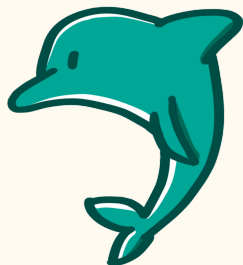


AgileJapan2023

# 幸運を科学する アジャイルチームの成功を再現する方法



2023年11月16日  
株式会社永和システムマネジメント  
Agile Studio



## 岡本 卓也

株式会社永和システムマネジメント  
Agile Studioエンジニア

SM@いるかチーム

- 成功したプロジェクトの**自慢**
- 成功の要因と**幸運**だったこと
- 次回も**また成功**するためには

## アジャイルトランスフォーメーション

### 組織をアジャイルにするための人づくり



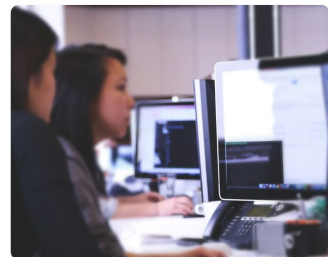
#### アジャイルチーム立ち上げ支援

- 主な対象者

スクラムマスター、プロダクトオーナー、開発者、マネージャー

- こんな方におすすめ

自走できるチームをつくりたい



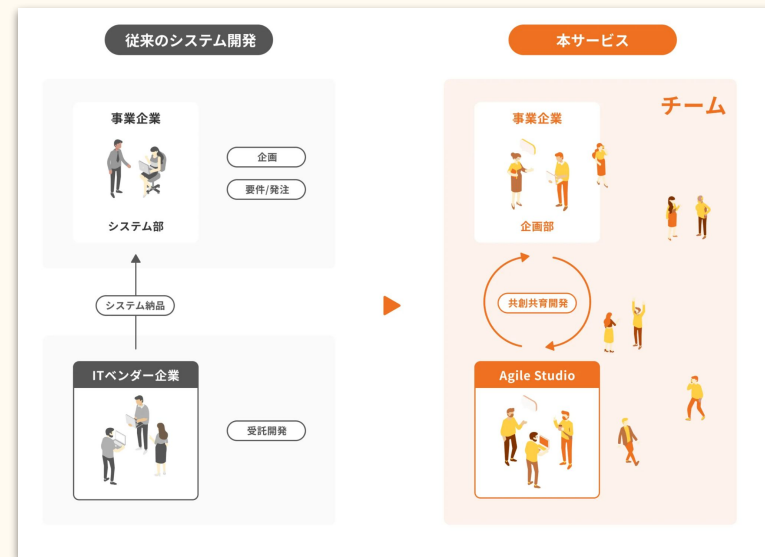
#### リスキル・内製化支援

- 主な対象者

開発者

- こんな方におすすめ

エンジニアのスキル転換を行いたい



PO



ひつじチーム

CS業務

いるかチーム



SM

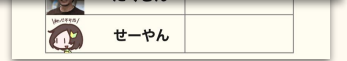


SM補佐



YOKOGAWA  
横河レンタリース株式会社

AGILE STUDIO



# 期待したこと

## from 横河



## 平井 淳也

横河レンタ・リース株式会社  
エンジニア

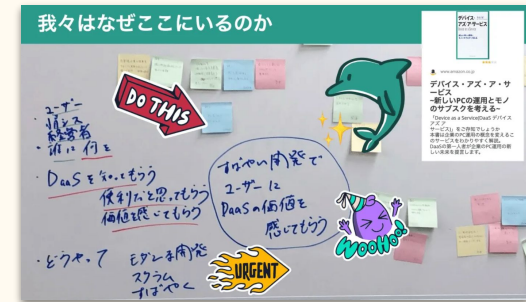
DEV@いるかチーム

- PCや計測器のレンタル・リースが主力
- CotokaというWebサービスを提供
- モノをコト化(Cotoka)するプラットフォーム





- 実装した機能を早くお客様に使ってほしい
  - 以前はウォーターフォール形式で長期スパンだった
- 終わらないテストから解放されたい
- 内製できるようになりたい
  - 以前は8割ほど開発作業を外部に委託していた



- リリースが遅い
  - 3か月に1度⇒毎月リリースにしたい
- テストばかりではなく開発がしたい
  - テストが重要なのもわかってはいるのですが…

# やったこと from DEV

- まず対面で2泊3日の合宿を実施
- チームメンバーのあだ名を決定
- 懇親会は1日目に
- 最終日にはジブリの森美術館へ

- 作業通話をつないでみた
  - 場所が離れていても一緒に作業はできる
  - カメラはONでもOFFでも可

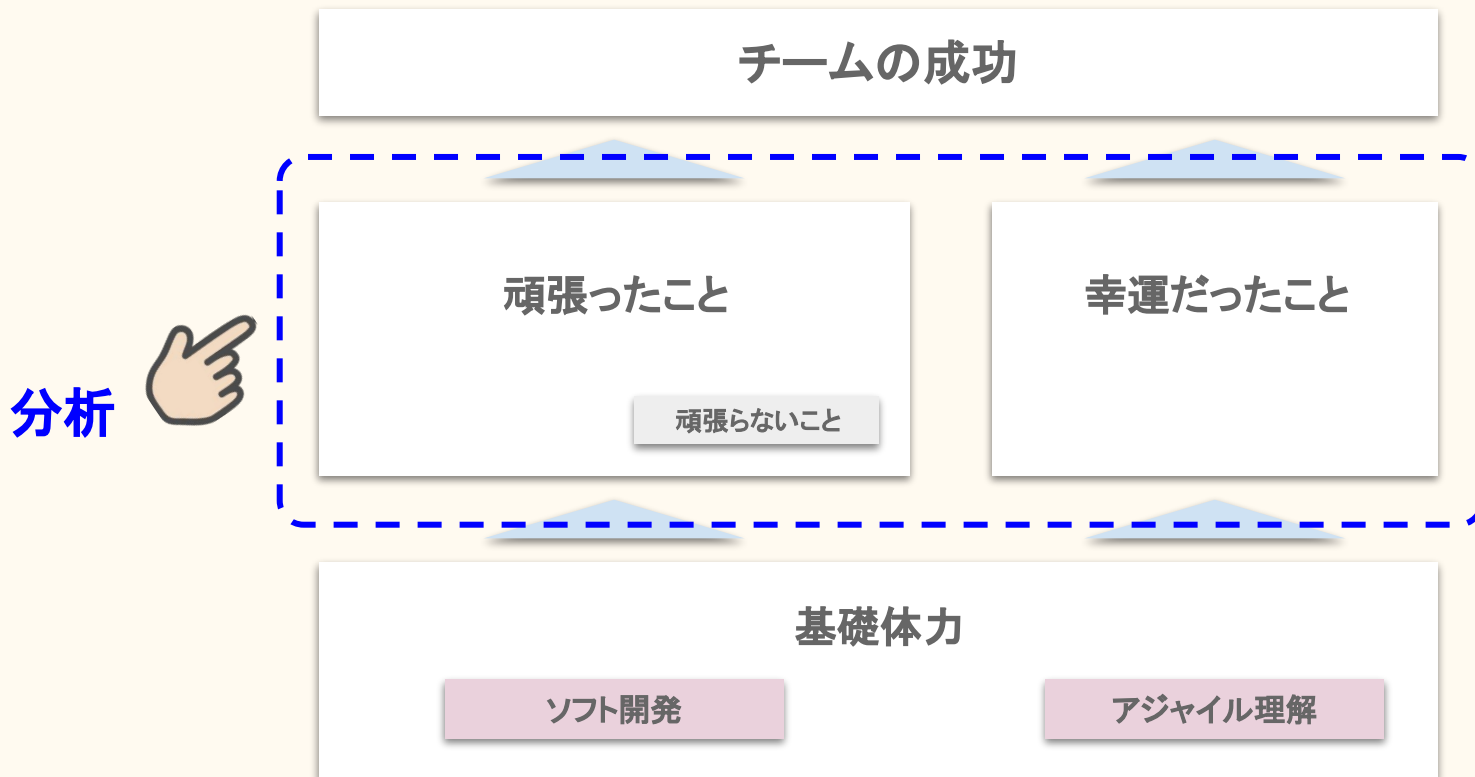
- **モブプログラミング**
  - UI修正の苦手意識がなくなった
  - システムの作りを新規メンバーに説明できた
- **コードレビュー**
  - よりよい書き方の提案がもらえた
  - 工夫した点を評価してもらえた

- 短期間での定期リリースができるようになった
  - 重要度の高い要求をすぐ反映できるように
- いるかチームで開発ができるようになった
  - チームメンバーのスキルも向上した

# ふりかえる

## from SM









- 準備に約2ヶ月
- 2泊3日のキックオフ合宿
- チームビルドに全振り

## やったこと

- 自己紹介（偏愛マップ）
- 懇親会
- スクラム超入門
- なぜここ
- ジャーニー
- チーム名&あだ名
- ワーキングアグリーメント
- ふりかえり
- ジブリの森

Day1 6/5(月)
10:00-11:00 自己紹介（偏愛マップ）
11:00-12:00 懇親会
13:00-14:00 スクラム超入門
14:00-15:00 なぜここ
15:00-16:00 ジャーニー
16:00-17:00 チーム名&あだ名
17:00-18:00 ワーキングアグリーメント
18:00-19:00 ふりかえり
19:00-20:00 ジブリの森

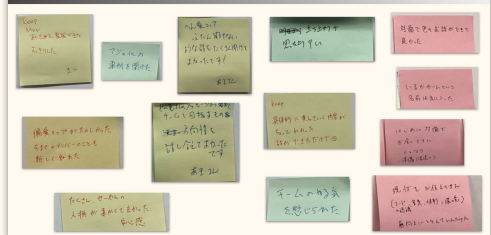
  

Day2 6/6(火)
10:00-11:00 自己紹介（偏愛マップ）
11:00-12:00 懇親会
13:00-14:00 スクラム超入門
14:00-15:00 なぜここ
15:00-16:00 ジャーニー
16:00-17:00 チーム名&あだ名
17:00-18:00 ワーキングアグリーメント
18:00-19:00 ふりかえり
19:00-20:00 ジブリの森

Day3 6/7(水)
10:00-11:00 自己紹介（偏愛マップ）
11:00-12:00 懇親会
13:00-14:00 スクラム超入門
14:00-15:00 なぜここ
15:00-16:00 ジャーニー
16:00-17:00 チーム名&あだ名
17:00-18:00 ワーキングアグリーメント
18:00-19:00 ふりかえり
19:00-20:00 ジブリの森

## お客さまの声（良かったこと）



仲良くなる

信頼貯金

スタイルを合意



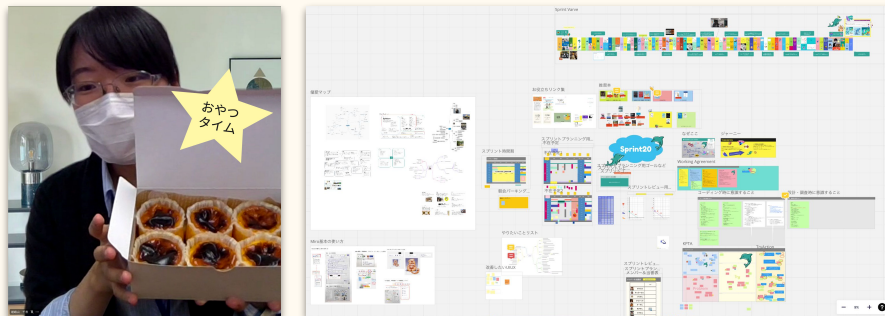
- チャット、ビデオで常に繋がる
- 情報はホワイトボードで共有
- とにかく絵を描く

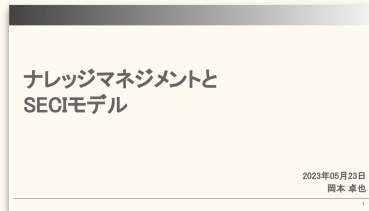


会話の量

心理的安全性

可視化・図解化





**設計ガイド**

目的：

- ・ 要求を正しく理解する
- ・ チーム全員の理解を共有する
- ・ 開発物を資産として残す（オ...

**コードレビューガイド**

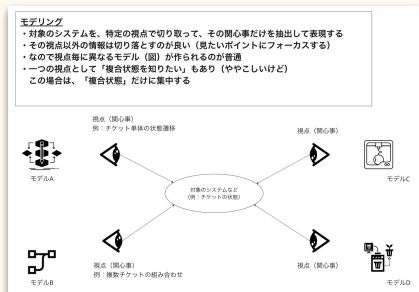
目的：

- ・ 学習、スキルアップ
- ・ 知識の共有

**リファクタリングガイド**

目的：

- ・ 自分達（コードをメンテする人間）が
- ・ 良い書き方、イマイチな書き方の感覚



- 説明資料を書きまくる
- モブ、PRレビューで実践
- チームで勉強会



進捗より学習

技術は人に宿る

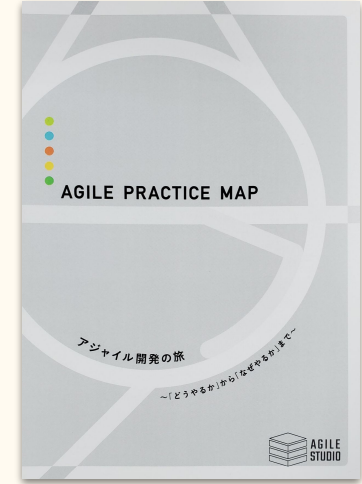
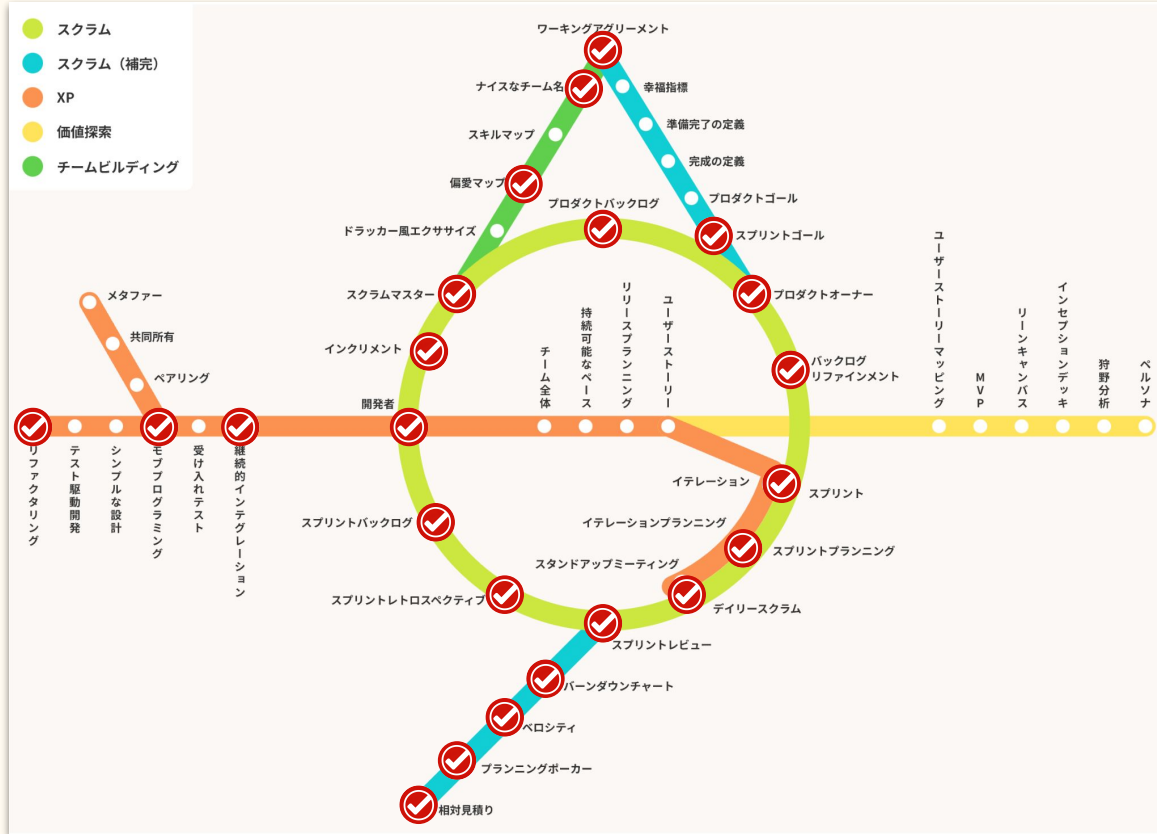
Agile/WFは関係ない



- 無理しない
- ゴールは明確に、運用は緩く
- 一歩ずつ前進

楽しく働く

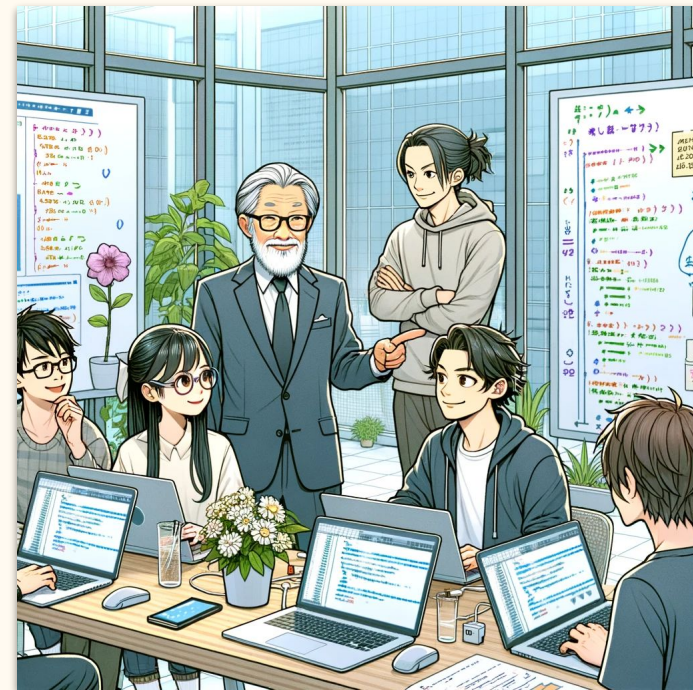
持続可能なペース



Agile Studioブースで配布中！



- 良き理解者
- 良いチーム





- アジャイルへの正しい期待
- チームへの信頼
- 永和への信頼

## 達成したこと

- 永和スタイルでOKもらえた
- 信頼貯金

キックオフ成果報告より



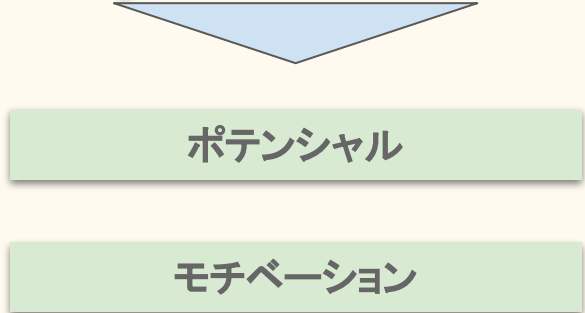
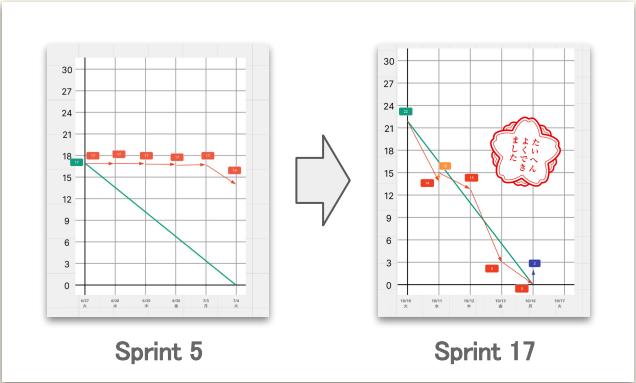
イケメンPOチーム



信頼

権限委譲

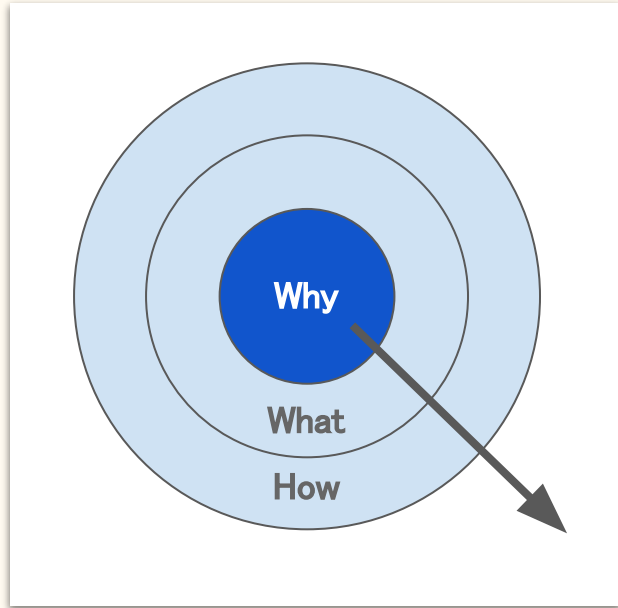
- 成熟したチーム
- メンバのポテンシャル
- 成長曲線



# わかったこと

## 正しいアジャイルの理解





Why

人をエンパワーしたい

What

アジャイルチームを作る

How

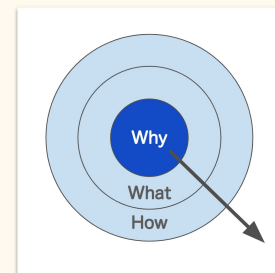
プロセス・ツール・ノウハウ

## アジャイルソフトウェア開発宣言

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。



Why

人をエンパワーしたい

What

アジャイルチームを作る

How

プロセス・ツール・ノウハウ

よりも

「このプロダクトを開発したい」

じゃなくて

「この人と開発したい」

から始めましょう

## アジャイルトランスフォーメーション

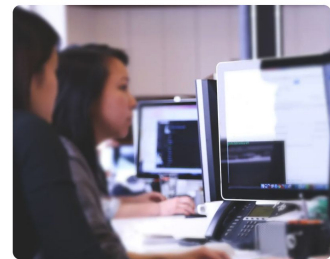
組織をアジャイルにするための

# 人づくり



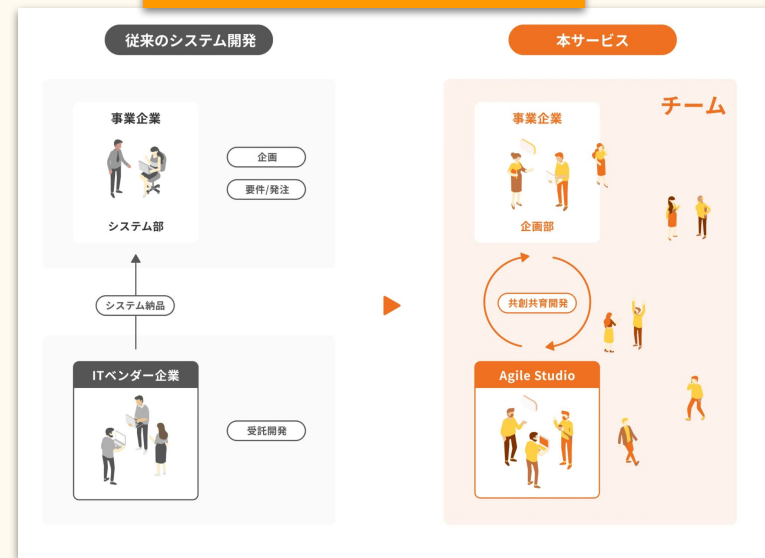
### アジャイルチーム立ち上げ支援

- 主な対象者  
スクラムマスター、プロダクトオーナー、開発者、マネージャー
- こんな方におすすめ  
自走できるチームをつくりたい



### リスキル・内製化支援

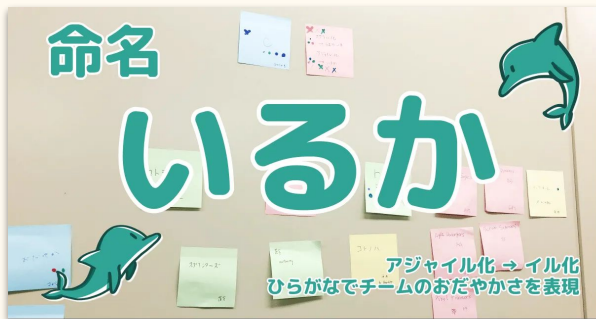
- 主な対象者  
開発者
- こんな方におすすめ  
エンジニアのスキル転換を行いたい





**YOKOGAWA** ◆  
横河レンタリース株式会社

 **AGILE STUDIO**



もっと自慢したい



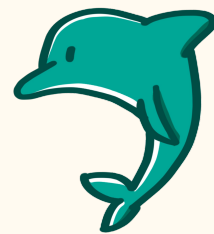
11/16  
SMから見た成功の秘密と  
再現方法



11/27  
POから見たアジャイル開発の  
始め方とその成果



12/2  
DEVから見たアジャイル開発と  
コミュニケーション



ありがとうございました

