

企画セッション 15:00 - 17:00 @3F会議室3+4

# Agileのベースライン

---



パネルディスカッション

企画 ソフトウェア技術者協会 関西プロセス分科会

# 目的

---



## ~~Agileの正解~~

### 「問い」を再定義する

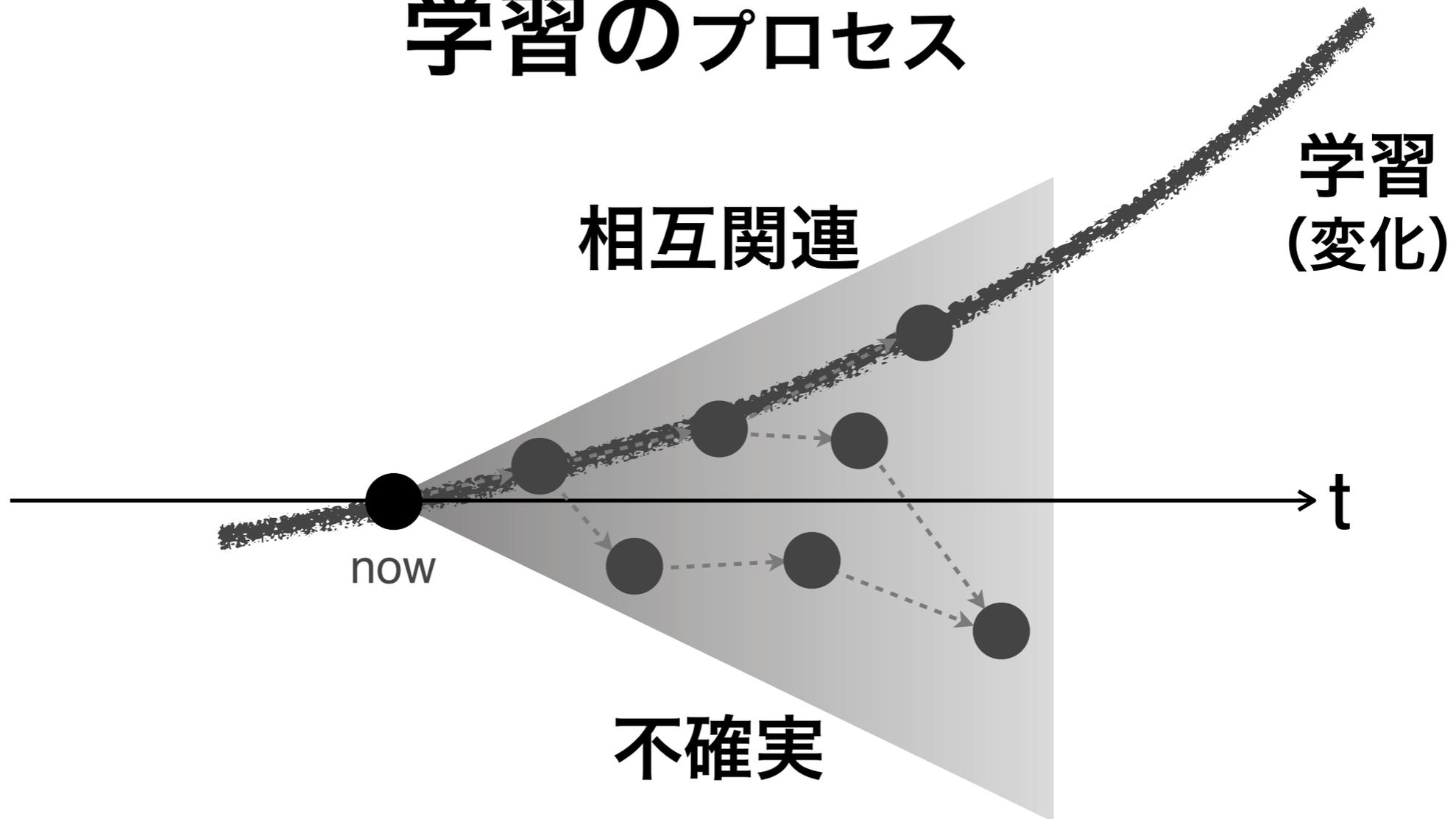
我々は、何故、Agileを学ぼうと思いついたのか  
我々は、何を解決しようとしているのか

# ソフトウェア開発プロセスの特徴

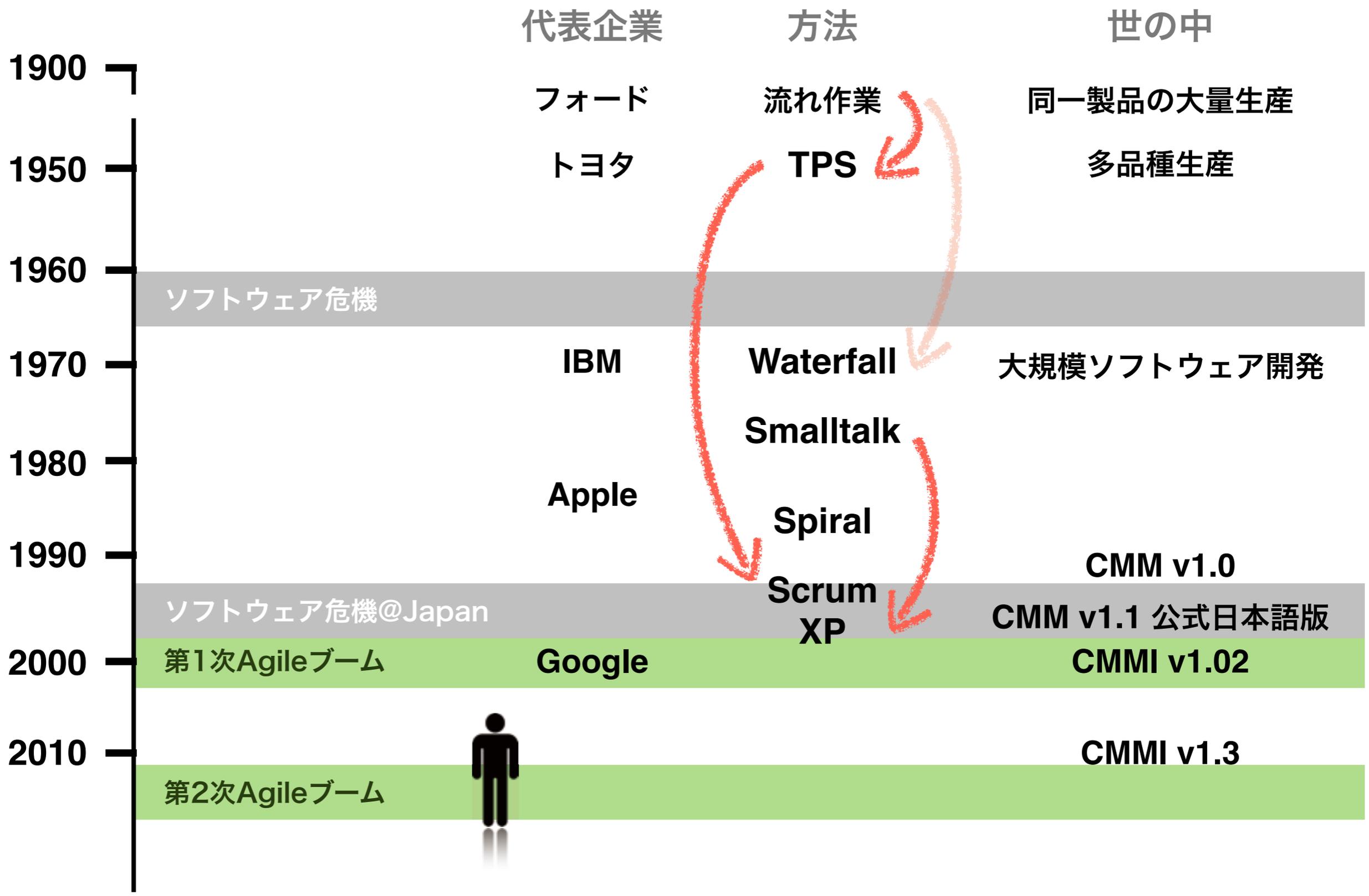


## Stochasticなプロセス

## 学習のプロセス



# 私たちがいるところ



# 自己紹介

## Agileの特徴とする目的は

文章または図、写真など、表現は自由  
できるだけシンプルに  
お願いします。

～である(べきである)。

## Agileの特徴とする方法は

文章または図、写真など、表現は自由  
できるだけシンプルに  
お願いします。

～である(べきである)。

# 私の取り組み

# パネラー



**cool guy**



阪井誠  
(SRA)

**evangelist**



西丈善  
(XPJUG関西)

**passionate**



前川直也  
(パナソニック)

**tactician**

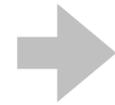


和田憲明  
(富士通)

# 進めかた



**Position**



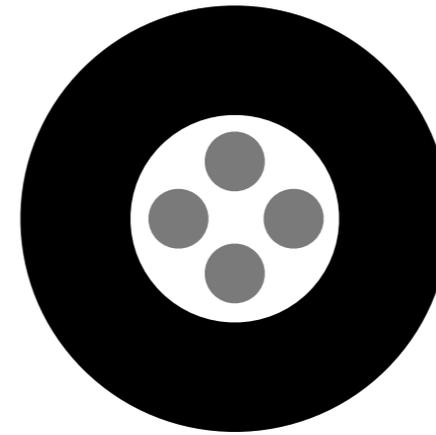
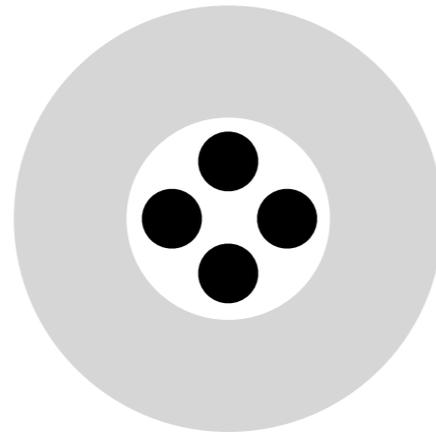
**Closed**



**Open**



**summarize**



Baseline

**5**<sub>min</sub> x 4

**40**<sub>min</sub>

**40**<sub>min</sub>

**10**<sub>min</sub>

**Buffer 10**<sub>min</sub>

# 自己紹介



## 氏名

・阪井 誠 (さかい まこと)  
別名 : さかば (@sakaba37)

## 年齢

・ドラえもんの「のび太」と同じ年

## 所属

・会社 株式会社SRA・・・商用で初めてUNIXを導入  
コミュニティ 「ソフトウェア技術者協会」 「RxTstudy」 ほか

## 経歴

- ・1984年、SRA入社 ・ ・ ・ Macintoshと共にピッカピカの一年生♪
- ・2001年、奈良先端科学技術大学 博士(工学) ・ ・ ・ プロセスに興味を持つ
- ・ソフトウェア開発、システムインテグレーション、R&D、等を行う
- ・第1次アジャイルブーム:失敗、第2次ブーム:TiDD&プラクティスを実践

## 著書

・「チケット駆動開発」 「Redmineによるタスクマネジメント実践技法」 他



Agileの特徴とする目的は

「現場からの  
プロセス改善」

～である(べきである)。

# Agileの特徴とする方法は

## ウォーターフォール開発のアンチテーゼ

- 多様性への対応
  - 変化の抱擁(漸増開発と受入ポイント)
  - トップダウンから自律的組織へ
- プロセスの軽量化と開発者の尊重
  - 管理の視点より実装の視点
  - 組織プロセスからプロジェクト個別のプロセス
  - ツールによる自動化

～である(べきである)。

- チケット駆動開発をベースにプラクティスを  
選択的に実践
  - チケットによるタスクマネジメント
  - タイムボックス管理
  - 朝会
  - ふりかえり
  - テスト自動化
  - お菓子、etc.

## 自己紹介

### ・氏名

・西 丈善（にし たけよし）

### ・生年月日

・1971年3月7日 （41歳）

### ・所属

・コミュニティ 「日本XPユーザーグループ関西」

・会社 某メーカー系企業で組み込みソフトウェア開発に従事

### ・経歴

・1991年、某ソフトウェアハウスに就職。

・2008年、現在勤務先に転職。

・組み込みソフトウェア開発に20年以上従事。

・アジャイル開発は、2006年～2008年の2年間実践。

### ・著書

・「アジャイル・エピソード」（達人出版会）

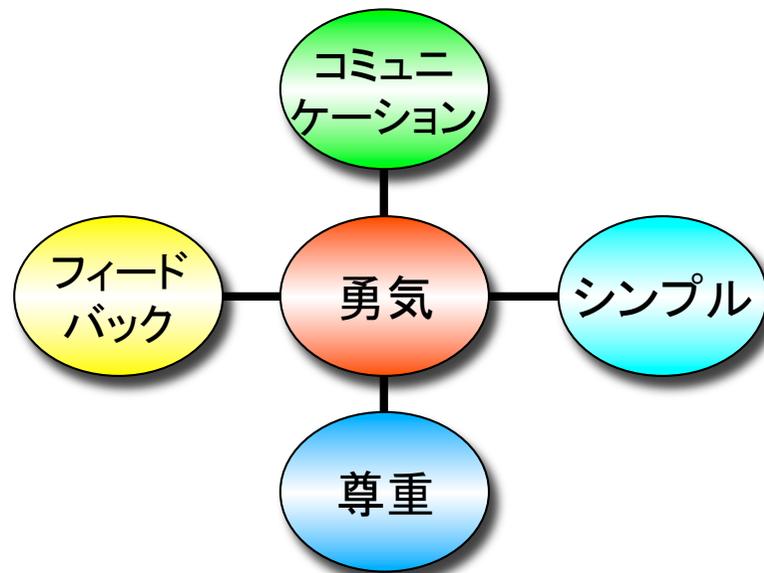
Agileの特徴とする目的は

「人の満足」

～である(べきである)。

# Agileの特徴とする方法

## 5つの価値を実現すること



～である(べきである)。

- XPの社内導入／実践
  - 転職先で未達成
    - 人の問題
    - 未知なる物に対する恐怖
- XPの伝導
  - 知り合いの会社へ出向いて研修を実施
  - 自己の企画したセミナーを開催

# 自己紹介

前川 直也 (まえかわ なおや / 1971-3-31生まれ)

## ➤ 所属

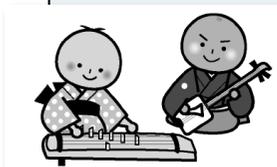
- 会社 パナソニック株式会社 AVCネットワークス社
- コミュニティ プロジェクト・ファシリテーター協会 (PFI) 理事  
PFP (プロジェクトファシリテーションプロジェクト) 理事  
AgileJapan 実行委員、ET West2011 カンファレンス委員 etc.

## ➤ 所属

- 1994 日本コンピューター・システム株式会社に入社 (製造業システム開発)
- 1998 パナソニック株式会社に転職
- 2000年ごろからXPJUGに参加、現場に導入しつつ、社内外でアジャイル & プロジェクトファシリテーションの講演やワークショップなど実施中
- 放送機器の組み込みの開発、部門SEPG、社内講師などもやりつつ、現在は某AV家電開発でのPM兼アジャイルコーチ
- 箏 / 三味線の師匠として日本文化とプロジェクトを紐付け中

## ➤ 著書

- 共著: 『システム開発現場のファシリテーション』 (技術評論社)  
『これだけは知っておきたい組み込みシステムの設計手法』 (技術評論社)
- その他、エンジニアマインド、組み込みプレス、Ultimate Agile Story など
- 初心者のためのアジャイル書籍を執筆中



<http://www.facebook.com/NaoyaMaekawa>



@nao\_maru

# Agileの特徴とする目的は

変化の激しい社会に対して  
貢献できるゴールを描き  
全員でカタチにしていく

『最も強い者が生き残るのではなく、  
最も賢い者が生き延びるでもない。  
唯一生き残るのは、変化できる者である』  
チャールズ・ダーウィン

～である(べきである)。

# Agileの特徴とする方法

- ↳ 「何に価値があるのか」という視点で全員で**ゴール**を描き、共有する
- ↳ 「価値あるゴール」を一定間隔のリズムでカタチにしつつ、メンバと組織を**リズム**で成長させていく
- ↳ 「自分たちの作り出すもの」「自分たち」「自分自身」に**愛**を持つ



～である(べきである)。

### タッチ & トライ

- 書籍や講演だけではAgileの真意を感じるできない
- イベントや各社での「ワークショップ形式」でのセミナー
- 腑に落ちることがAgileの第一歩

### 現場カイゼンでの自分との勝負

- これまで得られた自分のノウハウを  
実際の現場でどれだけ発揮でき、効果が出せるか
- 2年目標まであと2カ月半・・・
- Agileの要素を使ってビジネス視点でカイゼン
  - ✓ PM(Product Manager)としてリーディング
  - ✓ プロジェクトだけでなく組織全体の課題を抽出しプロセスと場を設計
  - ✓ ファシリテータであり、コーチであり、マネージャでもある
  - ✓ 現場の笑顔を引き出せるかどうかバロメータ

# 自己紹介

氏名：和田憲明 （ 1 9 6 6 年生まれ ）

所属：

コミュニティ    JaSST 東京実行委員、 Agile Japan 実行委員  
会社                富士通株式会社

経歴：

1991 年    入社、 CASE ツール開発・適用（ VC++、 VB ）  
2002 年    出向、受託開発（ Java、 JUnit、 Ant ）  
2005 年    XP と TPS に出会う  
2006 年    社内でアジャイル開発の草の根普及活動開始  
2011 年    「アジャイル開発支援」が本業となる

著書：

ソフトウェアテスト PRESS Vol.2 記事  
「 JUnit から始めるトヨタ生産方式 」

「おもてなし」の心

～である（べきである）

「知的体育会系」（野中郁次郎）

「走りながら考える」（オシム）

「プライドを捨てる」誇りがある

という「人」を増やすこと

～である（べきである）

