってみよう。いきなり改革、というより、新しい視点をじわじわと浸透させていく感じかもな。
4. 今までのプロジェクトマネジメントと、プロダクトマネジメントの違いを知った。いわれてみれば、プロジェクトより、プロダクトを管理しているんだよな。

明日、じっくり観察して、考えてみよう。

チェックリスト

- 複雑さと価値創造の関係性について考える
 - 複雑な社会、複雑な問題領域、ITの難しさ（複雑性）を知る
 - 「主体的かつ適応的に価値を創造する」ことを知る
- アジャイルとの付き合い方について考える
 - 付き合い方の目的と背景について知る
 - 付き合い方の全体像、特に価値駆動について知る
 - アジャイルなふるまいのためのアジャイルなふるまいについて知る
 - アジャイルソフトウェア開発宣言とその原則の使い方について知る
- アジャイルな活動について考える
 - 「ビジョンとプロダクトの橋渡し」の目的と方針について知る
 - プロジェクト視点からプロダクト視点へのシフトについて知る
 - プロダクト責任者のダイナミックなふるまいについて知る
 - プロダクト責任者のすることについて知る

価値創造社会で どのように生きていきますか

- 最後に、お二人に伺います。価値創造社会を生き抜くために、参加者へのメッセージをお願いします。
- どうもありがとうございました。
- 本橋正成（Masanari@MOTOHASI.org）
- 関満徳（Agile Japan 2019 実行委員）
- 今村博明（Agile Japan 2019 実行委員長）



データ編

Sli.doへの投稿ありがとうございました

午前中から参加されていませんか？

Agile Japan 2019 午前中から参加されていませんか？

078

はい、午前中から参加していました！



いいえ、午後から来ました。



自分の悩みや話題について考えよう

- 出張報告会
- 悩まないで思考して問い続ける
- 上司と価値の共通認識が出来ていない
- 安定志向の中堅エンジニアのメンタリング
- 悩みに価値があるかないかを考えてみる
- ウォーターフォール開発者にアジャイル開発を理解してもらうことのむづかしさ
- "何も考えずに標準化を守るのはおかしい。
- 継続的によりよい開発方法を見つけ出そうとし続けることが重要。"
- 中堅メンバーのモチベーションを向上させたい
- 拠点が違う人とのコミュニケーションの量を増やすようにしてみる
- レトロスペクティブ
- スプリント単位に作業を分割するのが難しい
- 二、三週間でリリースをするように、フル稼働し、残業がかさみ、チームの雰囲気悪くなり、良いものをアウトプットできない悪循環
- 会話するしかない
- ウォーターフォールと同じように品質を測ろうとしている
- 振り返りで改善していきたい
- 仕事しすぎる
- 小さな成果を出し続ける
- 自分がまず変化する
- 顧客に良いものを届けるためには、独りぼっちで対応せず、チームで助け合う。
- 目標に対して小さな小さな成果を積み重ねていくしかない
- バックログの二重管理が無駄だった
- 丁寧な対話から始めてみようと思います
- 課題共有の難しさ
- コミュニケーションで大事なものは、分かっているけど、やっぱり難しいな
- 自分自身をアジャイル化する。

会社や仕事場でよく上がる問題や話題を教えてください



- 顧客やユーザーに理解が得られずアジャイル取り組みが難しい
- スクラムマスターが異動した
- 会議多すぎ
- このコミュニケーションは意味あるんですか？というコミュニケーション。
- コミュニケーション
- ワークライフバランス、子育てと両立
- 新しいことアレルギー
- 上司ガチャ
- 学ぶ時間ない
- アジャイルができるようになった方が良く上司が言う。
- エンジニアと事業部門で言葉が通じない
- ビジョンが曖昧
- "属人化
- 古いシステムのメンテ
- 聞きっぱなし顧客要求"
- リリースなど、いろいろなことに関してのプロセスが多すぎる
- チームのサイロ化
- "・残業禁止で仕事が回らない
- ・アジャイルは20年前から本も出てるので上司も自分で勉強してほしい"
- 組織の壁
- DX推進 働き方改革
- 社内でアジャイル人材が集まらない
- 全体進捗がわからない
- リモートでやってると、気持ち？が伝わりにくい。
- プランニングポーカーに時間がかかる。
- 根強いウォーターフォール厨
- 上司ガチャ
- 組織の壁、縦割・横割
- 物理的に壁がないオフィス
- アジャイルをの用語、目的などを、正しく理解してもらえない
- 開発環境のセキュリティ制限がづらい
- まだ1%だ
- 仕様変更が多い
- だれやる？
- 新しい技術など
- チームが上手くまわってない
- オープンソース活用したビジネスモデル
- 変わりたいのに変わらない
- ひとりぼっち問題
- 地方イベント少な過ぎ
- コミュニケーション不足
- 経営者の理解
- いま、WFで開発してますが、基本設計を進めていくと要件が増えていき、詳細設計以降の見積りで予算を大幅に超過したFPとなり、コスト削減検討が始まってしまいます。
- カルチャーをどうかえるか
- 事業方針がコロコロ変わり、現場のモチベーションが追いつかない。
- 周りの人が何をしているかわからない
- 「アジャイルをやれ」と上司に言われるが、手段と目的が入れ替わっているように感じる。
- 社員間やチーム間の意見が合わない
- 子育てとの上手い両立
- 社内にどうやったらアジャイル熱を伝えたらいい？
- DXの推進 アジャイルなど

アジャイルとの付き合い方についてのポイントや課題は何でしょうか？

- 使えそうなエッセンスのみ利用
- 全体最適になるように周りを巻き込む
- アジャイルって言わない！
- まずはエッセンスの導入から
- オーナーシップ
- 気楽に相談できる人がいるかどうか気になります。
- モチベーションが高いメンバーを集める
- ゲーミフィケーションの要素。楽しく。
- アジャイルを意識しすぎない
- 目的やゴールを理解する
- 巻き込み力
- よりよい開発方法を見つけ出そうとし続けることが重要
- お客様の協力
- チーム作り
- 開発者が楽しく開発できること
- 手段なので目的を意識する
- お互いに尊重しあう
- 失敗を許容できる雰囲気を作ること
- みんながメリットを感じているか。やる意味あるの？
- 今までの考え方でアジャイルをやろうとしない
- P成功するかしないかにPOの力量が大きく作用するところ
- 無理じいしない。日常的にアジャイルっぽいことをしてるのを気づいてもらう
- 押し付けない
- 必要な時対面できるか
- アジャイルと言わない
- マインドセット
- 目的と意識の共有
- アジャイル開発を目的にしない
- やる気の醸成
- 権力者が大量にすぎる
- 変わる意思
- お互いに対するリスペクト
- まずはやってみること。知ること。
- 問題解決や改善の手段とする
- QA部門のagile開発チームとの付き合い方
- アジャイルとは？の解釈の齟齬
- 少しずつ周りを巻き込む
- 見えるもの(画面とか)を先に見せないとステークホルダーから心配される
- 自身で成功体験が無いため、周りに自信を持って勧められない
- アジャイルと気づかれないようにする
- あまり形にとらわれ過ぎてはいけない
- できることだけ取り入れる
- アジャイルを言い訳にしない