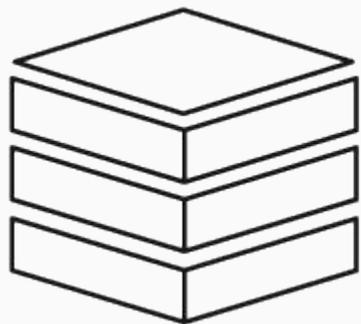


Agile Japan 2021

ウォーターフォール開発者がアジャイルに出会い、気づいた大切なこと



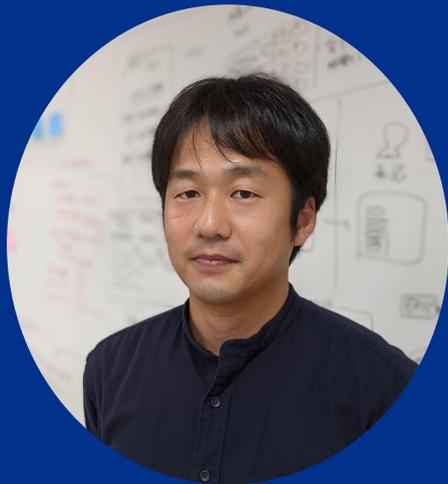
**AGILE
STUDIO**

2021年11月16日

株式会社永和システムマネジメント

小林 洋平

自己紹介



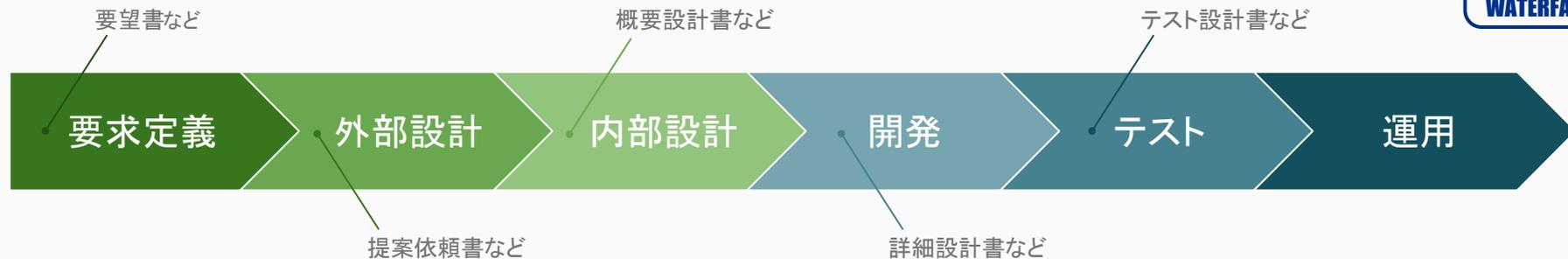
小林 洋平 Yohei Kobayashi

- 株式会社永和システムマネジメント
- Agile Studio エンジニア
- Java、JavaScriptによるシステム開発
- 大学卒業後、福井のシステム開発会社に入社
 - ウォーターフォール開発で数々のプロジェクトに参画
- 2019年に永和システムマネジメントに入社
 - アジャイル開発と出会う

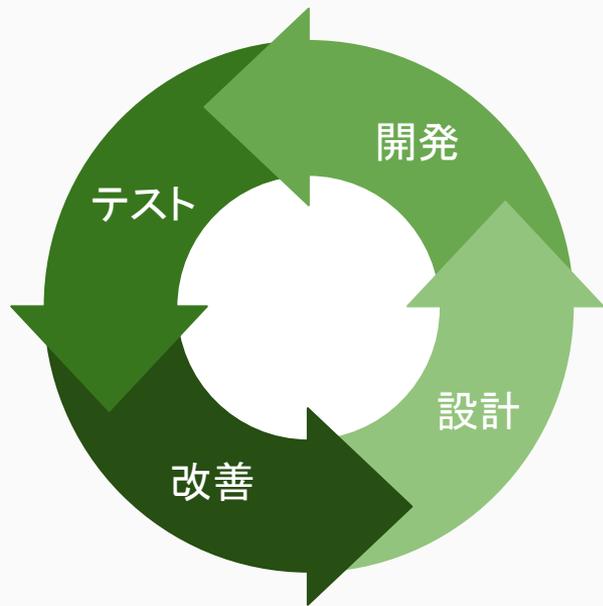
- ・会話することの大切さ
- ・動くものをつくる大切さ
- ・顧客と開発者との関係づくりの大切さ
- ・変化する大切さ

- ・会話することの大切さ
- ・動くものをつくる大切さ
- ・顧客と開発者との関係づくりの大切さ
- ・変化する大切さ

会話することの大切さ



- 各工程にはインプットとなるドキュメントが存在する
 - 何をどうやってつくるべきなのかすでに決まっている
 - 開発メンバーの会話が少なくても着手できる



- つくるものの要望が伝えられる
 - どのように実現するかは決まっていない
 - 開発メンバーが会話をして決めないと着手できない

意見を言いにくくなる不安

- 「こんなこともできないのか」と非難されるのではないか
- 「それでは全然ダメだ」と否定されるのではないか
- 「そんなことも知らないのか」と馬鹿にされるのではないか

意見を言いやすくする安心

- 意見を否定せずにちゃんと聞いてくれる
- どんな些細なことでもフォローしてくれる
- ミスを責めるのではなく解決に向けて一緒に考えてくれる

私が安心を得られたもう一つの理由

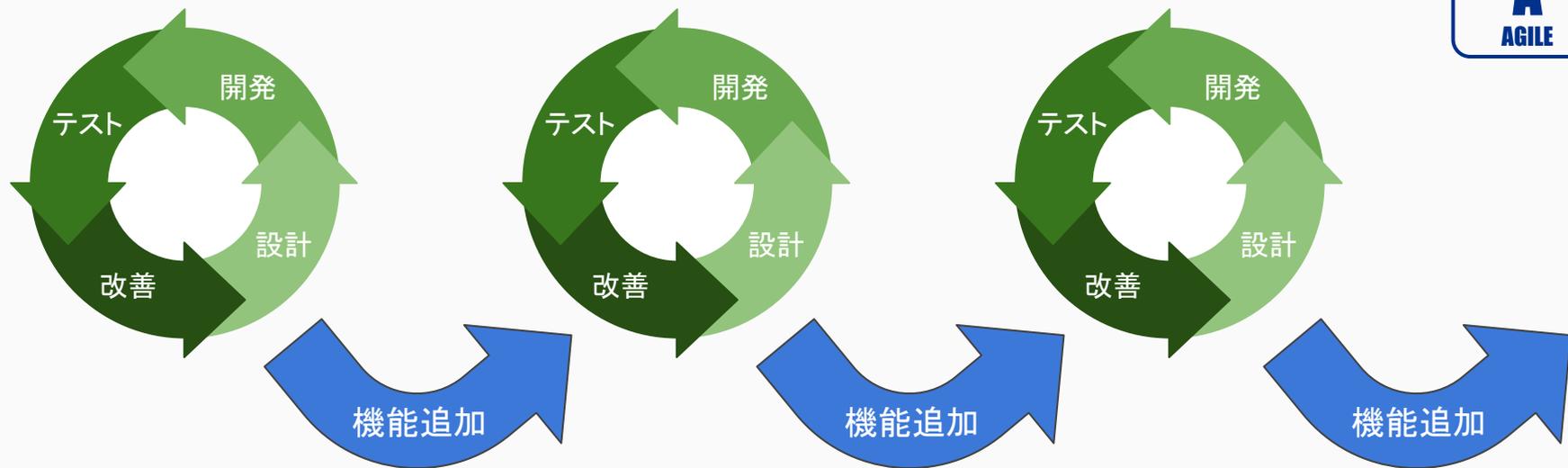
メンバーのことを知ることができたこと

雑談することの大切さ

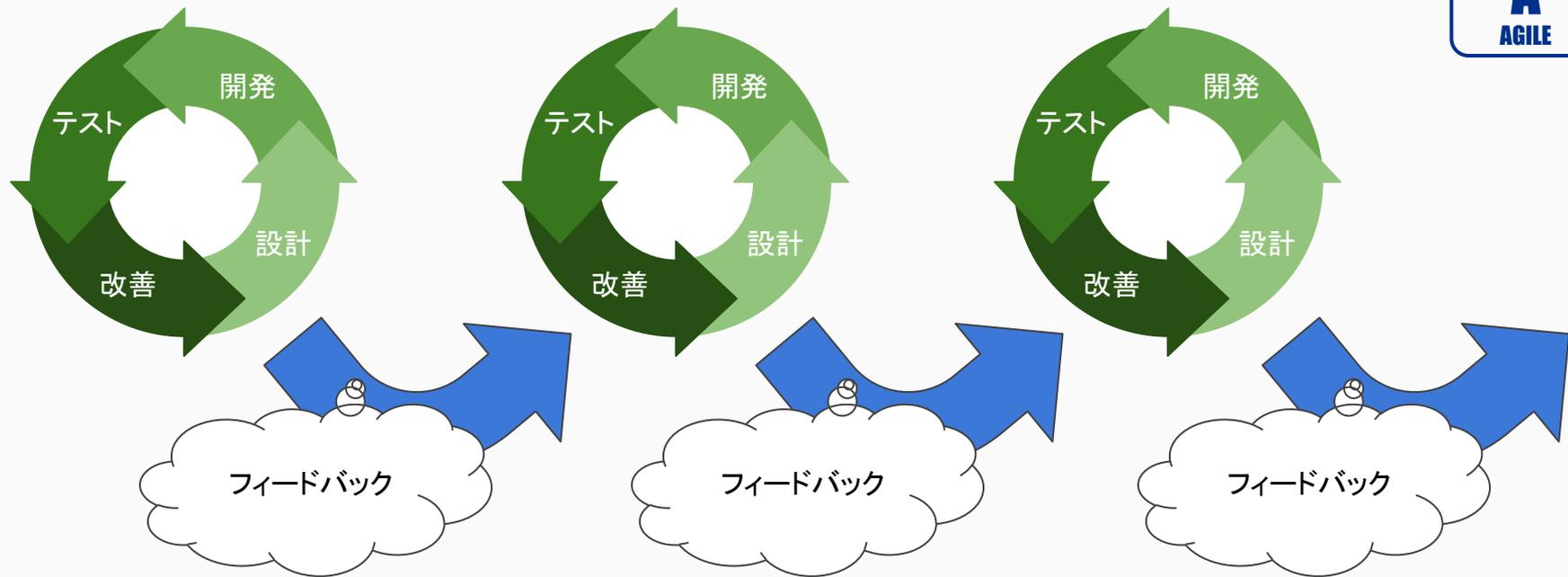
- ・会話することの大切さ
- ・動くものをつくる大切さ
- ・顧客と開発者との関係づくりの大切さ
- ・変化する大切さ



- 設計、実装からフィードバックを受けるまでに時間がかかる
- 問題や改善点が見つかったても対応がむずかしくなる

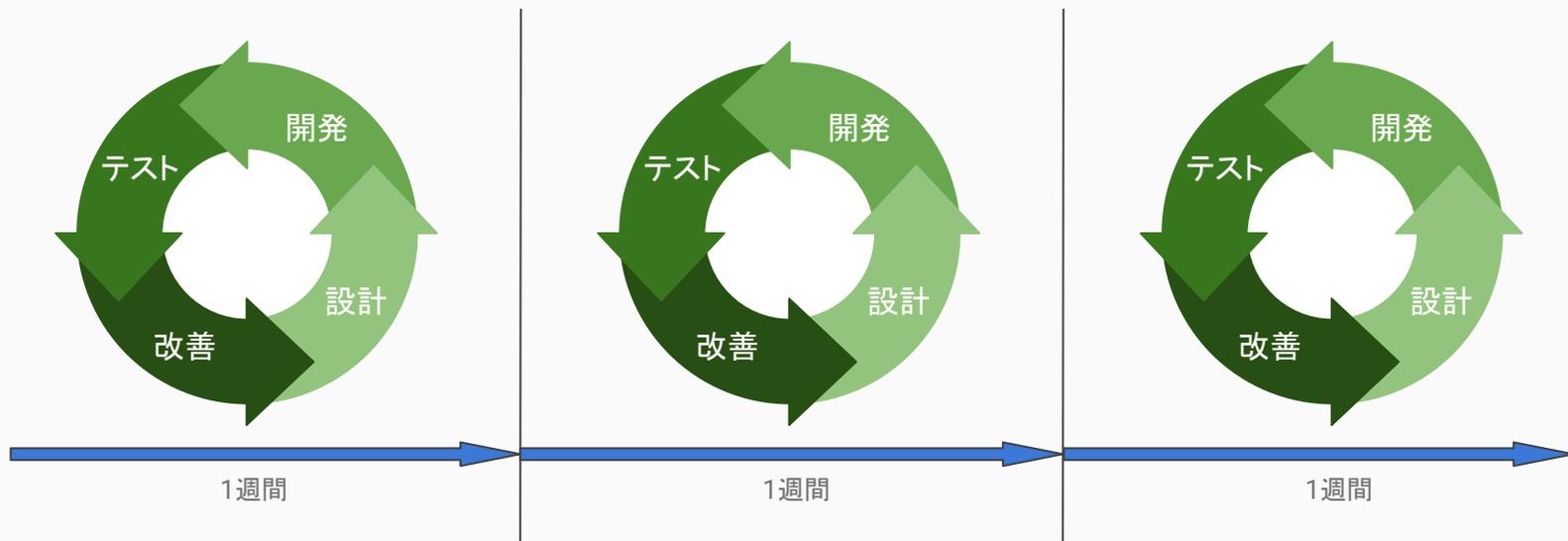


- サイクルが終わるたびに機能が追加されていく
- 次から次へと開発したものが形になっていくスピード感



- すぐにフィードバックを受けることができ、すぐに対応できる

動くものをつくる大切さ



- 短い期間で機能を追加するために開発者にもスピードが求められる
- 継続的に開発を続けるためにはチーム開発が重要

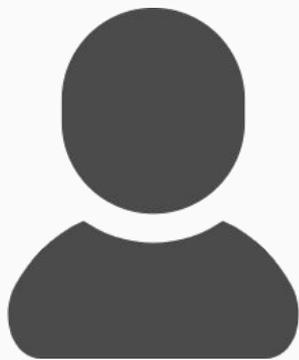
チーム全員で、動くものをつくる

- ・会話することの大切さ
- ・動くものをつくる大切さ
- ・顧客と開発者との関係づくりの大切さ
- ・変化する大切さ

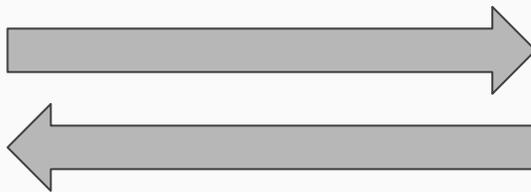
顧客と開発者との関係づくりの大切さ

「利用する人に良いものを届けたい」という気持ちは同じ

→ しかし、対立関係になるパターンが多い



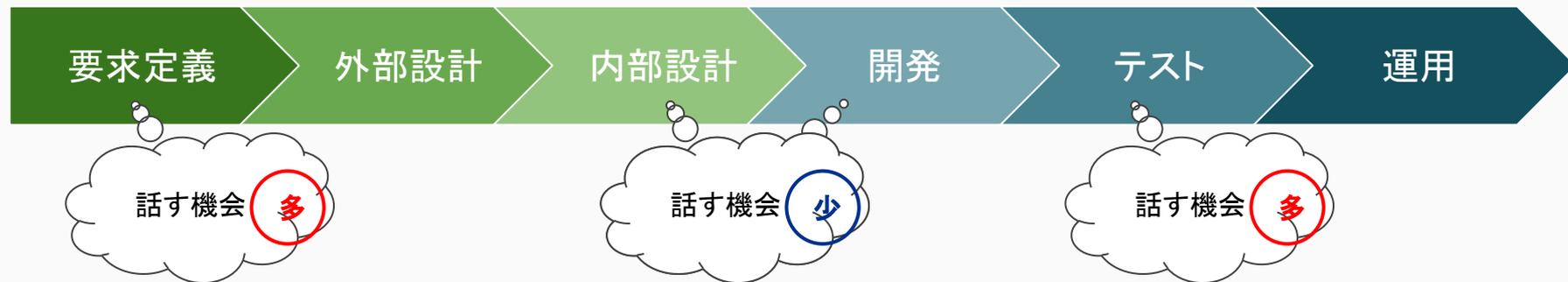
顧客



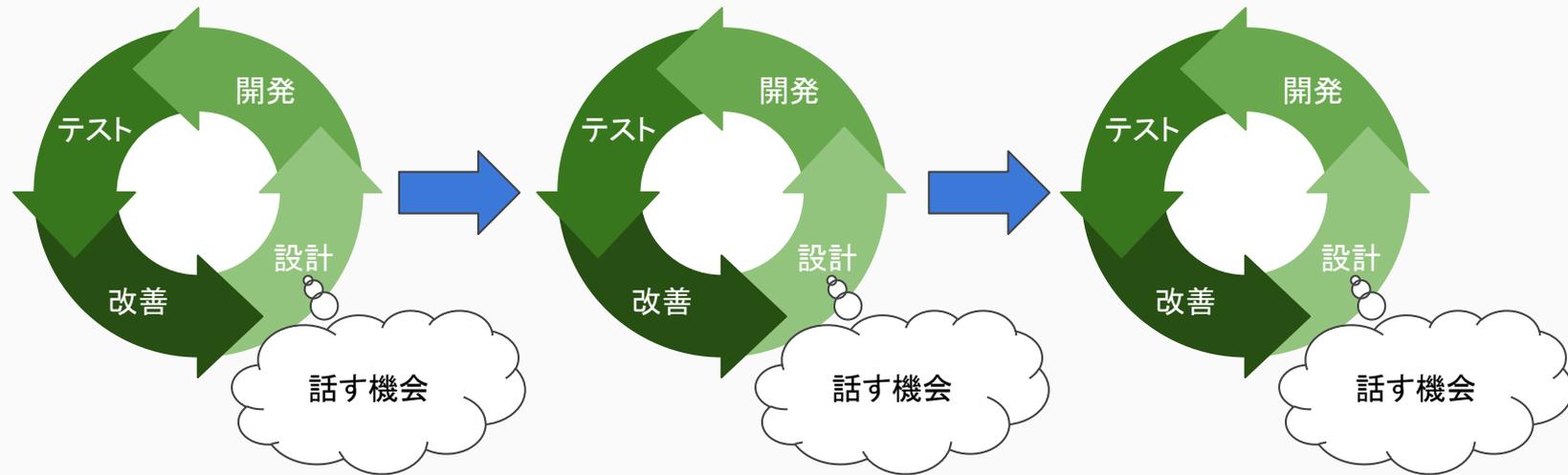
開発者

コミュニケーション不足

顧客と開発者との関係づくりの大切さ

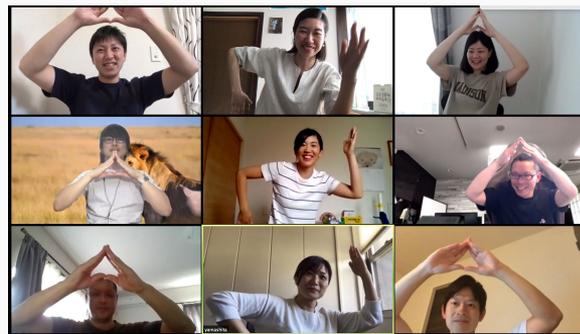


- 上流工程や運用テストでは話す機会が多い
- 内部設計、開発工程では話す機会が極端に少なくなる



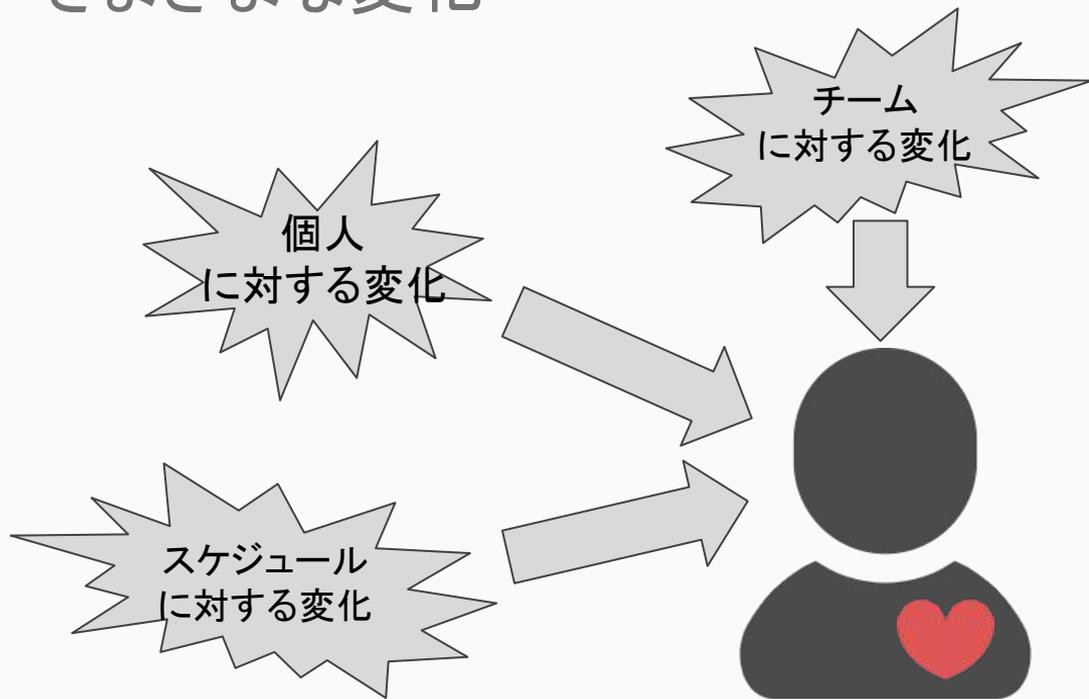
- サイクルごとに話す機会があり、コミュニケーションが取りやすい

顧客と開発者が一体となったチームづくり

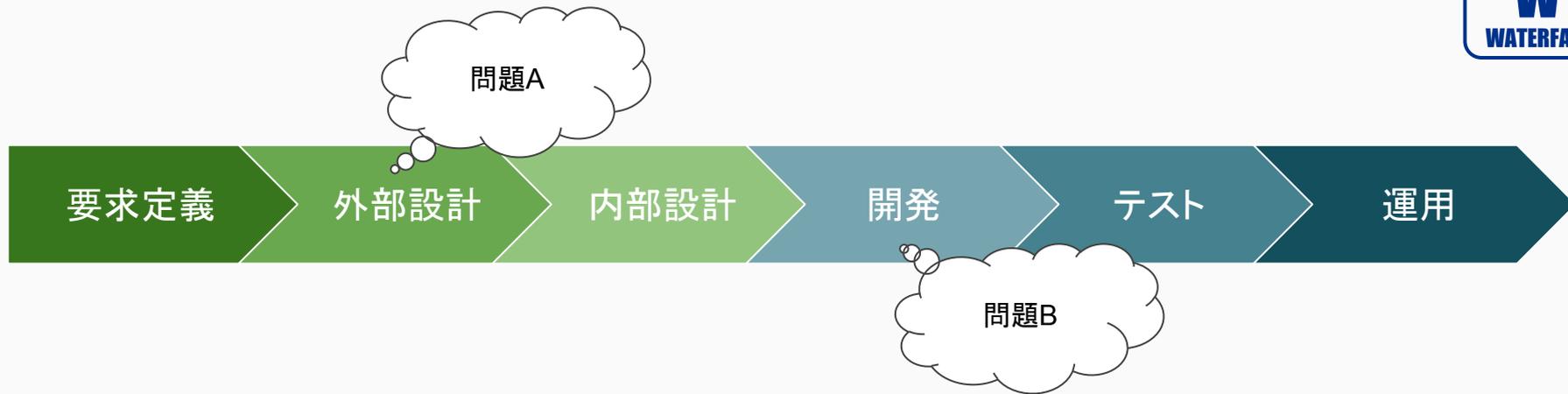


- ・会話することの大切さ
- ・動くものをつくる大切さ
- ・顧客と開発者との関係づくりの大切さ
- ・変化することの大切さ

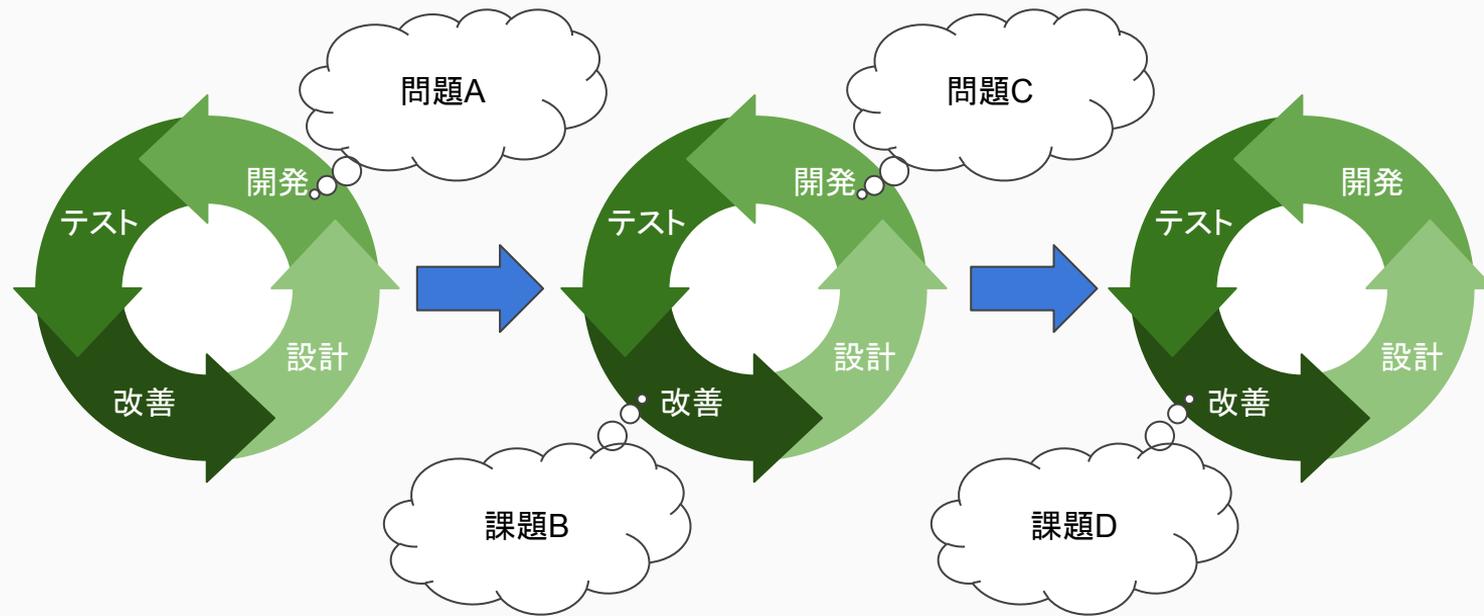
さまざまな変化



変える**勇気**



- 各工程でやるべきことが決まっている、かつ 期間も比較的長い
 - 変化が必要になる場面が少ない



- チームが抱える問題は刻々と変わる

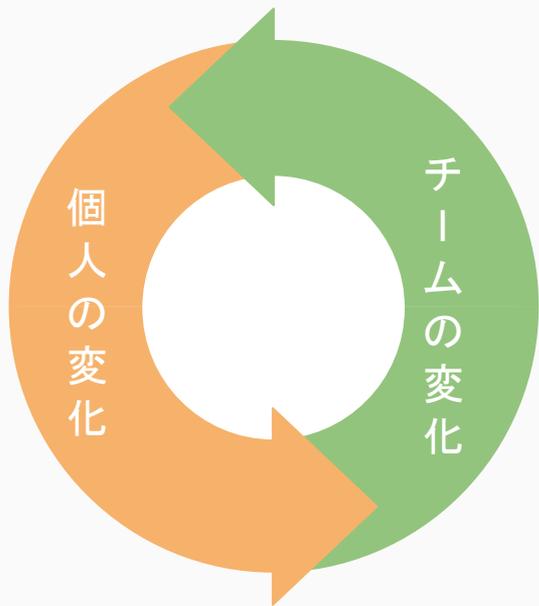
チーム開発のメリット

- 個人で解決できないことでもチームでなら解決できる
- 得意、不得意を補える
- 成功も失敗も分かちあえる



私に起こった変化

- 積極的にコメント、行動できるようになった
- リラックスして自然体の自分を出せるようになった
- 変化をポジティブに捉え、少しずつ楽しめるようになった



- チームの変化は個人に良い変化を与える
- 個人の変化はチームに良い変化を与える

- ・会話することの大切さ
- ・動くものをつくる大切さ
- ・顧客と開発者との関係づくりの大切さ
- ・変化する大切さ

チーム開発で

共に創り
共に育つ

そんな仲間を
待っています！



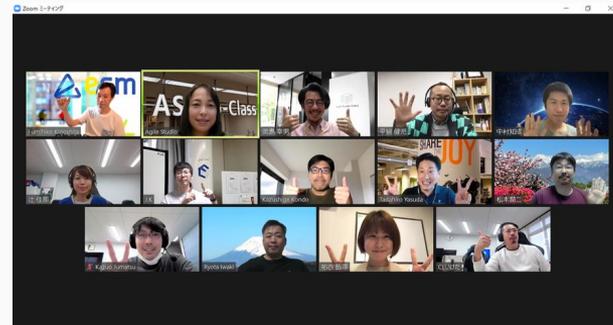
お問い合わせはこちら



<https://bit.ly/2XaB7tc>

- リモートアジャイル開発のノウハウ集
 - <https://www.agile-studio.jp/remote-know-how>

- リモート見学
 - <https://www.agile-studio.jp/tour>



最後に、私の The Heart of Agile とは

メンバーのことを想い、

チームのことを想い、

顧客のことを想い、

チーム全員で立ち向かおうとする想い