アジャイルジャパン・プレイベント企画

アジャイル初心者向けセミナー

2015/2/24

中佐藤 麻記子（なかさと まきこ）

（株）豆蔵

本トレーニングテキストの一部または全部を著作権法の定める範囲を超え、
無断で複写、複製、転載、テープ化、ファイル化することを禁じます。

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

セミナープログラム

I. 13:00 ～ 14:50

■ アジャイルを知ることからはじめよう
～事例を聴く前にやっておきたいこと～

II. 15:00 ～ 15:40

■ 事例発表1：沼津クラウドセンターにおける
サービスのリリースサイクル短縮に向けた取り組み（富士通）

III. 15:40 ～ 16:20

■ 事例発表2：NECの製品開発マネージャが伝える
アジャイル開発導入の勘所（NEC）

IV. 16:30 ～ 17:30

■ アジャイルにおける『失敗』の意味とは？

V. 17:45 ～ 19:00

■ ミニ懇親会（1000円）

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

本セッションの内容

- 対象者
  - 「アジャイルに興味はあるけど、外部セミナーへの参加は不安」
  - 「Agile Japanに参加してみたいがアジャイルのことをよく知らない」

  というアジャイル・外部セミナー初心者の方々

- 前提条件
  - Agile Japan 2015 に参加する予定の方

- 到達目標
  - アジャイル開発の概要を把握し、用語に慣れる
  - 事例を聞く時の心構えを理解する
  - アジャイルにおける「失敗」の意味を理解する

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

追加

言い忘れましたが・・・

宿題あります

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

そもそもアジャイルって何？

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

アジャイルソフトウェア開発宣言（アジャイルマニフェスト）

私たちは、ソフトウェア開発の実践あるいは実践を手助けをする活動を通じて、
よりよい開発方法を見つけだそうとしている。この活動を通して、私たちは以下の価値に至った。

プロセスやツールよりも　**個人と対話**を、
包括的なドキュメントよりも　**動くソフトウェア**を、
契約交渉よりも　**顧客との協調**を、
計画に従うことよりも　**変化への対応**を、

価値とする。すなわち、左記のことがらに価値があることを認めながらも、
私たちは右記のことがらにより価値をおく。

Kent Beck
Mike Beedle
Arie van Bennekum
Alistair Cockburn
Ward Cunningham
Martin Fowler
James Grenning
Jim Highsmith
Andrew Hunt
Ron Jeffries
Jon Kern
Brian Marick
Robert C. Martin
Steve Mellor
Ken Schwaber
Jeff Sutherland
Dave Thomas

© 2001, 上記の著者たち
この宣言は、この注意書きも含めた形で全文を含めることを条件に自由にコピーしてよい。

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

豆蔵
mamezou

Webで「アジャイルソフトウェアの12の原則」を読む

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

さまざまなアジャイル開発手法

- エクストリーム・プログラミング（Extreme Programming: XP）
- スクラム（Scrum）
- クリスタル（Crystal）
- フィーチャ駆動開発（Feature Driven Development: FDD）
- 適応型ソフトウェア開発
  （Adaptive Software Development: ASD）
- 達人プログラマ（Pragmatic Programmer）
- Dynamic Systems Development Method: DSDM
- Executable UML

など

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

スクラム（Scrum）

■ 名称の起源は、
野中郁次郎氏の論文
“The New New Product Development Game”
（ハーバード・ビジネス・レビュー、1986年）

■「プロセスフレームワーク」

■「検証／適応／透明性」の3つの価値

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

宿題その2

豆蔵
mamezou

「スクラムガイド」を読む

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

エクストリーム・プログラミング（XP）

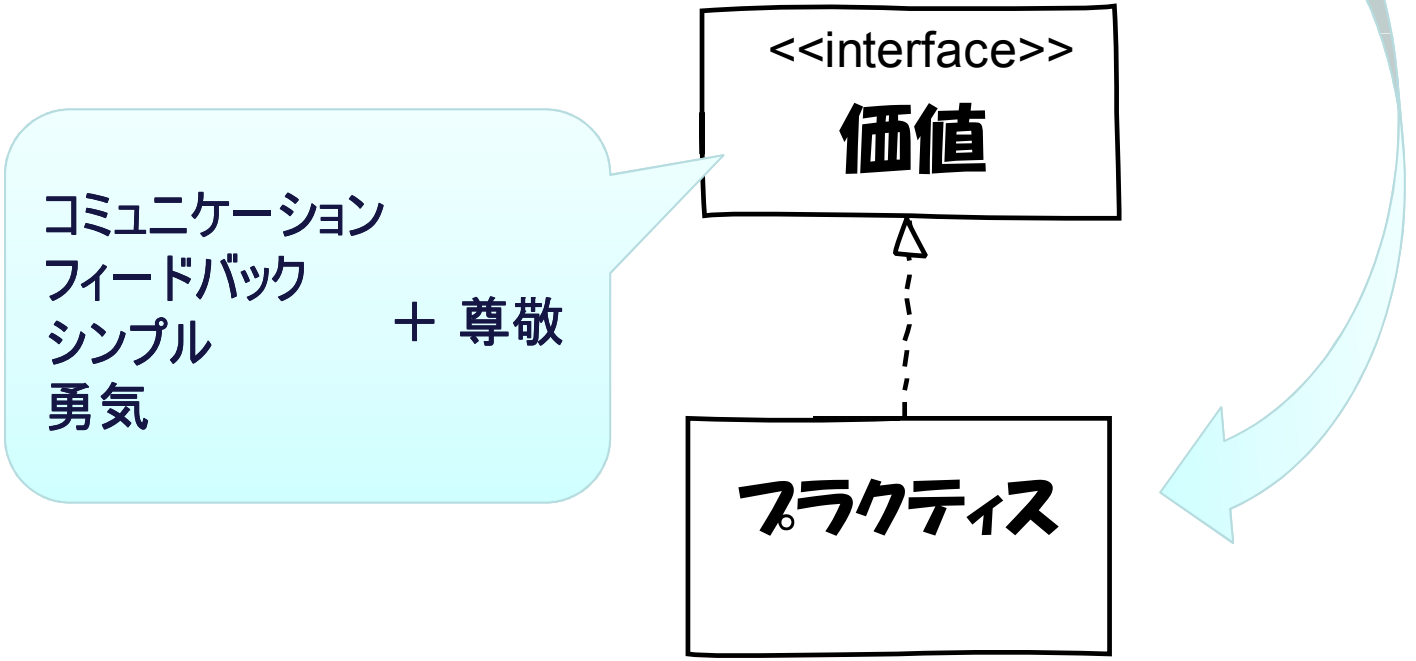
■ 皆さんが（もしかしたら）ご存じの

テスト駆動開発（TDD）とか、リファクタリングとか、

継続的インテグレーション（CI）とか、

顧客同席とか、ペアプログラミングとか、

最初に言った手法



Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

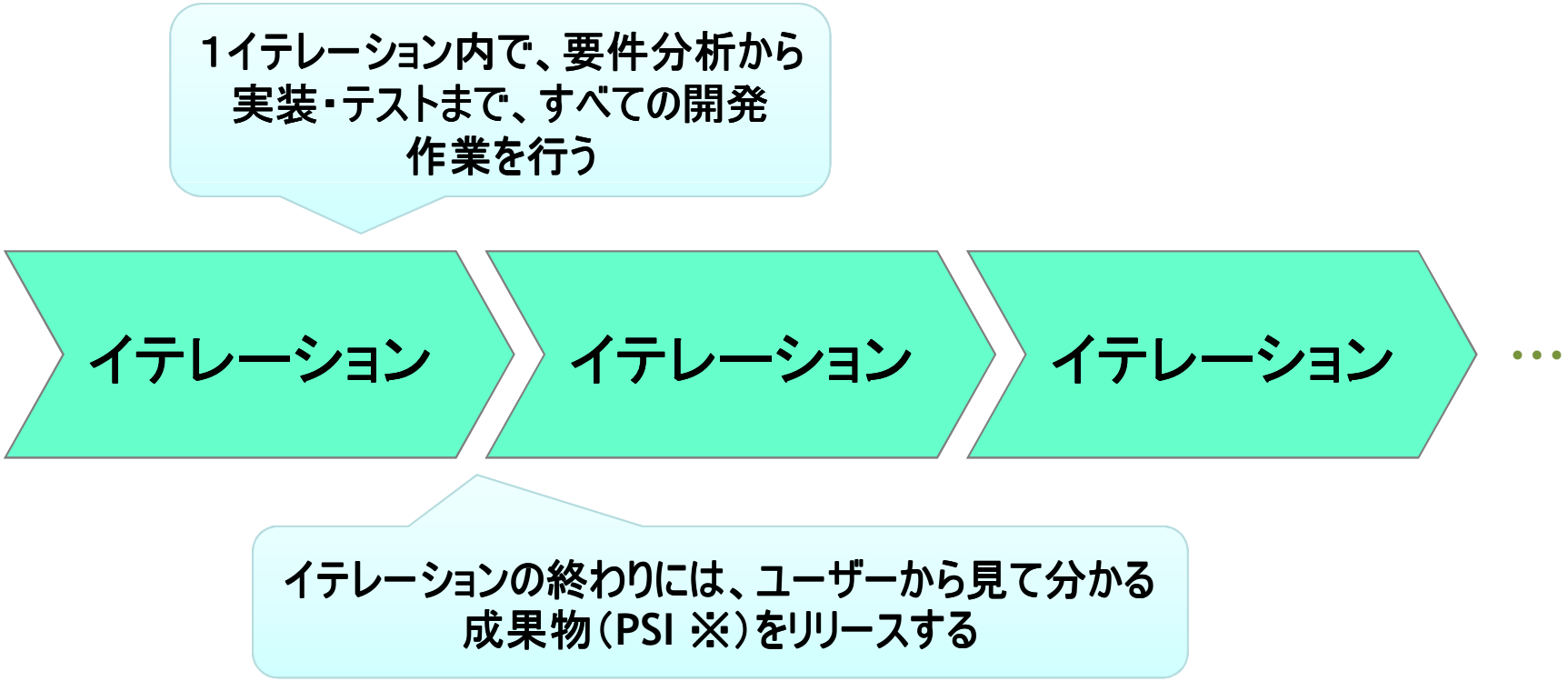
基本的なアジャイルプロセス

で、どうやるの？

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

イテレーション

- イテレーション（スクラム用語：スプリント）
  - 開発期間を一定の期間に区切って、開発作業を反復的に行う
  - 通常1イテレーション ＝ １週間から3か月

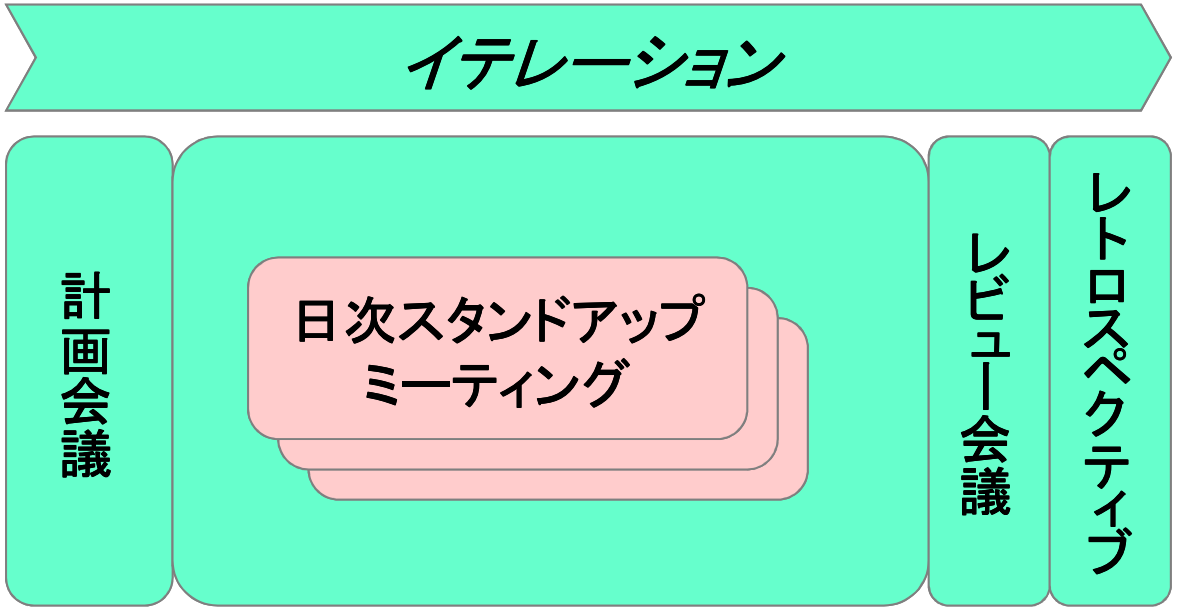


※ PSI： Potentially Shippable Increment

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

会議体

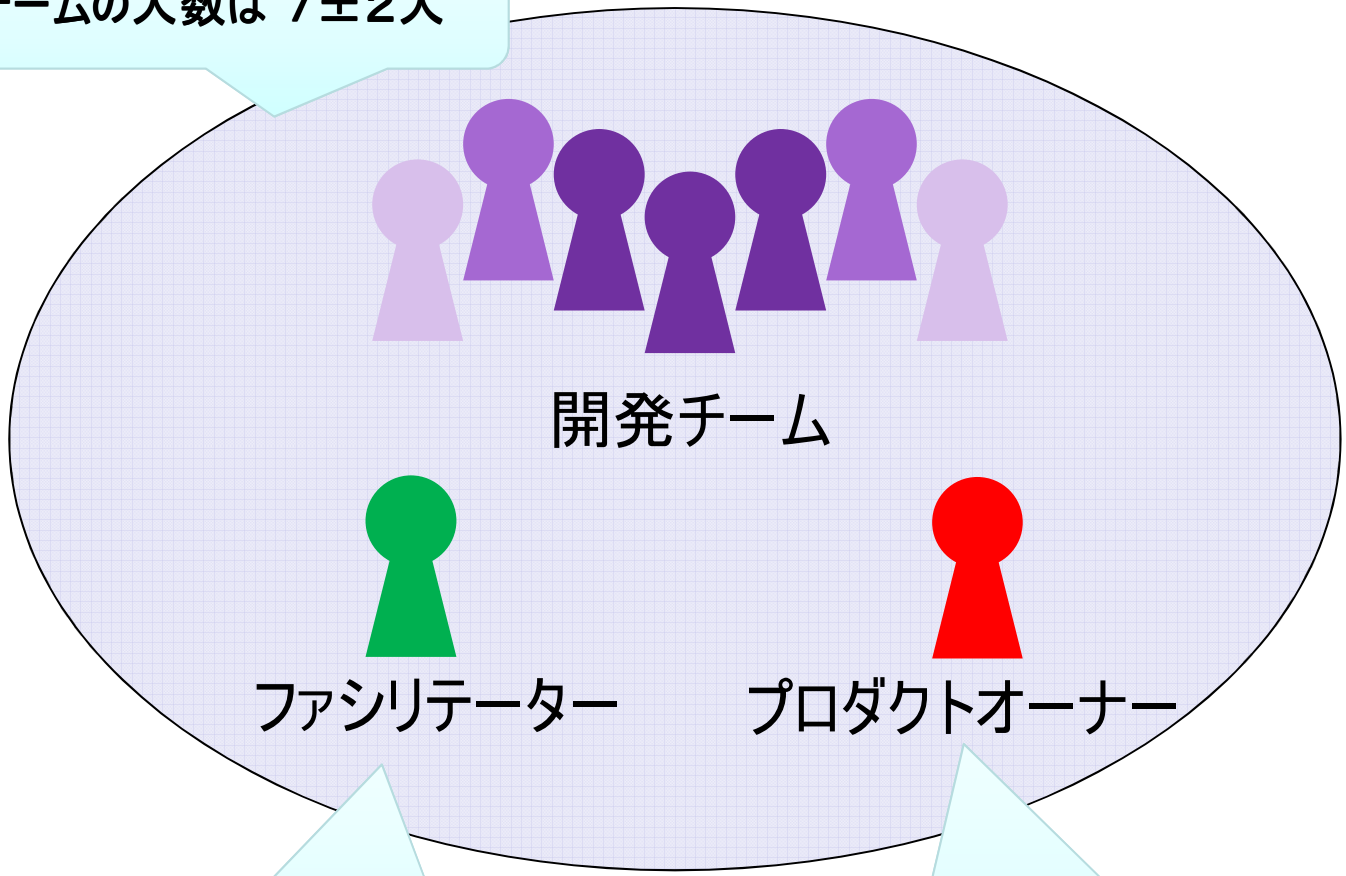
- 計画会議（スクラム用語：スプリントプランニング）
- レビュー会議（スクラム用語：スプリントレビュー）
- レトロスペクティブ（ふりかえり）
- 日次スタンドアップミーティング（スクラム用語：デイリースクラム）



Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

ロール

通常、チームの人数は 7±2人



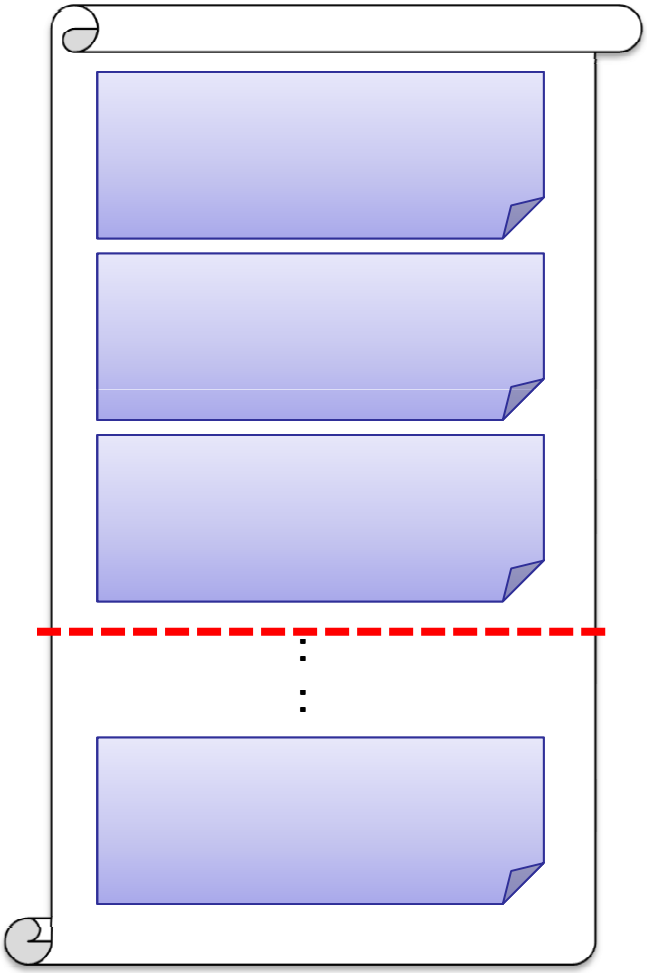
チームのお守役
スクラム用語：スクラムマスター

仕様とその優先順位を決める人
XPではユーザーとか顧客と言っている

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

ストーリー

ストーリーリスト（スクラム用語：プロダクトバックログ）



- ユーザーストーリーとも呼ぶ
- 要件リスト
- プロダクトオーナーが優先順位を決める
- プロダクトオーナーは常にこのリストを「メンテナンス」する

- イテレーションごとの計画会議でこの中のどれを対象にするかを決める

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

見積り

- ストーリーポイント
  - 基準となるストーリーを決め、そこからの相対値でストーリーの見積りをする

- プランニングポーカー
  - ストーリーポイント見積りツールのひとつ

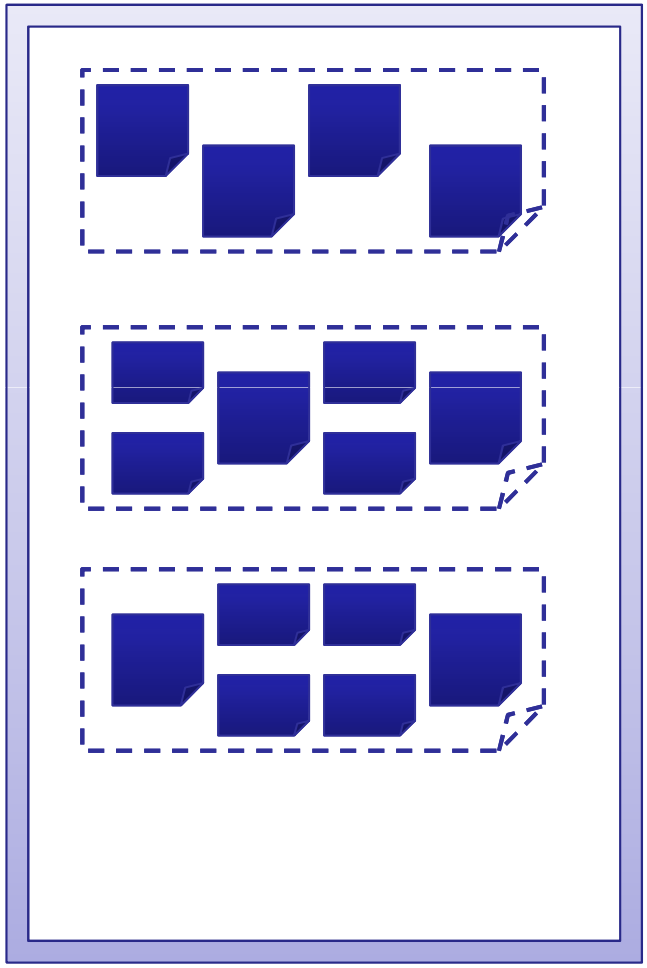
- スパイク
  - 見積のための調査や開発

- ベロシティ
  - 前回のイテレーションの実績ストーリーポイント数

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

タスク

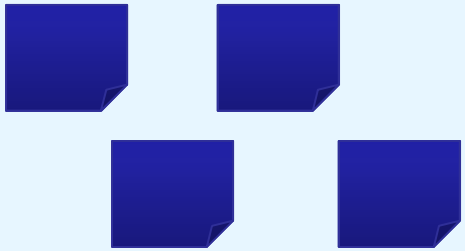
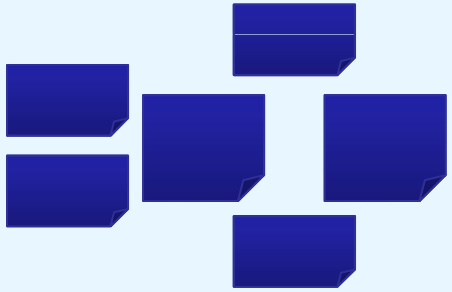
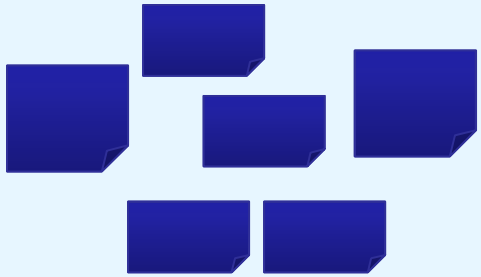
タスクリスト（スクラム用語：スプリントバックログ）



- 対象ストーリーを、一作業者が1日以内で作業できる大きさのタスクに分ける（くだく）
- これが開発チームがイテレーション内でやること ＝ ToDo リストになる

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

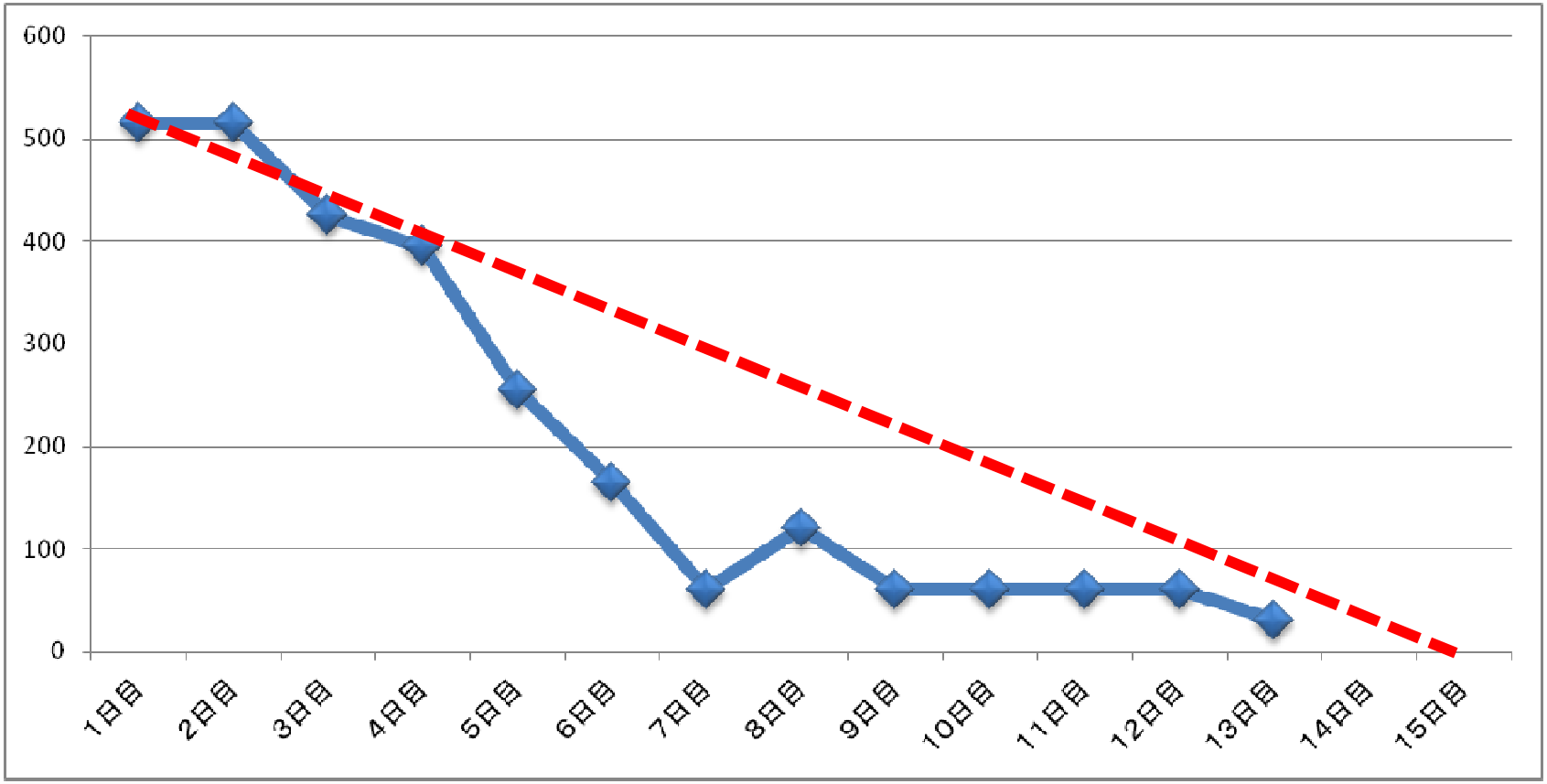
タスクボード

	TODO	DOING	DONE
Story1			
Story2			
Story3			

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

バーンダウンチャート

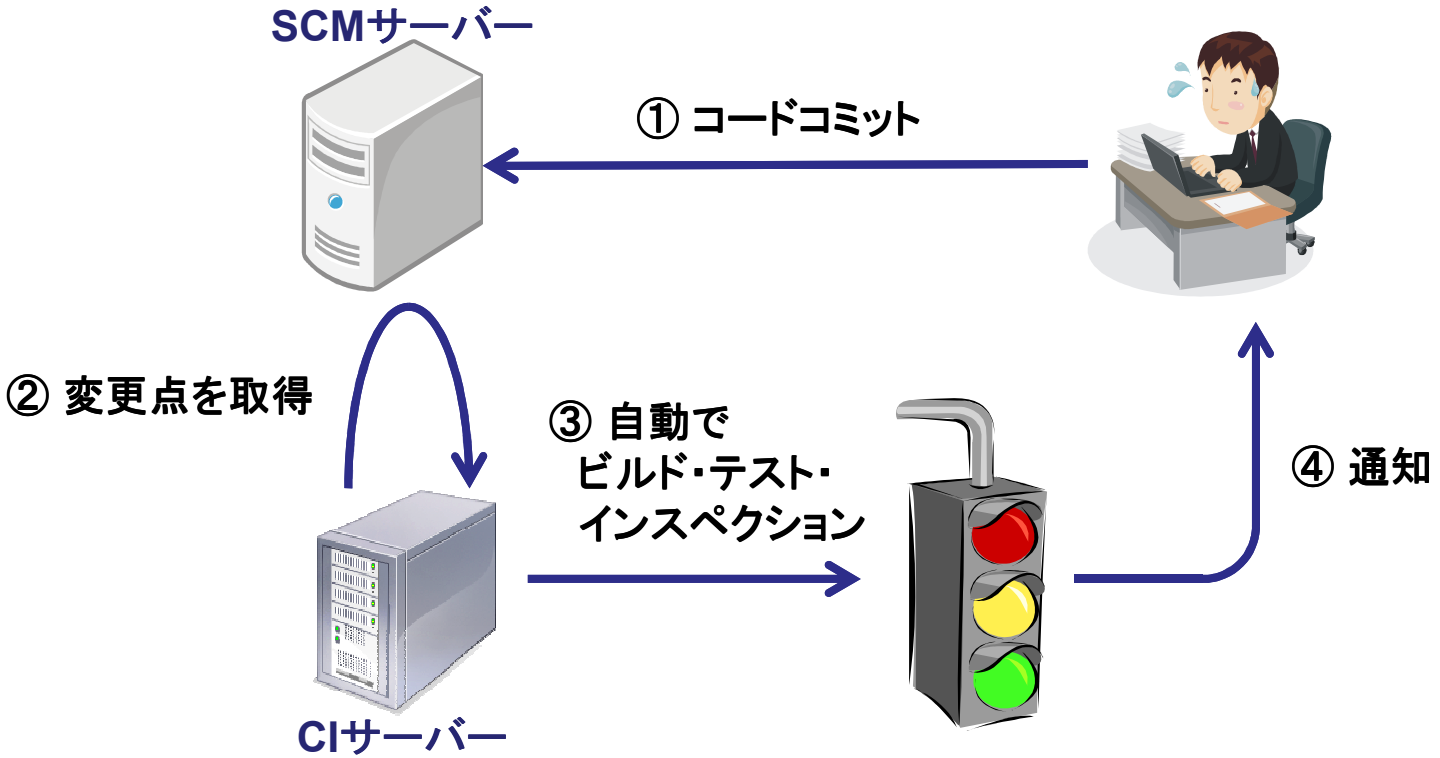
- イテレーション内の進捗管理手法のひとつ
  - 縦軸に残タスク見積時間総合計、横軸にイテレーション内稼働日
  - 傾きで間に合うか間に合わないかを判断する



Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

継続的インテグレーション

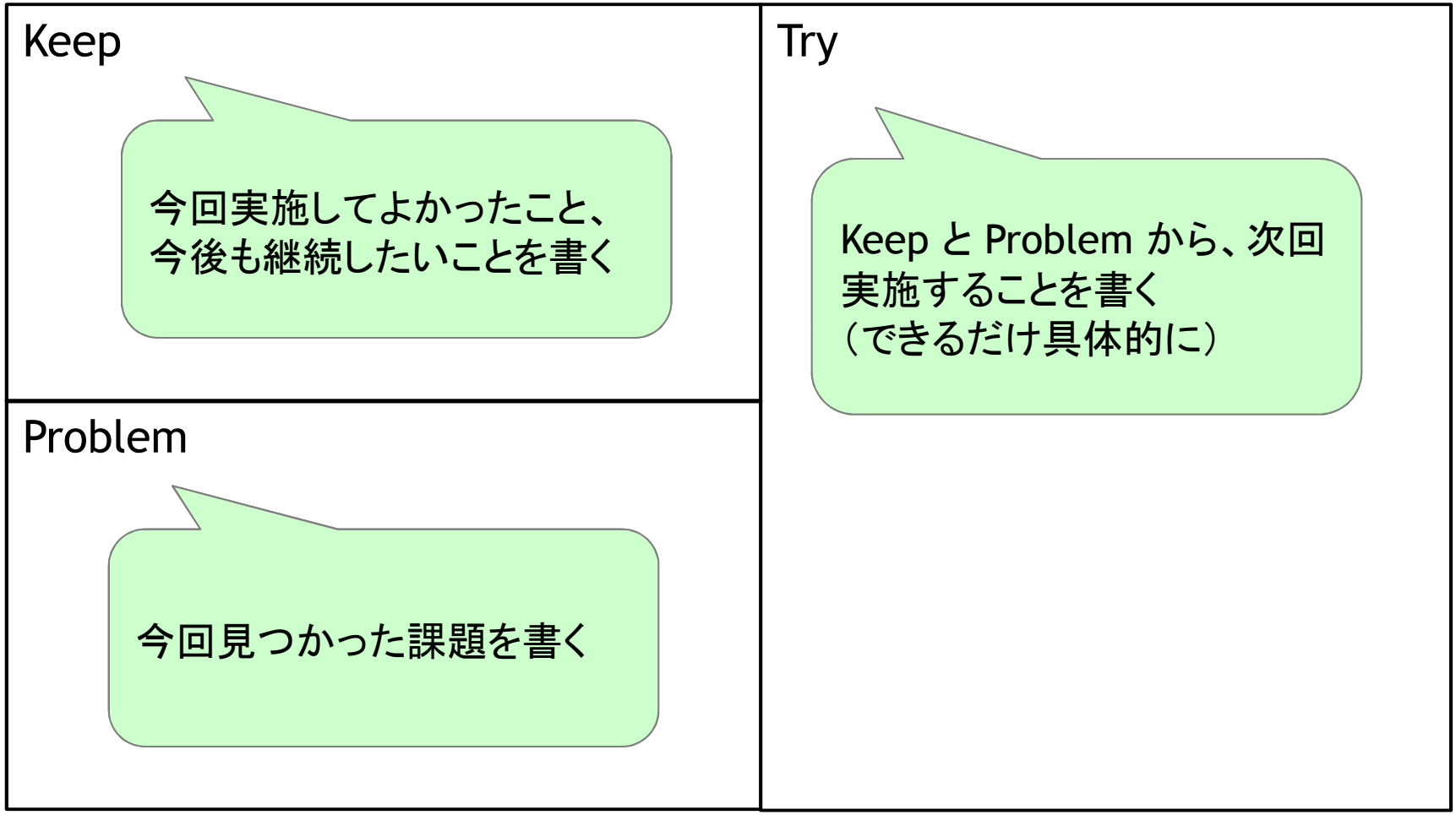
■ 開発者がコードをコミットするたびに、バックグラウンドで自動的にビルド・テスト・インスペクションを実行し、結果を開発チームにフィードバックする仕組み



Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

KPT

■ 以下のような枠組みを使って、ふりかえりをする

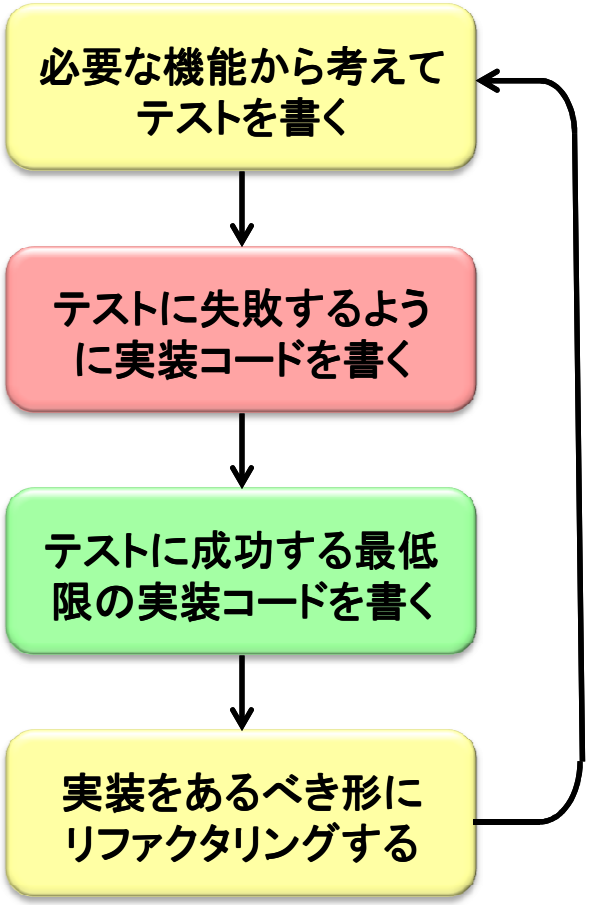


Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

テスト駆動開発・リファクタリング

- テスト駆動開発（TDD）
  - ソフトウェアの単体レベルで
    テスト⇒実装を細かく繰り返して、
    プログラムの設計・開発を行う手法

- リファクタリング
  - 外部から見たときの振る舞いを保ちつつ
    理解や修正が簡単になるように
    ソフトウェアの内部構造を変化させること



Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

ペアプログラミング

- 略して「ペアプロ」とも呼ぶ

- 手法
  - 2人の開発者がPC、モニタ、キーボード、マウスを共有し、一つのタスクに取り組む
  - 入力をするドライバーとそれを見守るナビゲーターは、常に相談しながらタスクを進める
  - ドライバーとナビゲーターは頻繁に（数分ごとに）交代する
  - タスクごとや日ごとにペアの相手は変える

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

なぜ

なぜ？

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

なぜ、のオンパレード

- なぜイテレーションは短いほうがいいの？
- なぜイテレーションの終わりにはをユーザーから見て分かる成果物を出すの？
- なぜそれぞれの会議やるの？
- なぜ日次「スタンドアップ」ミーティングなの？
- なぜ日次スタンドアップミーティングは１５分以内なの？
- なぜチームの人数は７±２人なの？
- なぜプロダクトオーナーは１人がいいの？
- なぜ厳密な見積りしないの？
- なぜタスクの大きさは１日以内がいいの？
- なぜペアプロするの？

- なぜアジャイルがいいの？

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

THINK

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

宿題その3

豆蔵 mamezou

知らない用語をググる

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

事例の聴き方：きっかけ

え？？

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

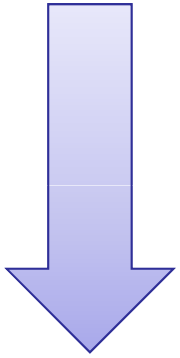
事例の聴き方：疑問

普通に聞いてちゃダメ？

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

事例の聴き方：事例聞きたい病

「事例聞きたい」病



対処療法として事例を
聞かせると・・・

「でもうちの会社では」病

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

事例の聴き方：銀の弾丸

アジャイルはポンと一式導入すれば
どの会社でもうまくいく魔法の手法
ではないし、そんなものは世の中に
存在しない

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

事例の聴き方：なんのため

豆蔵 mamezou

では、事例紹介はなんのため？

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

事例の聴き方：事例の意義

- 「私の会社では、これがうまくいきませんでした」
- 「うちのチームでは、朝会に1時間かけています」
- 「この手法は、今回は効果的でした」
- 「このツールは一度トライして、やめました」
- 「インセプションデッキは、とても役立ちました」
- 「TDDの導入は大変でした」
- 「こういう契約形態でやりました」

：
：

他の会社／組織／チームでの試行錯誤の経過と
なぜそうしたか／なぜそうしなかったかを共有して
もらえる機会

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

前半の終り

事例セッションをお楽しみください

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

再び THINK

THINK

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

後半の始まり

「失敗」

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

なぜ「失敗」:きっかけ

豆蔵
mamezou

アジャイルは
小さく失敗するための仕組み

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

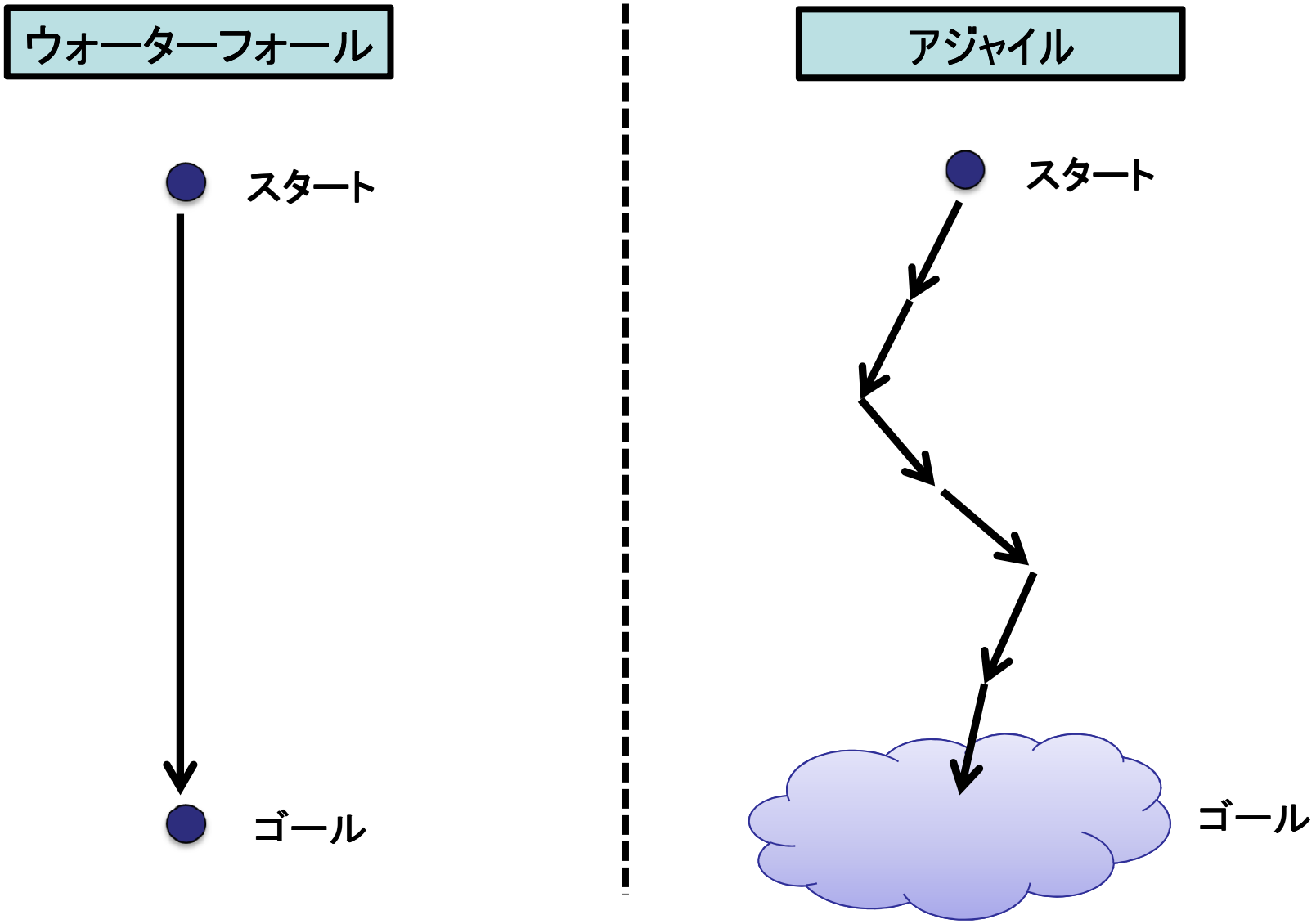
なぜ「失敗」:強調

アジャイルは

小さく失敗するための仕組み

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

適応型

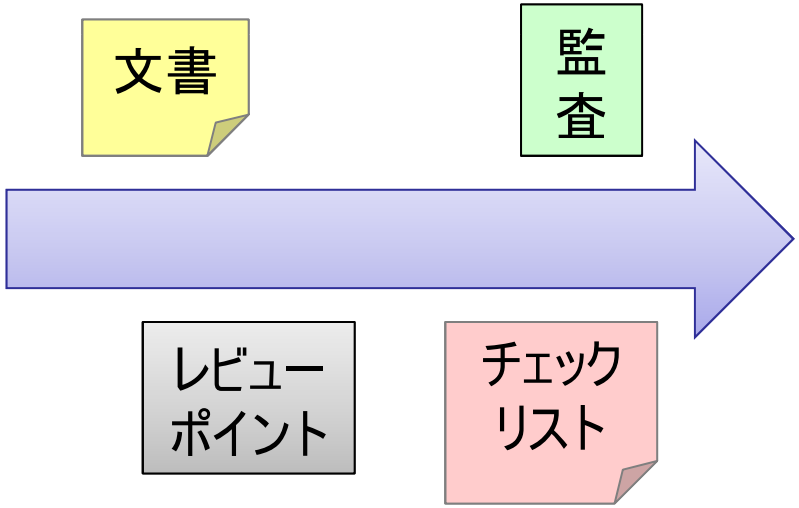


Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

間違いをどうカバーするか

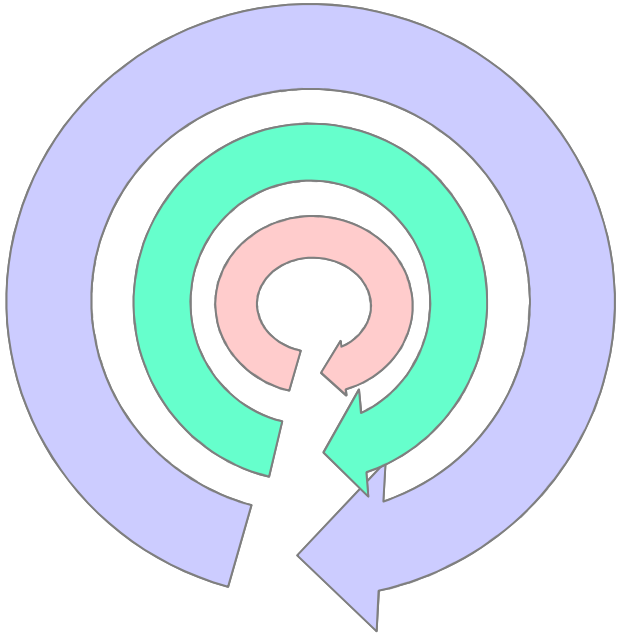
ウォーターフォール

プロセス



アジャイル

フィードバックサイクル



Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

ディスカッション①：イテレーション内の進捗方法

参加者だけのひみつ

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

ディスカッション①：ふりかえり

- プロダクトオーナーが顧客の意図をくみ取っていない
- プロダクトオーナーと開発メンバーのコミュニケーションの問題
- イテレーションごとの完成度の程度（Doneの定義）を顧客側の利害関係者と合意できていない
- テストケースの洗い出しで担当替えを行ったのが適切だったのか
- イテレーションがミニウォーターフォール化している
- ストーリーをタスクにくだいていない（担当者が固定される）

：
：

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

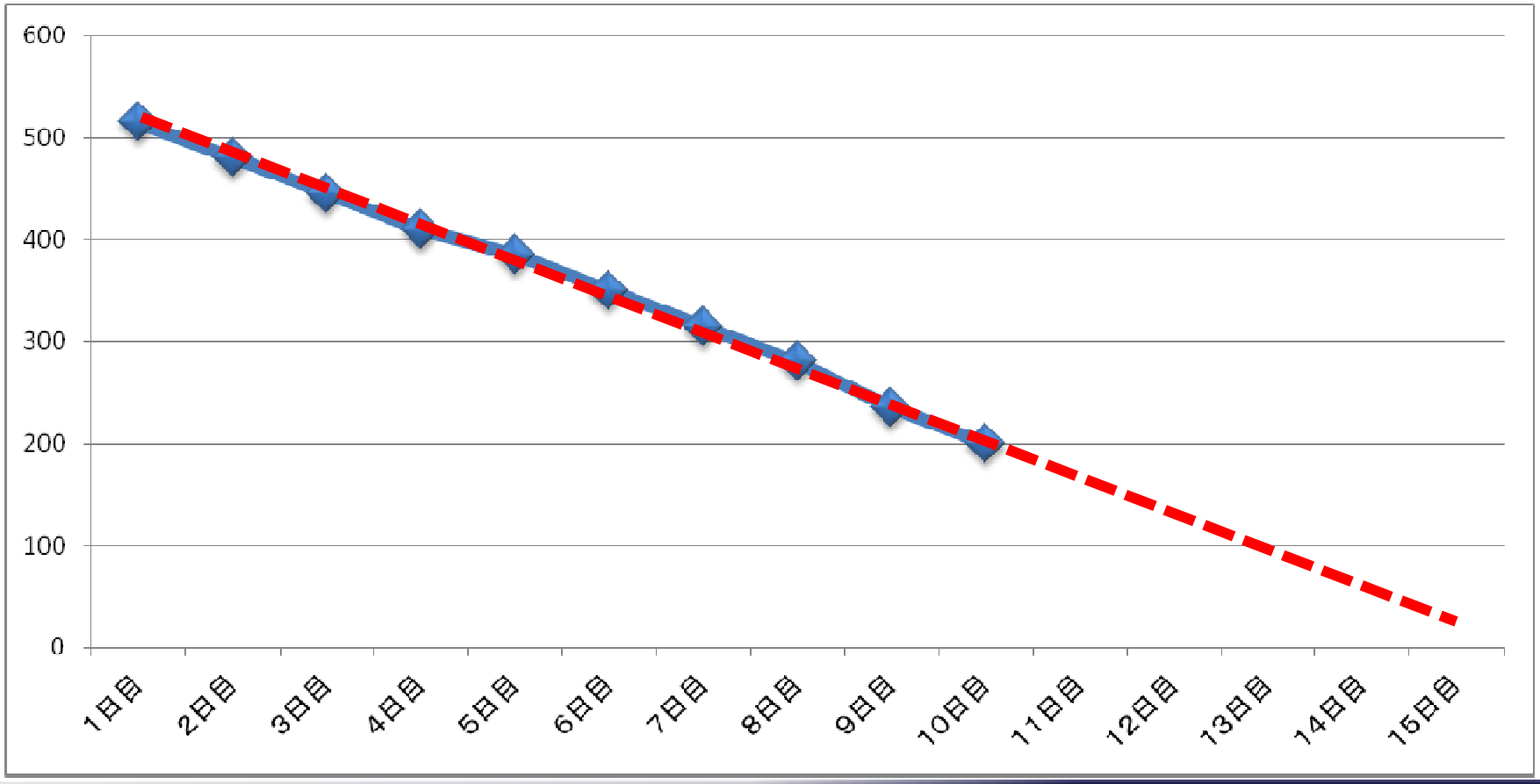
ディスカッション①：もうひとつ

問題？

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

ディスカッション②：バーンダウンチャート

■ 今日は3週間のイテレーションの10日目です。チームのバーンダウンチャートを見ると、以下のようになっていました。
チームの状態をどう判断しますか？（赤破線が基準線、青が実績）



Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

「失敗」に対する考え方

豆蔵 mamezou

ウォーターフォール

- 失敗はしてはいけない
- そのため時間をかけて計画し、早めに開発内容と開発プロセスを確定

アジャイル

- 失敗はありうること
- しかし失敗していることに早めに気付き、改善する
- 小さく、安全に失敗する
  ⇒ スクラムの「検証」と「適応」、XP の「フィードバック」
- 失敗を隠さない、隠すと改善の機会を失う
  ⇒ スクラムの「透明性」、XP の「コミュニケーション」と「勇気」

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

Agile Japan 2015 に参加登録

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

スポンサー

ご協賛 (お申し込み順)

Platinum Sponsor

Gold Sponsor

Booth Sponsor

Logo Sponsor

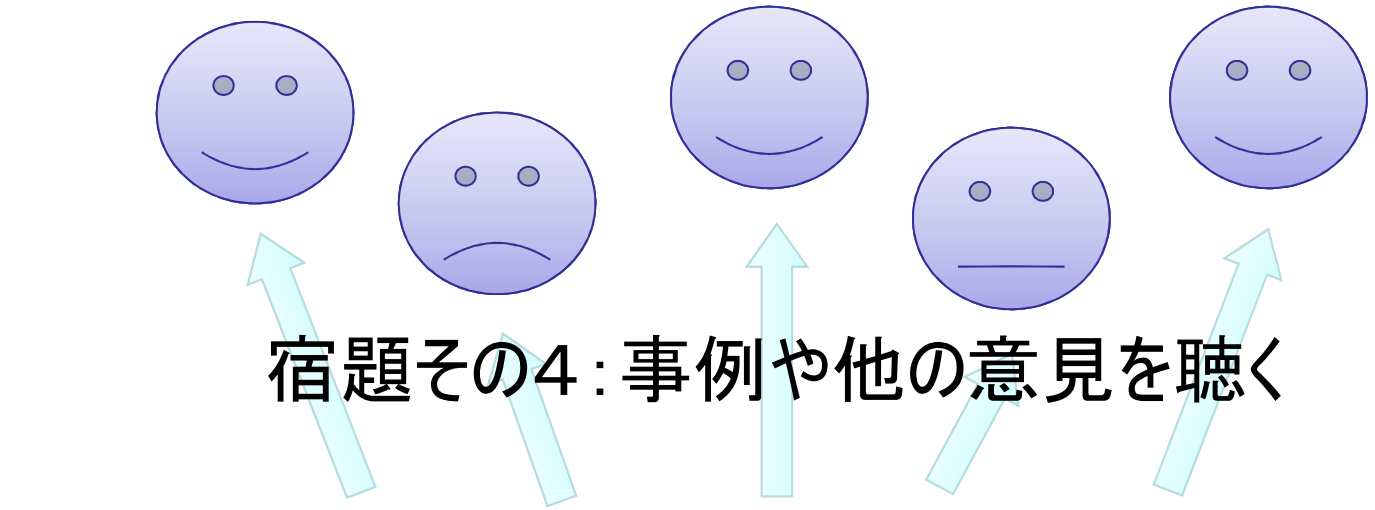
Catalog Sponsor

Media Sponsor

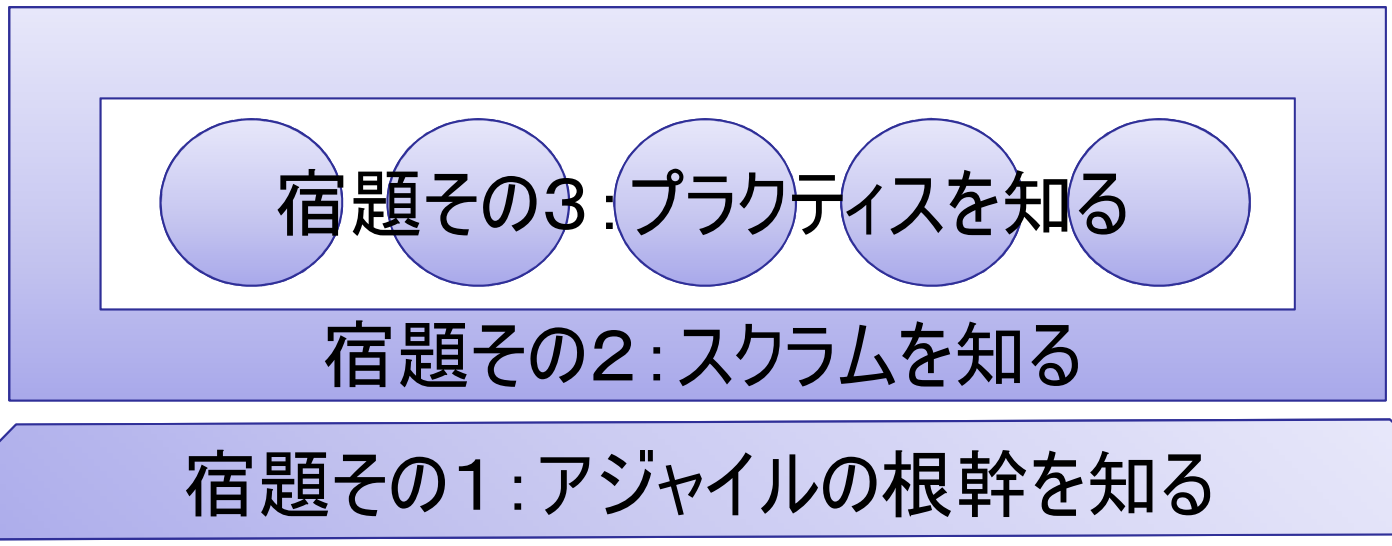
※ 2015/2/23 現在

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

まとめ



宿題その４：事例や他の意見を聴く



Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved

会場でお待ちしています

4月16日(木)
@JA共済ビル(永田町)

でお待ちしています

Copyright © 2015 MAMEZOU Co., LTD. All rights reserved