

チームをひとつにする？！ ボトムアップ施策とその成果とは

株式会社セガゲームス
DMS事業部 システム開発部 研究開発2課
横島 太志

2019/7/18



•経歴

モバイル系コンテンツプロバイダ（サイバーエージェントグループ）や
SNSプラットフォーム（ミクシィ）にてサーバアプリケーションの開発を経て、
2012年セガネットワークス（現セガゲームス）に入社。

•セガゲームスでの経歴

ゲームメカニクスで企業課題を解決するGamificationやWebコンテンツ開発、
フレームワーク開発などゲームを軸とした“ゲーム以外”の新規事業開発を担当。

開発業務と平行しスクラムの導入・運営支援や開発フロー改善にも取り組んでいる。



ScrumAlliance

認定スクラムマスター（CSM）

認定スクラムプロダクトオーナー（CSPO）



1...私たちについて

2...課題

3...原因

4...取り組み

- 対策
- 具体的なやり方

5...成果

- 最初の成果
- 苦劳した点・改善点
- 半期の成果

6...まとめ

- 得たもの・変化
- 総括



[ポイントをためる](#)[ポイントをつかう](#)

！有効期限が近いポイントがあります

！ミッションが3件あります

スマホゲームが もっとおトクに。

対応アプリ
続々追加!

playbit 毎日かんたんにたまるセガのエンタメポイント

所持ポイント **2329P** [詳細](#)

Pickup



ビッグバン Playbitポイント
貯めよう!

1日1回 ログインスタンプ

スタンプをためて来月最大100Pゲット!





Copyright c U-CAN, INC. All Rights Reserved.

スマホゲームが
もっとおトクになるサービス

ゲームメカニクスで
企業課題の解決



[ポイントをためる](#)[ポイントをつかう](#)

！有効期限が近いポイントがあります

！ミッションが3件あります

スマホゲームが もっとおトクに。

対応アプリ
続々追加!

 playbit 毎日かんたんにたまるセガのエンタメポイント

所持ポイント

2329P

[詳細](#)

Pickup



ビッグバン Playbitポイント
貯めよう!

1日1回 ログインスタンプ

スタンプをためて来月最大100Pゲット!

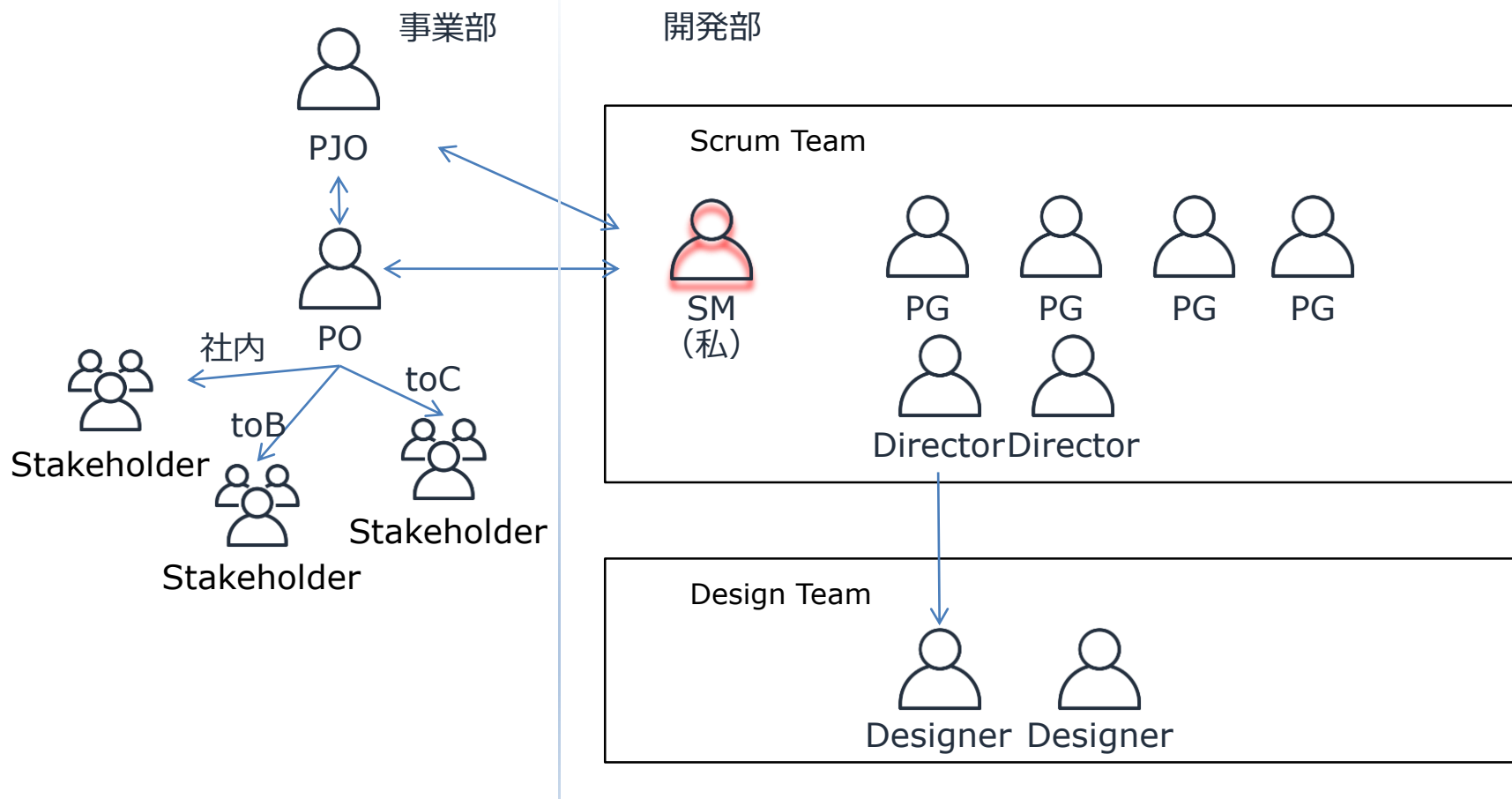


スマホゲームが
もっとおトクになるサービス

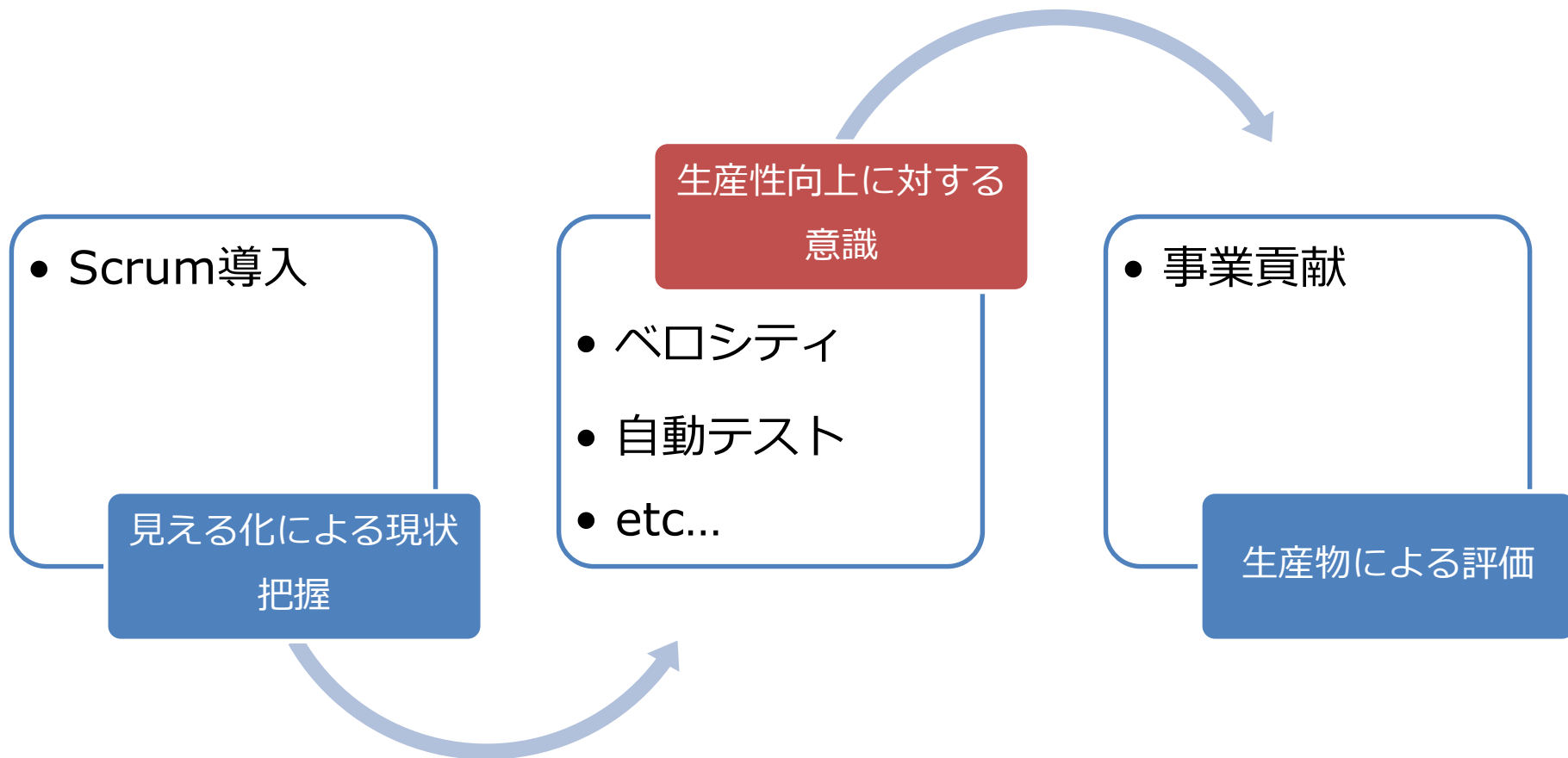


Copyright c U-CAN. INC. All Rights Reserved.

ゲームメカニクスで
企業課題の解決

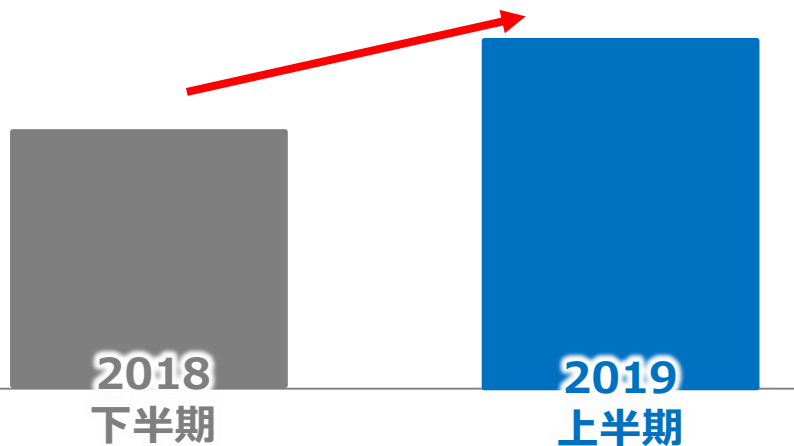


130sprint超 (1sprint=1week) 継続中

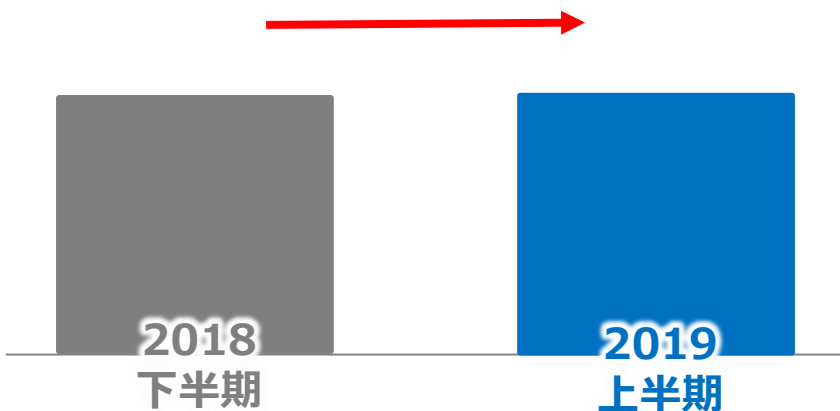


ScrumTeamの責任==生産性の担保

1人あたりの平均ベロシティ10%向上/w



事業KPI横ばい



生産性目標達成

事業成果につながらない

ScrumTeamの疲弊

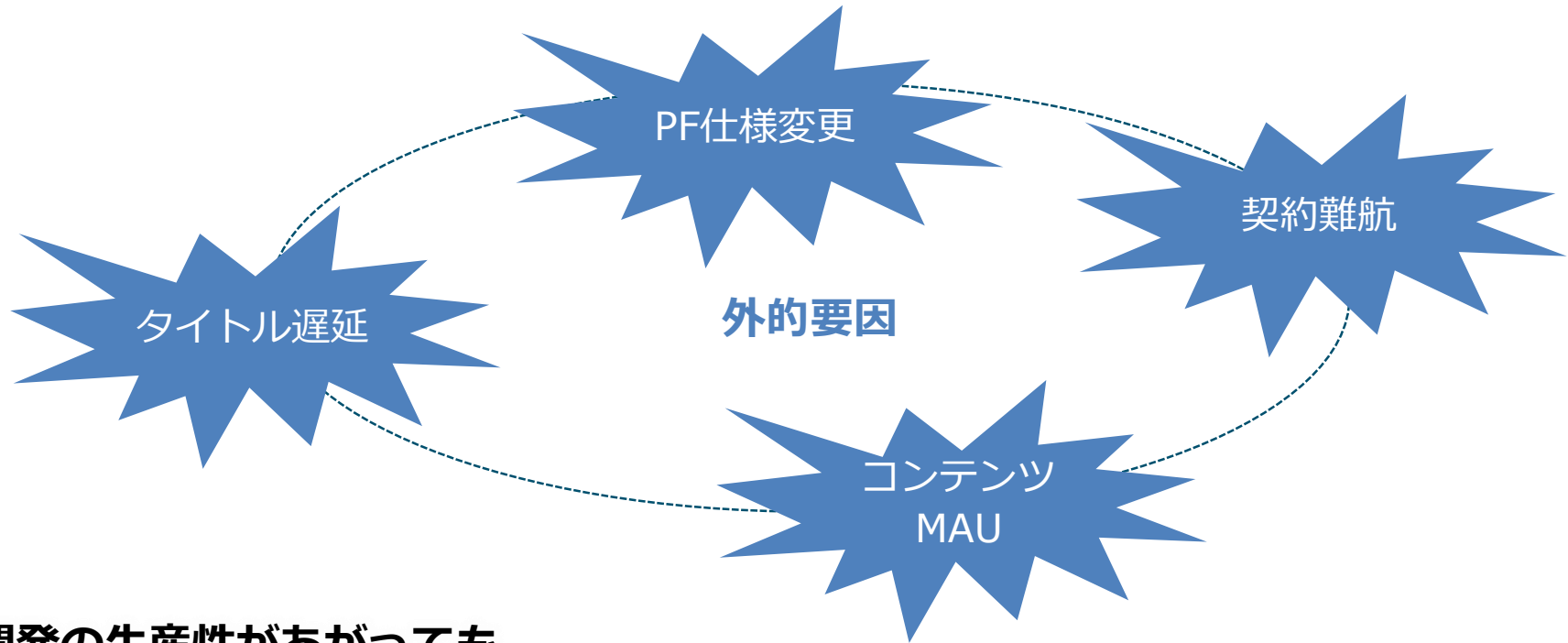
優先度付けへの疑問

PO-ScrumTeamに溝



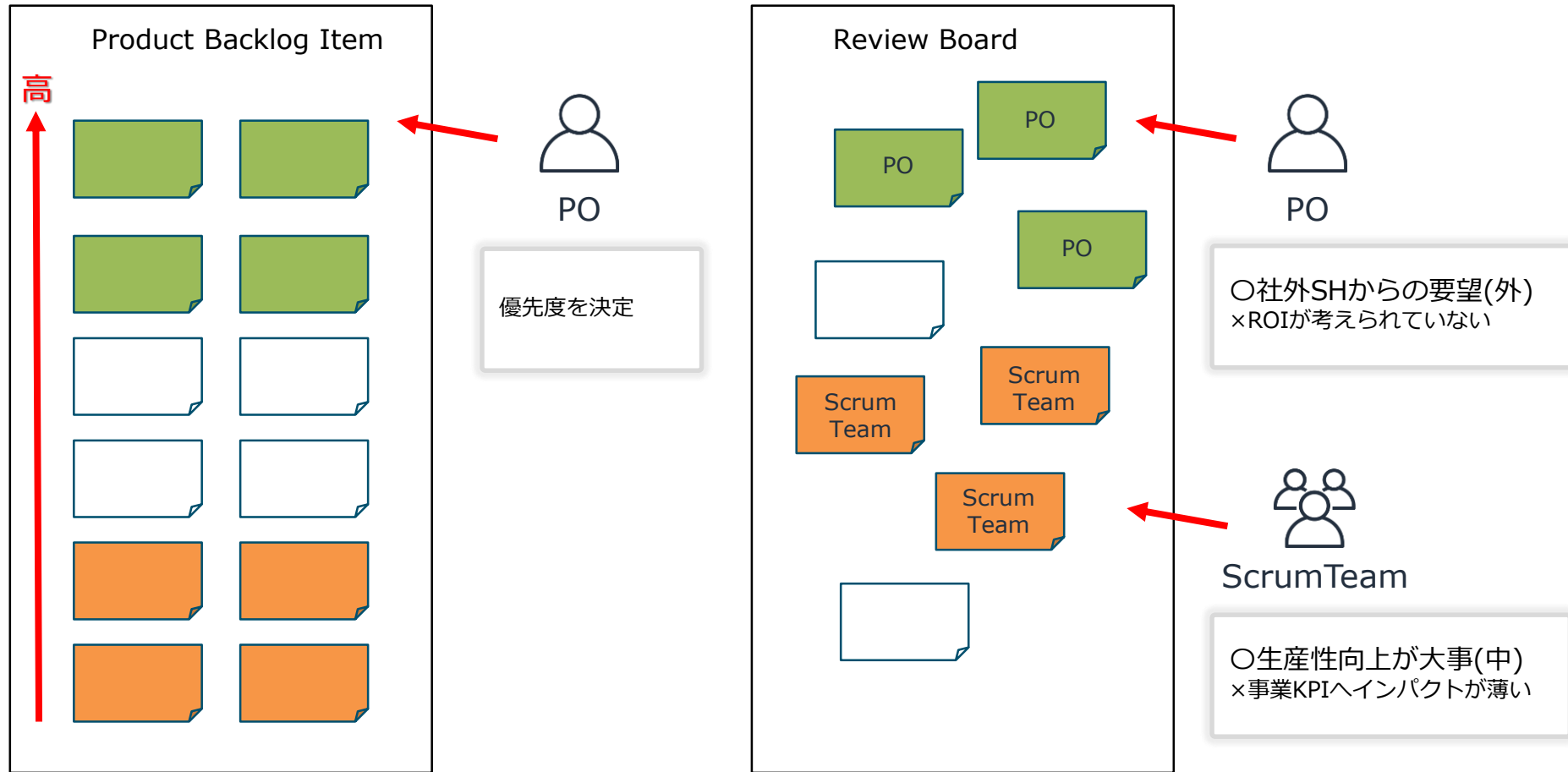
ScrumTeam

生産性で応えてきたのに…

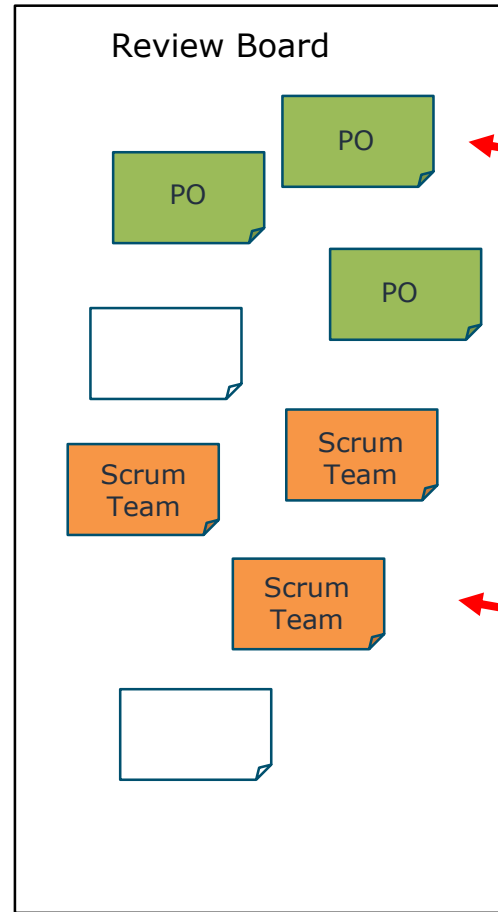
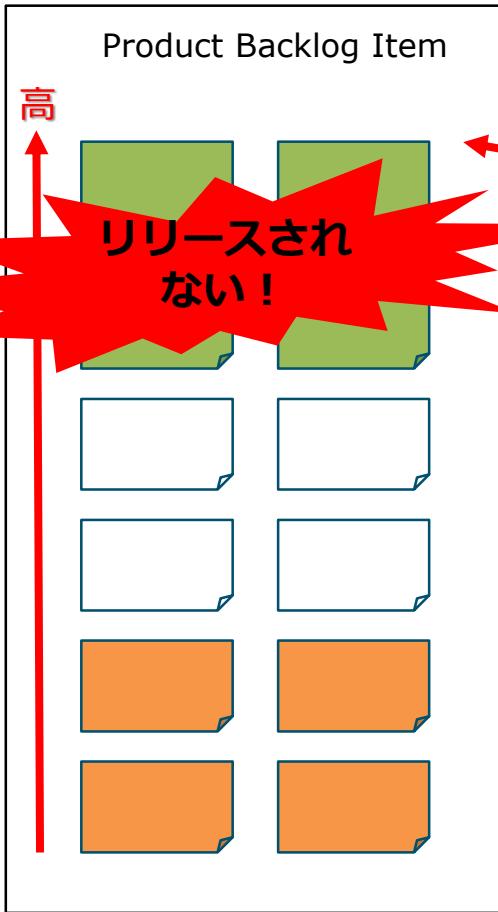


開発の生産性があがっても
外的要因により生産されたものが利用されず、
事業KPIはあがらない
事業KPIがあがらないとチームの士気は下がる

生産性 != 事業KPI



PO<->ScrumTeamの目線にギャップがある



一体感の薄い状態に

チーム全員が同じ目線を持ち、
一体感の醸成と成果の為に何かできることはないか？

自分（SM）がコントロールできる範囲で改善を試みる

プロダクトは自分たちのモノである意識を与える

ScrumTeam

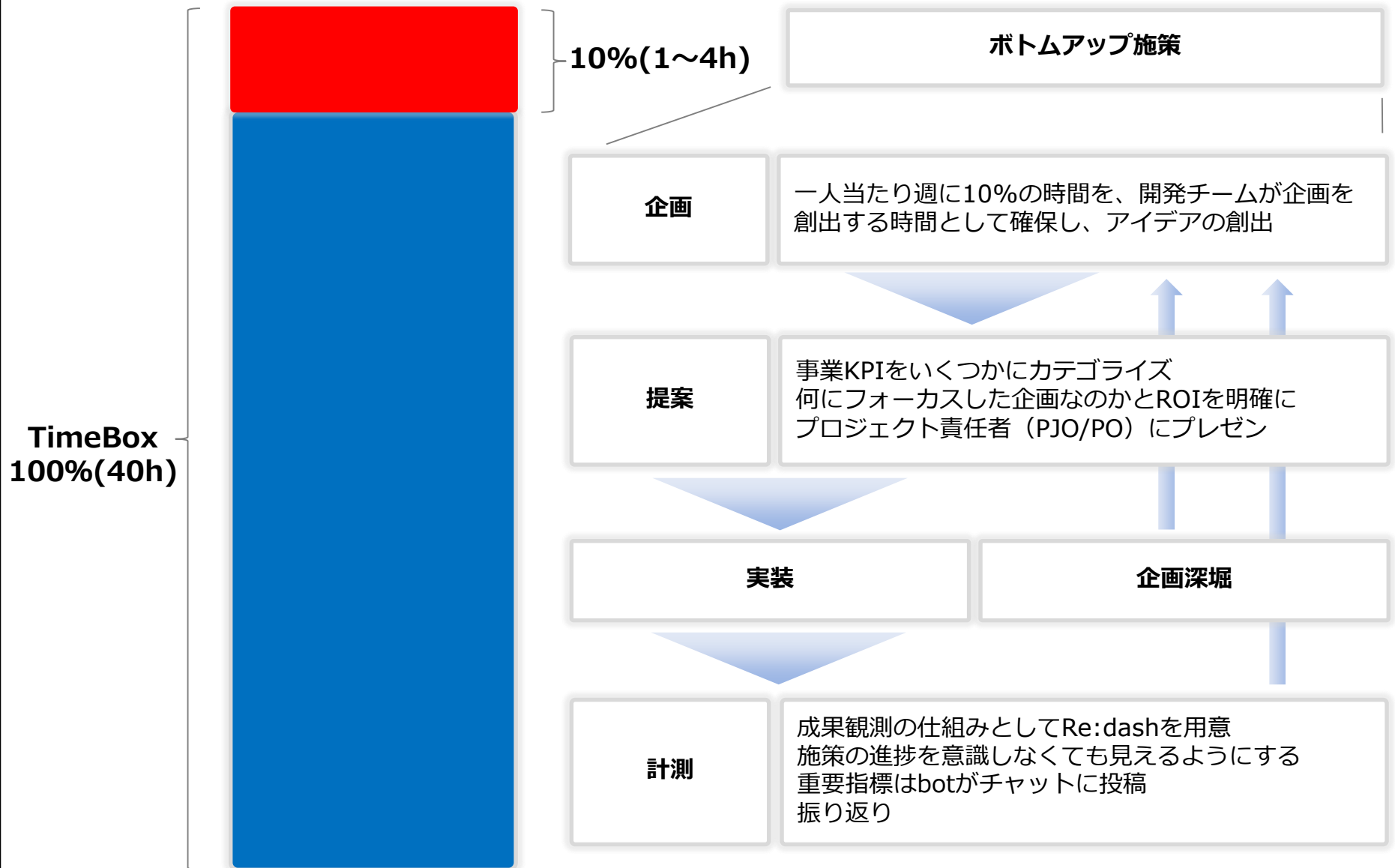
自らの企画を世に出す

目的と手段をはき違えない目線

社外SHからの要望対応も、
生産性向上もすべてはプロダクトの成長の為の手段の一つ

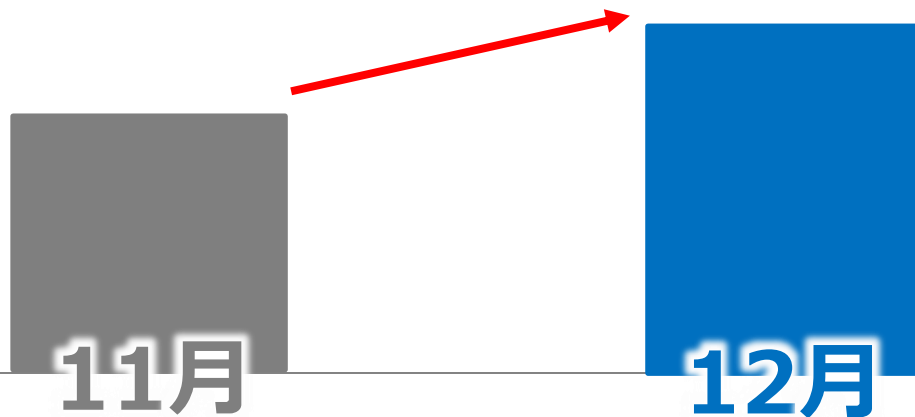
エンジニアが企画の仕事を知る事で同じ目線へ

取り組み - 具体的なやり方 -

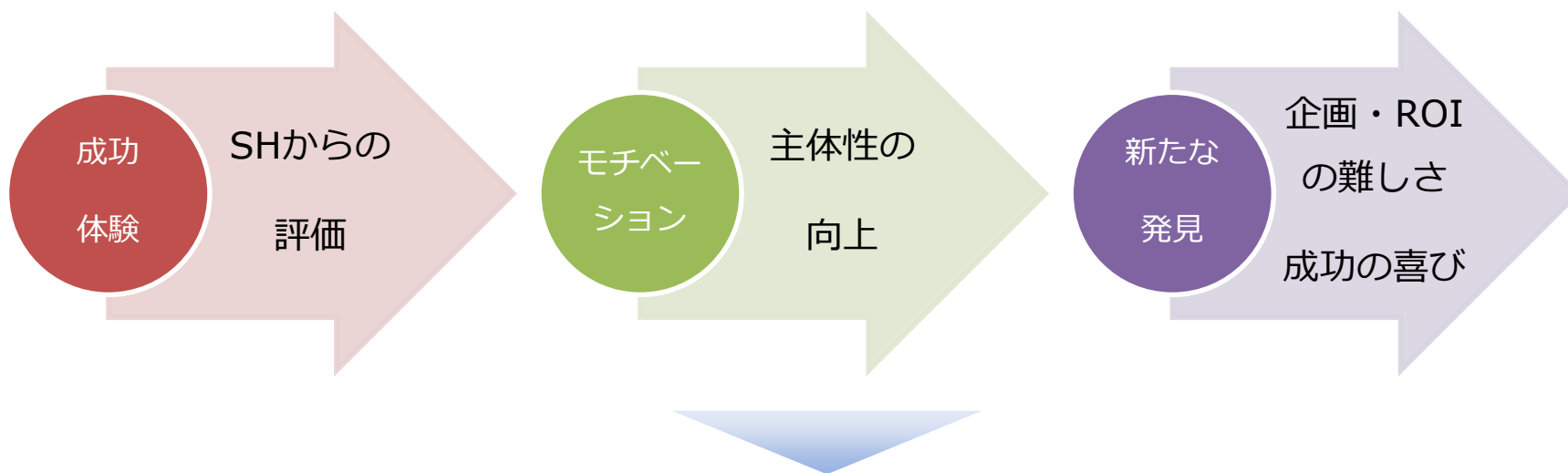


成果 - 最初の成果 -

翌日継続率150%向上



最初に承認された
企画が事業KPIへ
貢献



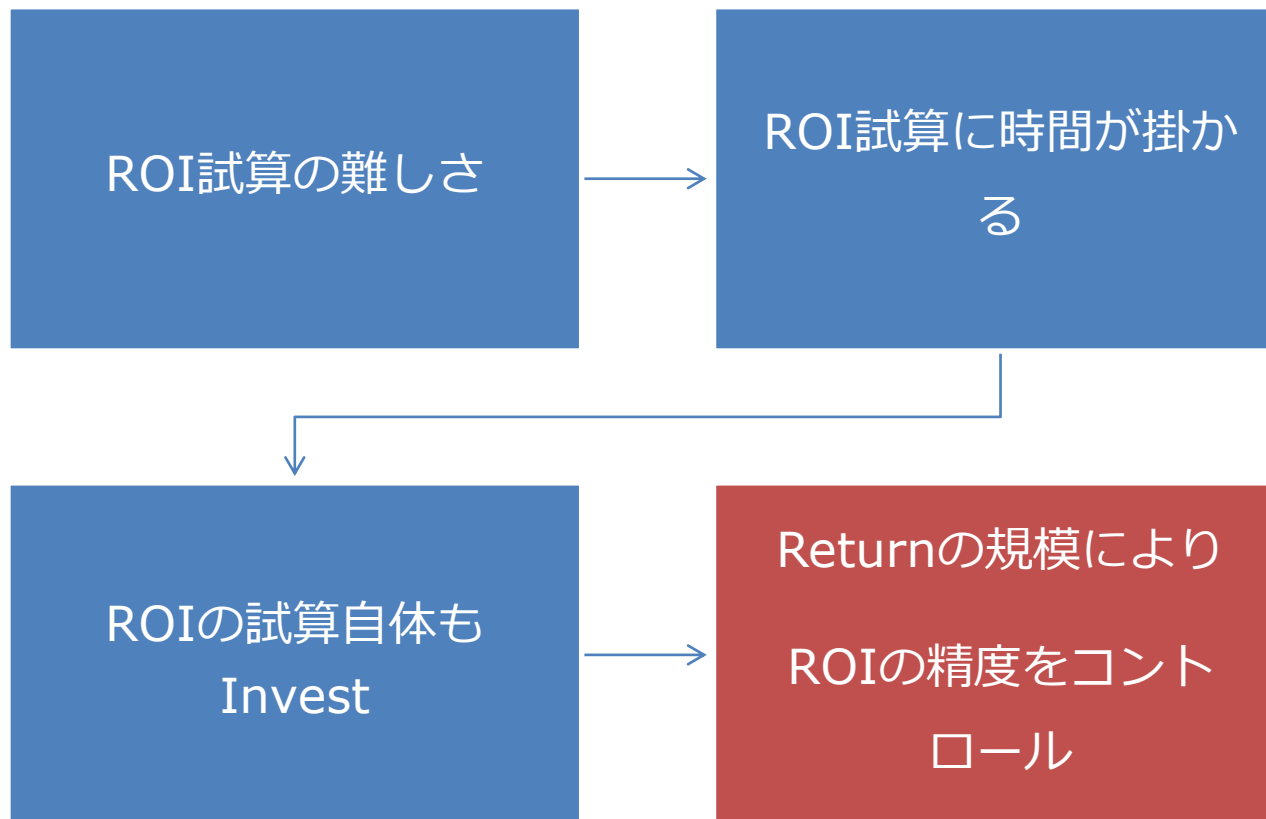
エンジニアが企画の目線を知り、同じ目線で議論ができるように

ROI試算の難しさ

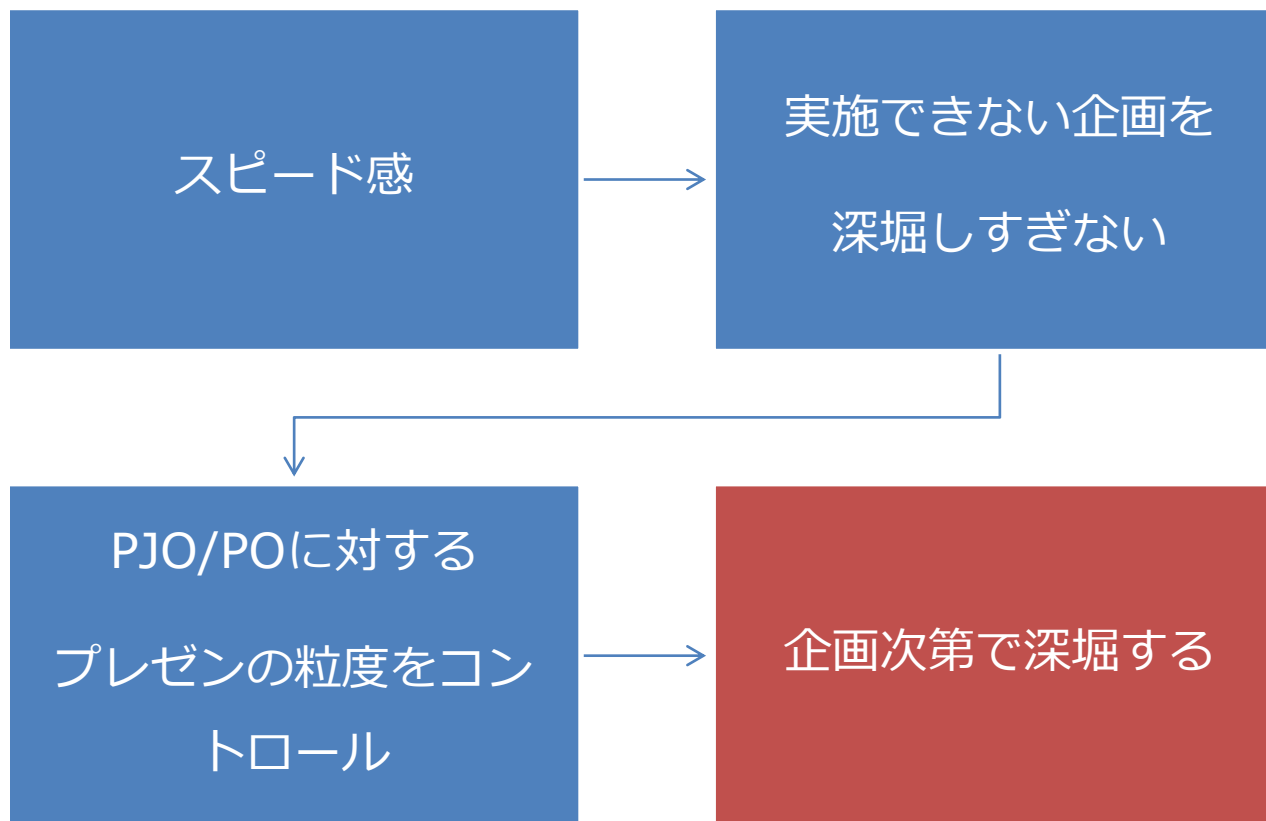
精度向上には過去
データの集計が必
要

スピード感

アイデアのブレス
トや企画の説明に
時間がかかる

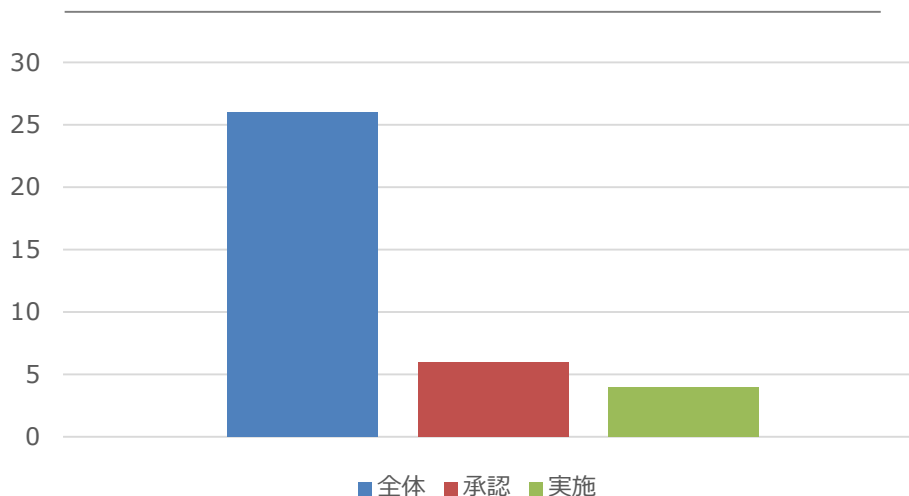


大きな施策はより精緻に
小さな施策はそれなりに



短いサイクルで頭出しを行う
確度の高い企画に対して深掘を

提案・実施数



ROI試算

「それいいね！」と反射的に声の出たアイデアもROIを試算していくと「コスパ悪いね」という形で見送られる企画も

成果の見える化

プロダクトの见えていなかった部分の見える化が進み、新たな発見につながる事も

ログや成果の分析など開発の手がかかる部分も、
自らの立案だからこそより主体的に動けるキッカケに



SM

個々の属性

自らの企画を成功させるために積極的に改善案を出すメンバーや、そうでないメンバー。各メンバーの得手・不得手を再認識。



ScrumTeam

目的の再認識

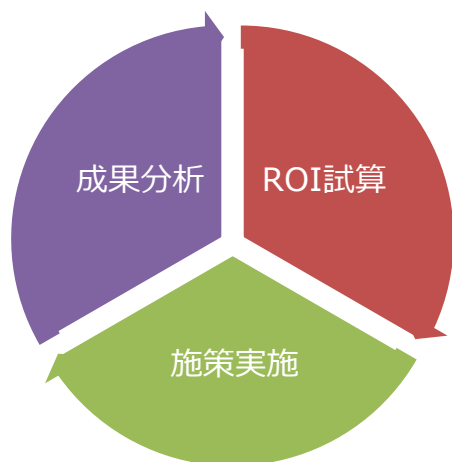
ROIを試算する難しさを知り、プレゼンを通して“目的”と“手段”について考える時間。時として、職種は業務範囲を制約する印象も与えてしまう事も。



PO

視野の拡大

外だけではなく、内部コンディションの把握。
ビジネス要件に偏りのない、より厳密な優先度を付け。



ROI試算・施策実施・成果分析の当たり前のサイクルの必要性を再認識

誰しもがプロダクトの成長を目指していたはずが、縦割りの組織の中で本質を見失っていた



チーム全員が各々の役割の本質や、背景を理解する事が大事

チームの状態だけではなく、すべての施策の成果を無意識に把握できる仕組みが大事

他のメンバーの業務を知り**業務の範囲を超えて**
共通目標の為にチームがより一丸となるキッカケに

SEGA®
Games

