

2023年 11月16日  
東京都 / GovTech東京

# 東京都庁でアジャイルを実践するための 「都庁アジャイルプレイブック」のご紹介



東京都

GovTech東京

# アジェンダ

0. 自己紹介
1. なぜ都でアジャイル？
2. R4年度の取組
3. プレイブックのご紹介

## 下家 昌美

- ・ 所属

東京都デジタルサービス局

- ・ アジャイル開発を知るきっかけ

令和3年：日経産業新聞のコラムでアジャイルを知る

職員向けのセミナー「行政におけるアジャイル型開発」を聴講

令和4年：現所属へ異動し、アジャイル型開発担当となる

令和5年：今に至る

# 杉井 正克 (すぎい まさかつ)

GovTech東京 テクノロジー本部 所属

ミッション：東京都(&全国の自治体)のデジタル化に貢献すること  
クラウドの推進、アジャイルの推進

## 経歴 / 得意技

- 大手SIer：大規模PjM / アジャイル推進部署の立ち上げ、アジャイルコーチ
- スタートアップ企業：開発部門の責任者 / スマホアプリの受託開発
- クラスメソッド社：開発コーチ/アジャイルコーチ、PjM
- **2022年11月 東京都デジタルサービス局 → 2023年9月 GovTech東京**

• X (旧Twitter) : @sugiim



すぎい

@sugiim

• マイナちゃん派? マイキーくん派?

⇒ マイナちゃん派



愛称  
「マイナちゃん」



愛称  
「マイキーくん」

## • 人口約1400万人の大規模広域自治体

- 日本人口の11%
- 最も高い人口密度：6,425人/km<sup>2</sup> (2位は大阪府の4,605人/km<sup>2</sup>)
- 62の区市町村 (特別区：23区、多摩地域：26市/3町/1村、島しょ地域：2町/7村)

## • 様々な地域

- 大規模自治体
  - 世田谷区:93万人、練馬区：75万人
- 中～小規模自治体
  - 多摩地域 (数千人～20万人前後)
- 日本で最も人口の少ない市町村：
  - 青ヶ島村 (160人前後)
  - 御蔵島村 (300人前後)
  - 利島村 (330人前後)



# 1. なぜ都でアジャイル？

## アジャイル型開発に取り組んだ背景

- ✓コロナ禍の状況が契機となった。
- ✓従来、都庁が提供するデジタルサービスに求められる要素は、正確性、堅牢性、確実性であった。
- ✓しかしコロナ禍のような有事の際は、サービス提供に迅速性が求められ、かつその中で、都民のニーズに柔軟に答えなければならない。
- ✓行政の仕事の進め方では、事業内容を固めて予算を要求・確保した後、執行・開発はその翌年になり、その間の社会状況の変化に柔軟に対応するには時間がかかる。
- ✓また、開発プロセスもウォーターフォール型が主流のため、変化に手戻りが発生する。できる限り変化に柔軟に対応しつつ、スピード感をもってプロダクトをリリースしたい。



そこで東京都は「迅速かつ柔軟にプロダクトを開発する手法」にチャレンジしました。

そして新しい取り組みとして、庁内に浸透するよう進めています。

## 2. R4年度の取組

## アジャイル推進事業の概要（令和4年度）

方式	人材プール型/準委任/単価契約
対応案件数	4件
開発期間	R4.10月~R5.3月（5ヶ月）
東京都の目指すゴール	システム開発において、従来のウォーターフォール型開発だけではなく、開発手法のひとつの選択肢として <b>準委任契約を活用しながら</b> 、アジャイル型開発も都庁内に浸透させたい
令和4年度の実施	<ul style="list-style-type: none"><li>・スクラムマスター、プロダクトオーナーアドバイザー（※都庁型アジャイル独自の役割）、ディベロッパーの稼働時間に対し、支払う準委任契約</li><li>・各局（出先機関含む）とアジャイル型開発を実施</li><li>・庁内にアジャイル型開発の認知を図る</li></ul>

### 3. プレイブックのご紹介

# 東京都アジャイル型開発に係るプレイブック の紹介



#シン・トセイ

都政の構造改革ポータルサイト

最新情報 ▾ シン・トセイとは ▾ プロジェクト ▾ ご意見・ご感想 データで見るシン・トセイ/ 検索 🔍



FEATURED



FEATURED



FEATURED

お知らせ

【お知らせ】都政の構造改革とは  
構造改革推進チーム

東京都HP（都政の構造改革ポータルサイト）  
シン・トセイにて  
「アジャイル型開発プレイブック」掲載

06 都政スピードアッププロジェクト

## 「アジャイル型開発のプレイブック」を作成しました！

2023年5月9日 by 構造改革推進チーム



アジャイル型開発の取組を広く知ってもらうため、プレイブックを公表しました！

<https://shintosei.metro.tokyo.lg.jp/>

## 目次

1章 アジャイル型開発のすすめ …p08

2章 デジ局のアジャイル型開発における取組事例 …p17

3章 アジャイル型開発の流れを知る …p34

4章 デジ局のアジャイル型開発への参加方法 …p51

付録集 …p55



## 事例① 概要

# 「シン・トセイ職員専用ポータルサイトの改修」(通称：EVA)



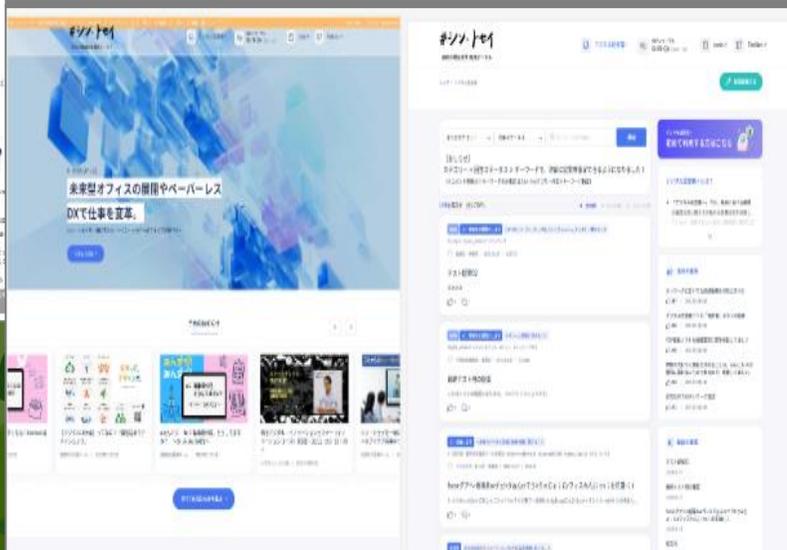
「情報を探しやすくする。」

たったそれだけのことが大変で、だからこそやる価値があった——。

Before: ユーザビリティに課題があった



After: ユーザビリティをより意識して改修



東京都職員向けの2つの掲示板サイト

①デジタル提案箱 + ②SHIN-QAをより多くの職員に使ってもらえるようするためのプロジェクト

### ◆課題

- ・ユーザビリティ改善が必要
- ・ユーザーに情報を分かり易く伝わるような仕組み作りが必要 (情報設計が必要)
- ・認知が広がっていない。
- ・継続的な利用が獲得できていない。

## 事例② 概要

# 「問い合わせ等受理簿のデータベース化」(通称: ANIMAL)

福祉  
保健局

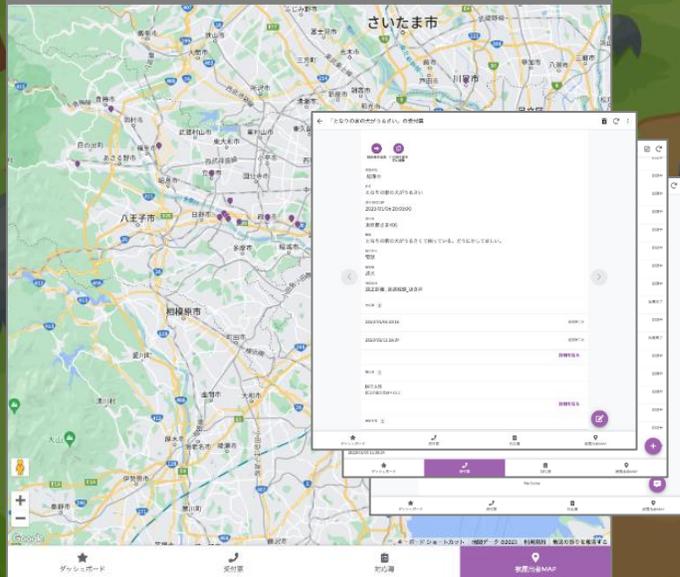
飼い主への対応にもっと時間をかけるという

本来あるべき姿を、実現するための可能性——

Before:  
紙やWordで対応



After:  
システム化



動物愛護相談センター多摩支所監視担当職員の業務効率化により、飼い主への飼い方指導・助言といった本来業務に時間を割いて丁寧に取り組めるようにするためのプロジェクト

### ◆課題

- ・問い合わせ等受理(処理)簿はMicrosoft Wordで作成
- ・記録が追記されるごとに紙に印刷して所内回覧
- ・共有ドライブ内をファイル検索して問い合わせ履歴を検索

# 事例③ 概要

## 「VOC連続測定データベースの統一化及び可視化」(通称: Yu-ki)



システム開発に縁のなかったPOが挑んだ、  
東京都の空気をより綺麗にするための“多角的分析”

Before:  
自作マクロで分析

After: BIツールを導入

光化学スモッグ注意報の発令数を削減する  
(※VOCの排出量を低減する)・光化学オキシダ  
ント濃度を低減するためのプロジェクト

※VOCとは、揮発性有機化合物のこと

◆課題

- ・都内に設置しているVOC連続測定機のメーカーが異なりデータベースが統一できていない。
- ・自作マクロでは一度に長期間のデータを分析できない。
- ・自作マクロのため異動などで担当者が変更になるとメンテナンス等が困難である。

## 事例④ 概要

# 「通学区域デジタルマップ化プロジェクト」(通称:T-MAP)

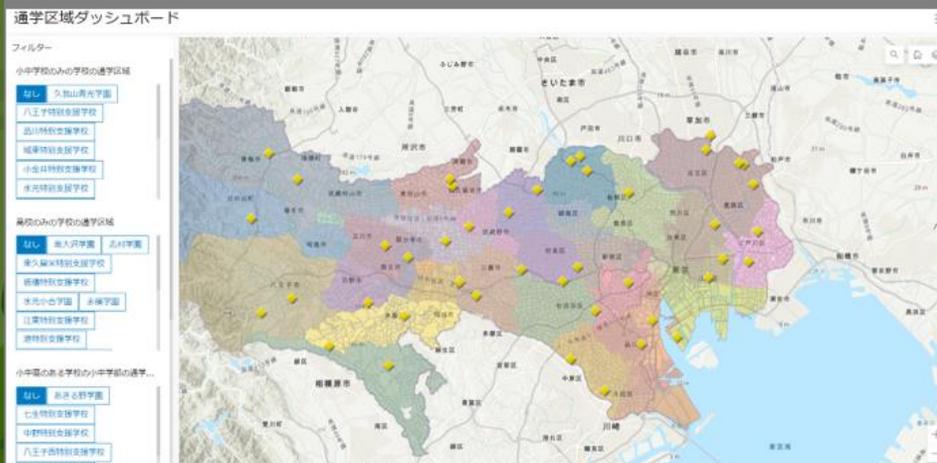


## 通学地域をデジタルマップ化、 アジャイル型開発で新たな政策検討への一歩を踏み出す――

Before:紙の地図などで把握



After:システム化



### 特別支援学校通学区域デジタルマップ化プロジェクト

#### ◆課題

- ・現状は、各校の所在地や通学区域について、紙の地図を用いて把握している。
- ・各校の所在地や通学区域、学校情報をデジタルマップで一元的に表示し、今後の政策検討に活かしたい。

# 東京都アジャイル型開発プレイブック 注目ポイントの紹介

# アジャイル型開発の定義

【アジャイル型開発】と聞いて、あなたはどのようなものだと感じるでしょうか。  
「開発手法のひとつ？」正解です。「ウォーターフォール型とは違うやり方？」これも正解です。

しかし、このプレイブックでは、  
もう少し大きな概念としてアジャイル型開発を位置づけています。  
つまり、アジャイル型開発とは、

「顧客にとってより良いものにするために、  
見直しすることを躊躇しない開発手法のこと。  
またそのマインドセット、および価値観のこと。」

それが、私たちが伝えたい「アジャイル型開発」の神髄です。



解です。

単なる開発の進め方ではなくマインドや価値観をベースにしている  
ということを伝えなかった

**「顧客にとってより良いものにするために、  
見直しすることを躊躇しない開発手法のこと。  
またそのマインドセット、および価値観のこと。」**

それが、私たちが伝えたい「アジャイル型開発」の神髄です。



# アジャイル型開発に取り組む意義

ところで…

デジタルサービス局がなぜ、アジャイル型開発について発信しているのか、  
ご説明できていませんでしたね。

従来のウォーターフォール型開発だけではなく、  
開発手法のひとつの選択肢として  
アジャイル型開発も都庁内に浸透させたい

…と考えています。

都庁に馴染むものなのか、どういうことに気をつける必要があるのか…

私達も日々、悩みながらトライしている最中です。

このプレイブックは、まだ完成版とは言えませんが、

アジャイル型開発がどういうものなのか、少しはイメージできると思います。

まずは、少しでも興味を持っていただけると幸いです。

また、ご意見などもお寄せください。



ところで…

デジタルサービス局がなぜ、アジャイル型開発について発信しているのか、  
ご説明できていませんでしたね。

従来のウォーターフォール型開発だけではなく、  
開発手法のひとつの選択肢として  
アジャイル型開発も都庁内に浸透させたい

…と考えています。

選択肢の1つであり、様々な手法や手段があるべき

必要があるのか…

です。

んが、

きると思います。

です。

# 東京都デジタル10か条とアジャイル型開発

アジャイル型開発を理解するうえで、まず初めに知っておきたいことがあります。  
それはアメリカで2001年に発せられた、「アジャイルソフトウェア開発宣言」です。

「アジャイルソフトウェア開発宣言」のポイントとして、以下の3点があります。

【参考：アジャイル領域へのスキル変革の指針 アジャイルソフトウェア開発宣言の読みとき方 2020年2月 IPA】

【<https://www.ipa.go.jp/files/000065601.pdf>】

ポイント①  
顧客視点の  
アプローチである点

ポイント②  
マインドセットであり、  
根本的・根源的な  
開発に取り組むための  
姿勢である点

ポイント③  
従来の開発手法にも  
価値があることを  
認めている点

「顧客視点」は東京都の「デジタルサービスに係る行動指針」ともあっているね！  
アジャイルソフトウェア開発宣言って、どんな内容なんだろう？

PO

POA

顧客視点で  
デザインしよう



シンプルなサービスを  
心がけよう



誰ひとり取り残され  
ないようにしよう



資源(データ)を  
最大限に活用しよう



# 政策って、 デザインだ。

#デジタル10か条



安全安心なデジタル  
社会をつくらう



オール東京一丸  
となって取り組もう



都政の  
見える化をしよう



都民と  
共創しよう



つねに見直し  
チャレンジし続けよう



ともに  
学びつづけよう



## 行動規範 ~デジタル10か条~

検索してみてください

東京都 デジタル10か条



# #1

## 顧客視点でデザインしよう

顧客のための行政サービスを常に心がけ、顧客の声を聞き、顧客の目線でデジタルサービスを構築・提供

### 背景（バックグラウンド）

- ✓ サービスが顧客にとっての利便性や満足を提供できているかは顧客だけが決められることができる
- ✓ 一方で、デジタルサービスに対する顧客のニーズは多様化・細分化
- ✓ 利用前から利用後の行動全てをサービス範囲と捉え、顧客体験全体を良くしていくことが重要

### 具体的な行動原則（ガバナンス・コード）

- ✓ はじめに顧客が誰なのかを考える
- ✓ 顧客がどういう体験を求めているのかりサーチする
- ✓ 顧客の目線でサービスを構築・提供する

例えば、顧客が誰で、具体的にどのような価値を提供できるかの視点をもつ

### 関連する仕組みや制度（マネジメント）

- ✓ 「デザイン思考」を基本としたUI/UX技術ガイドラインを提示
- ✓ ユーザテストガイドラインの適切な運用 など

やってほしくないこと（Do not）：行政目線・都合で、サービスを構築・提供してしまうこと

# アジャイル型開発への適合

アジャイル型開発は、従来型の開発とは異なる点が数多くあります。

どのような点に違いがあるのか、IPAの資料で見てください。

【参考：アジャイル型開発適用のヒント IPA/SECにおける非ウォーターフォール型開発に関する調査検討結果から 2012年7月 IPA】

【<https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/12446699/www.ipa.go.jp/files/000005367.pdf>】

参考

## 従来型とアジャイル型との主な違い (2/2)

SEC  
Software Engineering  
for Mo-No-Zu-Ku-Ri

プロジェクト要素	従来型開発	アジャイル型開発
開発モデル	ライフサイクルモデル (ウォーターフォール、スパイラル、またはこれらのバリエーション)	進化型成果モデル
望まれる組織形態/構造	機械的(官僚的で、形式重視)	有機的(柔軟性、参加性に富み、協力しあう社会的活動を推奨)
テクノロジー	制約なし	目標指向のテクノロジーが好まれる
チーム配置	分散型主体	連動型主体
チームサイズ	多くの場合で10人を超える	通常は10人以下
継続ラーニング	あまり推奨されない	積極的に採用される
マネジメント文化	指揮統制型	対応型
チーム参加	必須でない	必須
プロジェクト・プランニング	管理職主導	継続的
フィードバックの仕組み	獲得困難	通常数多く存在
文書化	相当量	最小限

プロジェクトの要素に違いがあるね！  
次のページで、あなたの案件はどちらに向いているか、一緒に考えてみよう！



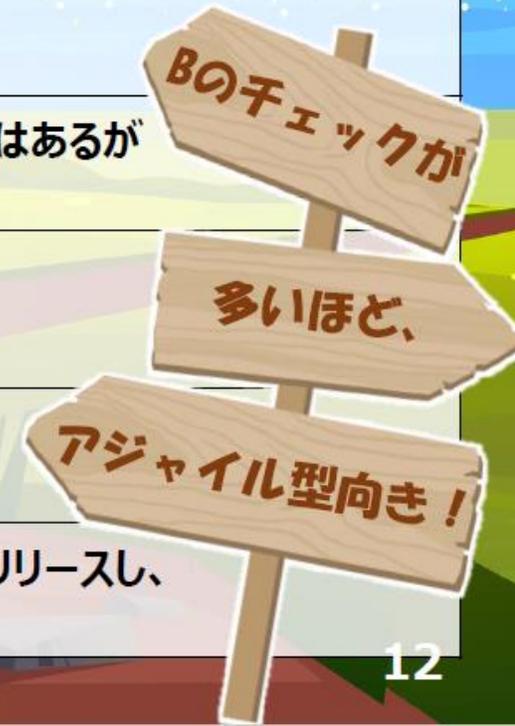
Dev



PO

## 【ワーク】 あなたの案件について考えてみましょう。

A		B	
<input type="checkbox"/>	初めに決めた要件で進め、完成させたい。	<input type="checkbox"/>	開発途中でもニーズの変化を柔軟に取り入れていきたい。
<input type="checkbox"/>	命令システムを重視したい。	<input type="checkbox"/>	互いに尊重しながら一緒に作り上げたい。
<input type="checkbox"/>	開発中に何を作ろうとしているのか、どういうテストをしようとしているのか、必ずドキュメントで確認してから進めたい (要件定義書、設計書、テスト仕様書、マニュアル等)。	<input type="checkbox"/>	開発中は動くものが見られればドキュメントは無くてもよい。 そのドキュメントも最低限あればよい (要件定義書、設計書、テスト仕様書、マニュアル等)。
<input type="checkbox"/>	生命や金銭を取り扱うもの、または基幹システムである。	<input type="checkbox"/>	生命や金銭を取り扱うものではなく、 基幹システムでもない。
<input type="checkbox"/>	やりたいこと、実現したいことの内容やボリュームが 明確になっている。	<input type="checkbox"/>	ぼんやりとやりたいこと、実現したいことはあるが 明確になっていない。
<input type="checkbox"/>	意思決定のための関係者が多い(担当や課を超えて 関係者が多く、コミュニケーションに時間を要する)。	<input type="checkbox"/>	意思決定のための関係者が少ない。
<input type="checkbox"/>	発注までは多くの時間を割いてもよいが、 開発期間中はあまり時間を割けない。	<input type="checkbox"/>	開発期間中も時間を多く割ける。 または割いてもよいと考えている。
<input type="checkbox"/>	基本的に全機能を一度にリリースしたい。	<input type="checkbox"/>	全機能が揃わなくても使えるものならリリースし、 改善を繰り返していきたい。

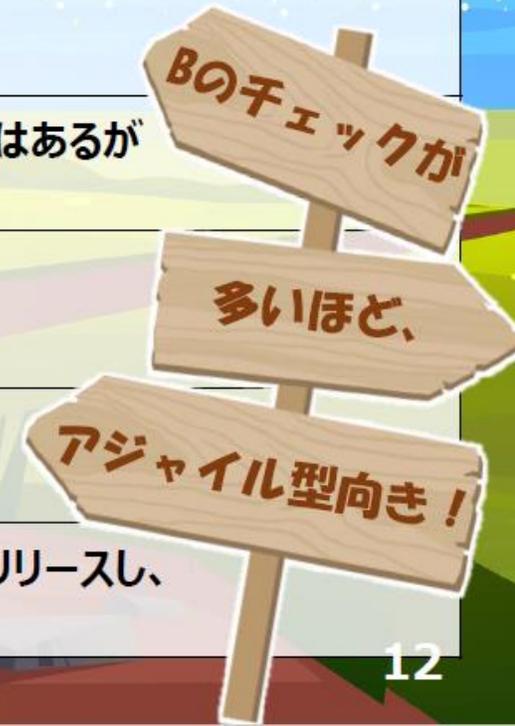


## 【ワーク】 あなたの案件について考えてみましょう。

A		B	
<input type="checkbox"/>	初めに決めた要件で進め、完成させたい。	<input type="checkbox"/>	開発途中でもニーズの変化を柔軟に取り入れていきたい。
<input type="checkbox"/>	命令システムを重視したい。	<input type="checkbox"/>	互いに尊重しながら一緒に作り上げたい。
<input type="checkbox"/>	開発中に何を作ろうとしているのか、どういうテストをしようとしているのか、必ずドキュメントで確認してから進めたい (要件定義書、設計書、テスト仕様書、マニュアル等)。	<input type="checkbox"/>	開発中は動くものが見られればドキュメントは無くてもよい。 そのドキュメントも最低限あればよい (要件定義書、設計書、テスト仕様書、マニュアル等)。
<input type="checkbox"/>	生命や金銭を取り扱うもの、または基幹システムである。	<input type="checkbox"/>	生命や金銭を取り扱うものではなく、 基幹システムでもない。
<input type="checkbox"/>	やりたいこと、実現したいことの内容やボリュームが 明確になっている。	<input type="checkbox"/>	ぼんやりとやりたいこと、実現したいことはあるが 明確になっていない。
<input type="checkbox"/>	意思決定のための関係者が多い(担当や課を超えて 関係者が多く、コミュニケーションに時間を要する)。	<input type="checkbox"/>	意思決定のための関係者が少ない。
<input type="checkbox"/>	発注までは多くの時間を割いてもよいが、 開発期間中は時間を多く割ける。	<input type="checkbox"/>	開発期間中も時間を多く割ける。
<input type="checkbox"/>	基本		

比較するものじゃないと思いつつ、  
従来の考え方との違いをわかりやすく伝えたかった

らリリースし、



なぜプレイブックを作ったのか

## 【ひとやすみ】 デジ局への質問コーナー

全体統括を担当しているデジ局です。何かご質問はありますか？

このプレイブックでは、初めてアジャイル型開発に挑戦した、都庁各局の職員の記録を読めると聞いたよ。どんな目的で作ったか気になる！

いい質問ですね！プレイブックを作った目的は、都庁各局の職員にアジャイル型開発について関心を持っていただくためです。そのうえで、次年度のデジ局のアジャイル型開発への参加も検討いただけると幸いです。

どうしてゲーム風のデザインなんだろう？

するどい質問ですね！アジャイル型開発では、目的達成のためにメンバーがワンチームで協力することが重要です。その雰囲気を感じていただくために、勇者（PO）が仲間とともにゴールを目指すRPG風のデザインを採用しました。



PO



Dev



全体統括

## 【ひとやすみ】 デジ局への質問コーナー

全体統括を担当しているデジ局です。何かご質問はありますか？

「仲間と旅をしながら目的を達成する」  
RPGとアジャイルの共通点

どうしてゲーム風のデザインなんだろう？

するどい質問ですね！アジャイル型開発では、目的達成のためにメンバーがワンチームで協力することが重要です。その雰囲気を感じていただくために、勇者（PO）が仲間とともにゴールを目指すRPG風のデザインを採用しました。

全体統括



Dev

## 体験からの反応

# 事例① プロダクトオーナーへのインタビュー1 「シン・トセイ職員専用ポータルサイトの改修」(通称：EVA)



「1回やるとやらないとでは、アジャイル型開発の見方がかなり変わります。  
私もその一人でした。」



デジタルサービス局 戦略部  
デジタル改革課 デジタル改革担当  
藤井課長代理

### ◆気づき・学び◆

本プロジェクトで何を実現するかを整理してから参加しました。しかし、実際に事業者の方から色々教えていただきながら開発を進めることができたので、自身の成長にもつなげることができたと思います。打ち合わせもフラットな雰囲気が進められていたこともよかった点でした。開発のスピード感が早いため、都側の意思決定のスピードをどう合わせていくかが課題だと感じました。

### ◆これから挑戦の一步を踏み出す人へメッセージ！◆

投稿フォームやデザイン等のUI関係の開発には向いていると感じました。また、チームワークを大切に、柔軟にやり方を改善しながら進められるマインドがある方にあっている開発手法と思います。1回やるとやらないとではアジャイル型開発の見方がかなり変わります。私もその一人でした。まずは1回チャレンジしてほしい！

開発プロジェクトの経験：今回が初めて  
得意なこと：切り替え  
苦手なこと：わかりやすく物事を説明する

プロジェクトの満足度	★★★★★
面白さ	★★★★★
大変さ	★★★★★
自分が成長できたか	★★★★☆

# 事例① プロダクトオーナーへのインタビュー2 「シン・トセイ職員専用ポータルサイトの改修」(通称：EVA)



「アジャイル型開発はチームワークを大切にするため、  
人とのコミュニケーションをベースに、楽しく開発に参加できました。」

### ◆気づき・学び◆

事前にアジャイル型開発に関して学んでいたつもりでしたが、実際の学びになったのは開発を進めていく中でした。成果物の進捗を日々デイリースクラムなどで気軽に質問しながら確認し、その場で判断する機会も多いため、成長の場にもなりました。スプリントを分けることで、想定外の障害などにすぐに対応できたのも良かったです。しかし、フロント実装の最終段階の調整で最終的な詰めを行うため、その前のスプリントで研ぎ澄ませてきた価値を担保できなくなるリスクもあると感じました。

### ◆これから挑戦の一步を踏み出す人へメッセージ！◆

事業者をパートナーと認識し、チームワークを大切にする方や自身も技術的な知見を高める意思がある方に向いていると思います。アジャイル型開発はチームワークを大切にするため、人とのコミュニケーションをベースに、楽しく開発に参加できました。ぜひ1度チャレンジしてほしい！



開発プロジェクトの経験：今回が初めて  
得意なこと：知らないことを遠慮なく聞く  
苦手なこと：こまかい話に関連すること

プロジェクトの満足度	★★★★★
面白さ	★★★★★
大変さ	★★★★☆
自分が成長できたか	★★★★★

デジタルサービス局 戦略部  
デジタル改革課 デジタル改革担当  
**流田主任**

## 事例② プロダクトオーナーへのインタビュー1 「問い合わせ等受理簿のデータベース化」(通称: ANIMAL)

福祉  
保健局

「ひとまず相談するだけと思っていたら、  
最終的には一つのシステム構築のPOとして開発を完了することができました。」



福祉保健局 健康安全部  
動物愛護相談センター多摩支所  
監視第一区担当  
山崎さん

### ◆気づき・学び◆

ICTリーダー2年目として何かできることはないかと模索する中だったので、とても興味がありました。しかし、ITパスポート講座では「アジャイル」というキーワードを学んだのみでしたので、実際に開発を進める中で多くの学びを得ることができました。実際にシステムができあがってきた時に「これは利用できるぞ!」という気持ちになってきたので、将来的に利用し続けるシステムとなるようにマニュアル作成、人材・予算確保が必要だと感じています。

### ◆これから挑戦の一步を踏み出す人へメッセージ!◆

コミュニケーションを重視するものだと感じました。システムとは、人のために人が愛情をもって作るものだ実感しました。「最初は相談からOKです!」と聞いたので、ひとまず相談するだけと思っていたら、最終的に一つのシステム構築のPOとして開発を完了できました。システム開発の経験はなかった私でも、進行できる開発手法です。まずは相談してみることをお勧めします!

開発プロジェクトの経験: 今回が初めて  
得意なこと: こつこつ決まった作業を繰り返すこと  
苦手なこと: クリエイティブなこと

プロジェクトの満足度	★★★★☆
面白さ	★★★★★
大変さ	★★★★★
自分が成長できたか	★★★★☆

## 事例② プロダクトオーナーへのインタビュー2 「問い合わせ等受理簿のデータベース化」(通称: ANIMAL)

福祉  
保健局

「開発経験がない方にとっても、  
コミュニケーションを主軸に進めやすいアジャイル型開発はオススメです！」

### ◆気づき・学び◆

もともと興味がある分野でしたが、動物を相手にしている点などでシステム開発とはまったく前提が違うため、その点を配慮してエンジニアさんに伝えるのはとても難しかったです。その点では、システムの要件を詰める中で粒度の細かい内容を伝えたい気持ちはありつつ、開発に影響なさそうな点は優先度を下げて考えるなど、柔軟な進め方も必要だと感じました。

### ◆これから挑戦の一步を踏み出す人へメッセージ！◆

バックグラウンドの異なる方々とのコミュニケーションも必要になるため、柔軟な考え方や躊躇しないでやり方を見直しできる勇気も必要そうです。開発経験がない方にとっても、コミュニケーションを主軸に進めやすいアジャイル型開発はオススメです！開発の経験などが無いと「やってみるか！」と一步踏み出すのに勇気がいると思いますが、実際は開発を進めてみて、おもしろかったし、楽しかったので、まずは気軽に一步踏み出していただければと思います！



開発プロジェクトの経験：今回が初めて  
得意なこと：料理と食べること。創作も好き。  
苦手なこと：人とのコミュニケーションに  
苦手意識あり

プロジェクトの満足度	★★★★★
面白さ	★★★★★
大変さ	★★★★★
自分が成長できたか	★★★★★

福祉保健局 健康安全部  
動物愛護相談センター多摩支所  
監視第二区担当  
佐野さん

# 事例③ プロダクトオーナーへのインタビュー① 「VOC連続測定データベースの統一化及び可視化」(通称: Yu-ki)

環境局

「開発が始まる前に思い描いていたプロダクトを、上回るシステムができました。」



大気環境改善  
に取り組んでいます!

## ◆気づき・学び◆

「IT知識が乏しいため、システム開発のPOとして仕事できるか」「専門的な仕事(化学関連)を開発チームに伝えられるか」など、当初とても不安でした。しかし、毎日の短時間の会議で意見交換する中で、不安は解消されていきました。開発チームは自分の考えや思いを形にしてくれ、日々改良されていくプロダクトをリアルタイムで見ることができたからです。「こんなこと聞いていいのかしら」と思うこともフランクに会議で聞いたり、それでも恥ずかしい場合は質問箱に投稿しました。開発チームから毎回返答があるので、だんだん理解できるようになりました。システム開発というとてもハードルが高かったのですが、少しそのハードルが下がった気がしています。この経験はシステム開発だけでなく、現在の別の仕事のやり方や進め方の見直しにも活かさせていけると感じています。

環境局 環境改善部  
化学物質対策課  
有害化学物質調査担当  
野澤課長代理

開発プロジェクトの経験: 今回が初めて  
得意なこと: 決まった作業を繰り返す/日々のモニタリングで異変を発見できる  
苦手なこと: パソコン操作/オンライン会議(今回の開発で少し慣れた)

プロジェクトの満足度	★★★★★
面白さ	★★★★★
大変さ	★★★★★
自分が成長できたか	★★★★☆

## 事例④ プロダクトオーナーへのインタビュー② 「通学区域デジタルマップ化プロジェクト」(通称：T-MAP)

教育庁

「この開発期間がとても楽しかったので、もう1年やりたいくらいです！」



### ◆これから挑戦の一步を踏み出す人へメッセージ！◆

- ・今回初めて、アジャイル型開発に取り組んで感じた点は、とても楽しく、充実した時間を過ごしたということです。
- ・同じゴールを目指し、課題解決に向けて知恵を出し合うチームで活動するため、常に前向き感がありました。
- ・システム開発と聞くと、難しい印象があると思いますが、「課題を解決したい！」という思いがあれば、まずは軽い気持ちで取り組んでみて良いと思います。
- ・有意義な時間を過ごせたため、また機会があれば長期かつ大規模なアジャイル型開発に挑戦してみたいと思います！

教育庁 都立学校教育部  
特別支援教育課  
特別支援教育企画担当  
佐藤主任

開発プロジェクトの経験：2回目  
(ウォーターフォール型開発に携わった経験があります)  
得意なこと：掃除と整理  
苦手なこと：人見知り

プロジェクトの満足度 ★★★★★  
面白さ ★★★★★  
大変さ ★★★★★  
自分が成長できたか ★★★★★☆



藤井さん

**1回やるとやらないとでは、アジャイル型開発の見方がかなり変わります。**  
私もその一人でした。

事前にアジャイル型開発に関して学んでいたつもりでしたが、  
**実際の学びになったのは開発を進めていく中**でした。



山崎さん

講座では「アジャイル」というキーワードを学んだのみでしたので、  
**実際に開発を進める中で多くの学びを得ることができました。**

一歩踏み出すのに勇気がいると思いますが、**実際は開発を進めてみて**、おもしろかった。



野澤さん

当初とても不安でした。しかし、**毎日の短時間の会議で意見交換する中**で、不安は解消されていきました。

今回初めて、アジャイル型開発に取り組んで感じた点は、  
**とても楽しく、充実した時間を過ごした**ということ



流田さん



佐野さん



佐藤さん



藤井さん

1回やるとやらないとでは、アジャイル型開発の見方がかなり変わります。  
私もその一人でした。



山崎さん

事前にアジャイル型開発に関して学んでいたつもりでしたが、  
実際の学びになったのは開発を進めていく中でした

良さを体感してもらえた  
≡  
体験したからこそ良さがわかる



野澤さん

不安は解消されていきました。

今回初めて、アジャイル型開発に取り組んで感じた点は、  
とても楽しく、充実した時間を過ごしたということ



流田さん



佐野さん



佐藤さん

# アジャイル開発で発見したこと

1

**都庁には「現状の業務を改善したい」という前向きな職員がたくさんいる**

✓ 良いものを作りたい、現状を改善したいという職員の思いが、開発チームにも浸透した。開発期間の経過とともに、職員と開発者がワンチームとなって仕事を進める雰囲気醸成され、結果として良いプロダクトが完成した。

2

**職員が主体的に開発に参加する機運が醸成された**

✓ アジャイルの手法を導入することで、参加者の体感的な満足度が向上した。

3

**アジャイル型開発を実践できる枠組みが大事**

✓ 試行錯誤と改善の繰り返しを許容する組織風土が、開発進行の過程で心理的安全性をもたらした。

# 今後の展望

アジャイル型開発実施ガイドラインを作成し、  
各局が「自走型アジャイル型開発」を行う際に活用してもらおう。

「都庁版アジャイル型開発」を展開することで「準委任契約」を  
システム開発の1つの契約の形として、確立させる

