

Be Agile!

アジャイルでいこう！

アジャイル開発行動展示のご紹介

SPI Japan 2016 意見交換会での発表資料＋加筆版

企画の目的

- アジャイル開発は書籍ではなかなかわからない
- 実際の開発風景を見て初めてわかることがある
- 様々な観点からアジャイル開発を見てみよう

企画の概要

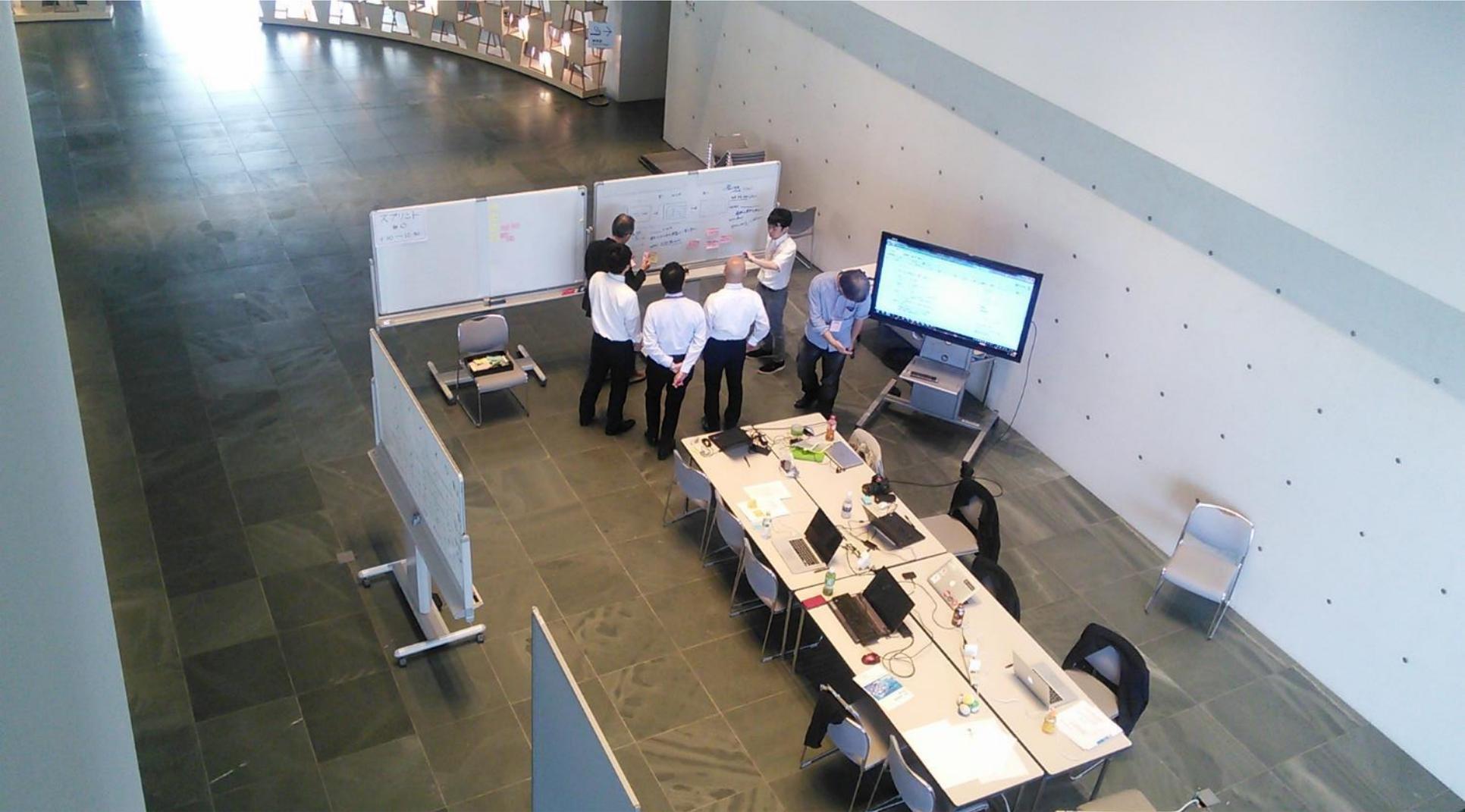
- 会場の一角で2日間実際にアジャイル開発を行いました（行動展示）。
- プロセス面、プロダクト面など、様々な観点からアジャイル開発の雰囲気を感じてもらいたい。
- 納得セッションでは、参加者も交えて開発を実施し、議論を行いました。

チャレンジャーのみなさん



キビしい（笑）企画に参加された勇気あるみなさん
（多くは富山・北陸にゆかりのある方々です）

1階交流ギャラリーで実施



目次

- 1. プロダクトの紹介
- 2. スプリントの変遷
- 3. 感想

1. プロダクトの紹介

SJ論文検索システム

SJ論文検索システム

Home

About

年度

発表者氏名

共同執筆者

タイトル

意見交換会では、実際にクラウドにつないで検索を実行しました。

「成熟度」で検索→一覧

Go!

年度	発表者氏名	共同執筆者	タイトル
2015	中村 淳	大鶴 英佑, 渡辺 清孝	多様な成熟度の組織をカバーする改善支援サービスの標準化の取り組み
2015	小山 貴和子	田中 史朗, 舩藤 匠	システム思考アプローチを用いた SPI 手法の提案
2015	長岡 桃子	永井 美雪, 松浦 豪一	ゼロベースにリセットされたチームと歩むアジャイル支援
2014	細美彰宏		Ruby を使った開発プロジェクトでの取り組み

一覧からクリック→PDF表示

PDF 2014_1A1.pdf

アプリケーションで開く ▼



N

1A1「Rubyを使った開発プロジェクトでの取り組み」細美彰宏(日立ソリューションズ)

<タイトル> : Rubyを使った開発プロジェクトでの取り組み

<サブタイトル> :

<発表者>

氏名 (ふりがな) : 細美彰宏 (さいみあきひろ)

所属 : 日立ソリューションズ

<共同執筆者>

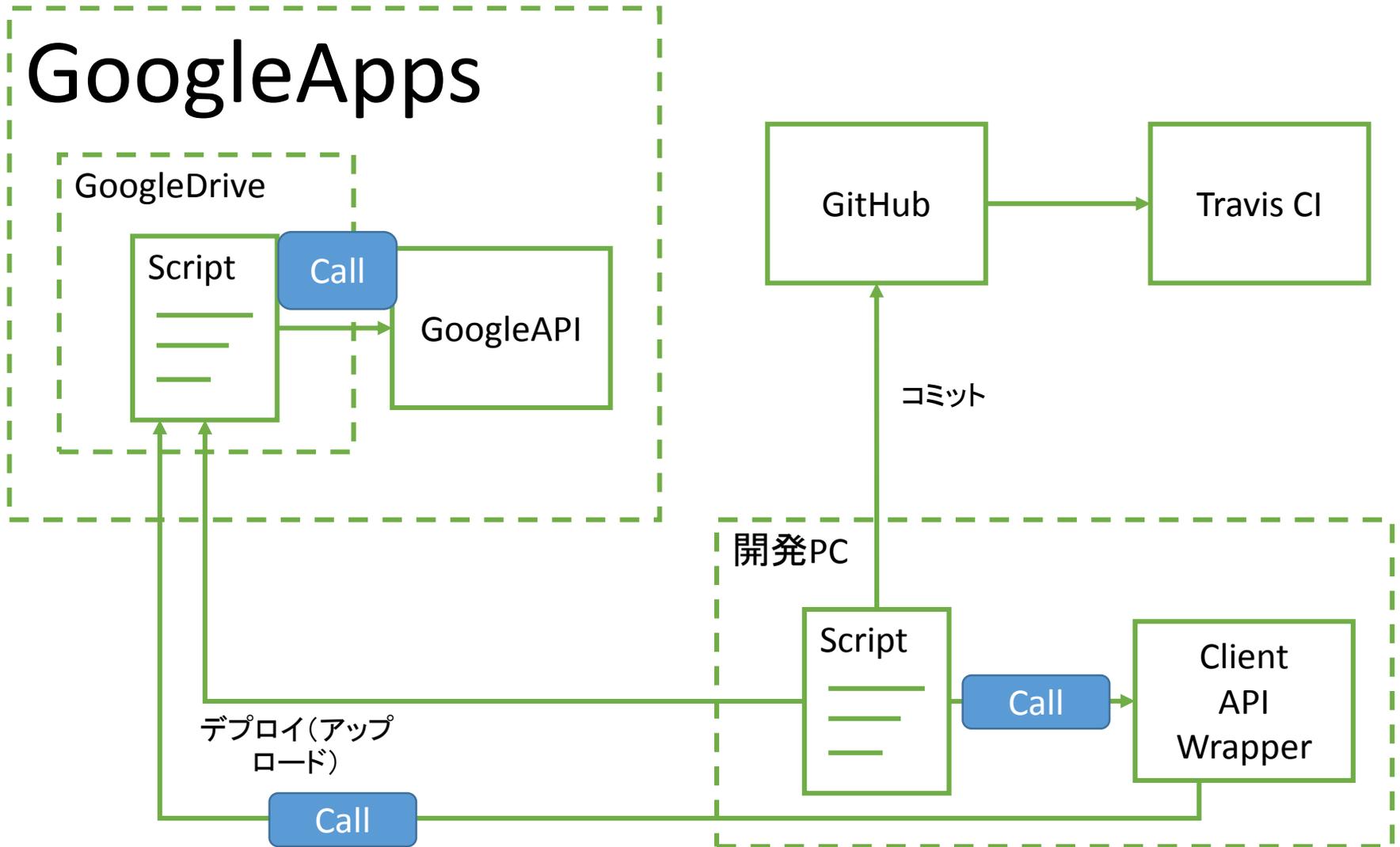
氏名 (ふりがな) :

所属 :

<要旨>

Ruby on Rails の登場でプログラミング言語 Ruby が注目されて 10 年経ち、ようやく業務システムの構築に Ruby を適用した事例が増えてきた。当社では Ruby 専門組織を設置して、Ruby の活用推進に取り組んでいる。中小規模の業務システムや周辺システムの開発を中心に Ruby 適用を開始し、現在、大規模システムやサービスにも適用範囲を拡げている。更なる適用拡大に備えるために、大規模開発での実践内容やノウハウを開発手順にまとめ、比較的新しい技術やツールを導入した開発環境を整備した。本発表では、当社における Ruby 推進と適用事例をベースにシステム構築の改善活動を紹介する。

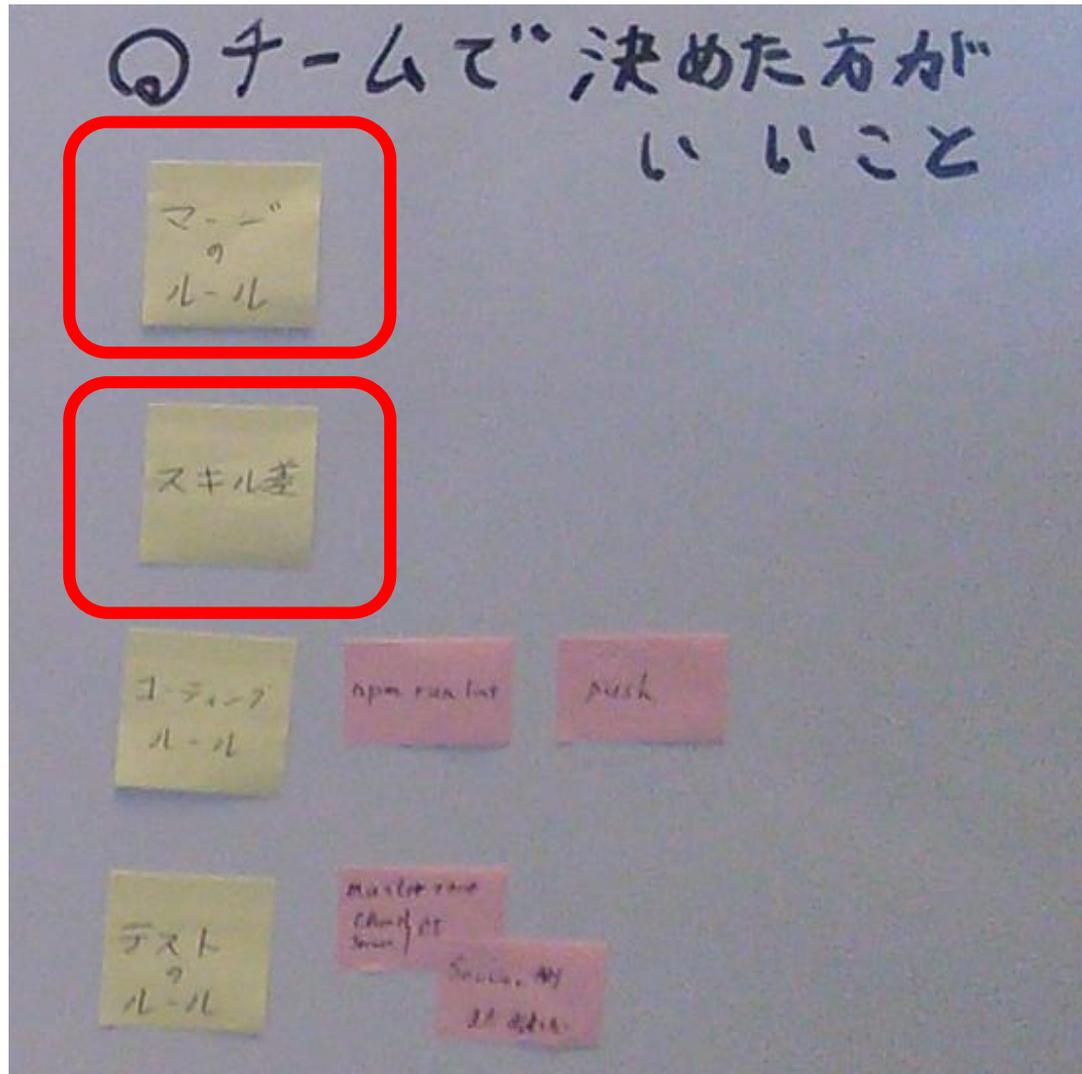
今回の開発環境



この環境が、開発メンバを悩ませることになりました。

2. スプリントの変遷

スプリントゼロ（チームビルディング）

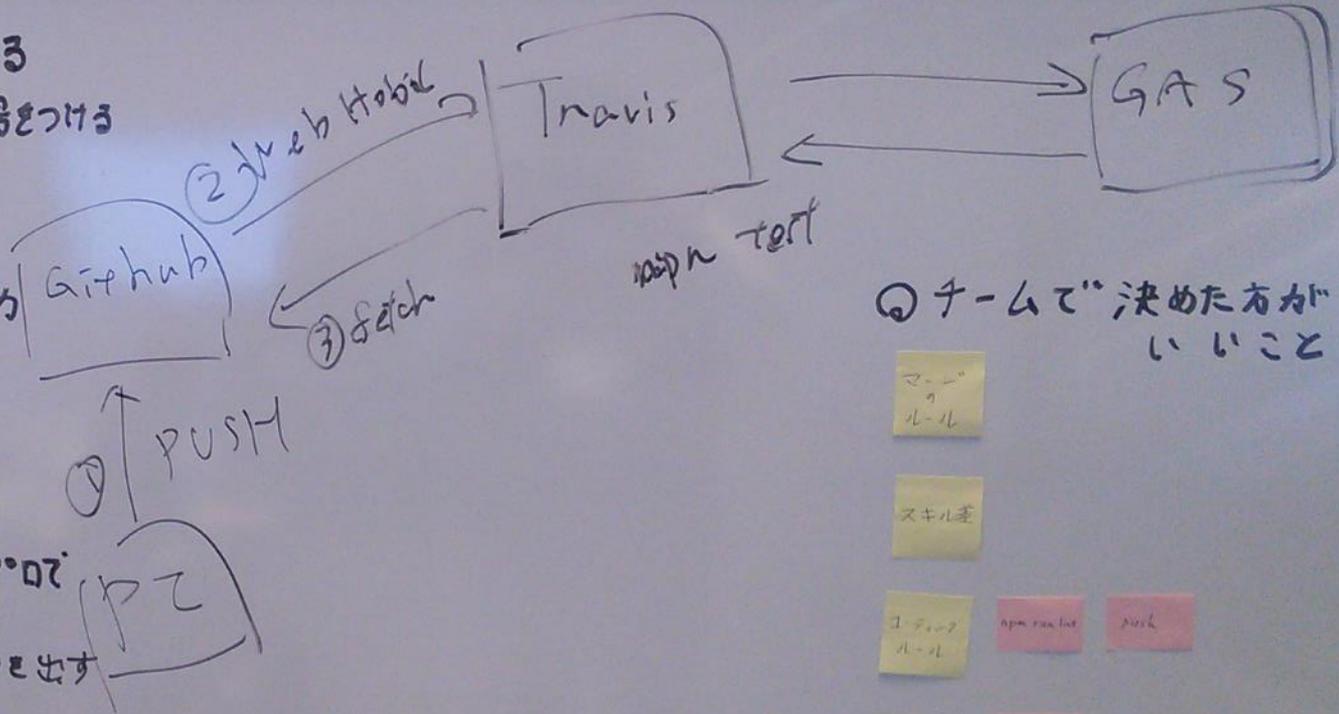


「マージルール」と「スキル差」について確認しました（次頁以降）。

マージルールを決める

① マージルール

1. マスターからブランチを切る
※ ブランチ名には issue 番号をつける
2. 開発
3. ブランチで npm test を成功させる
4. マスターにプッシュ出してマージする
※ レビューは実施しない、ペアプログラミング
※ 一人で開発する時はポイントを絞ってプッシュを出す



② チームで決めた方がいいこと

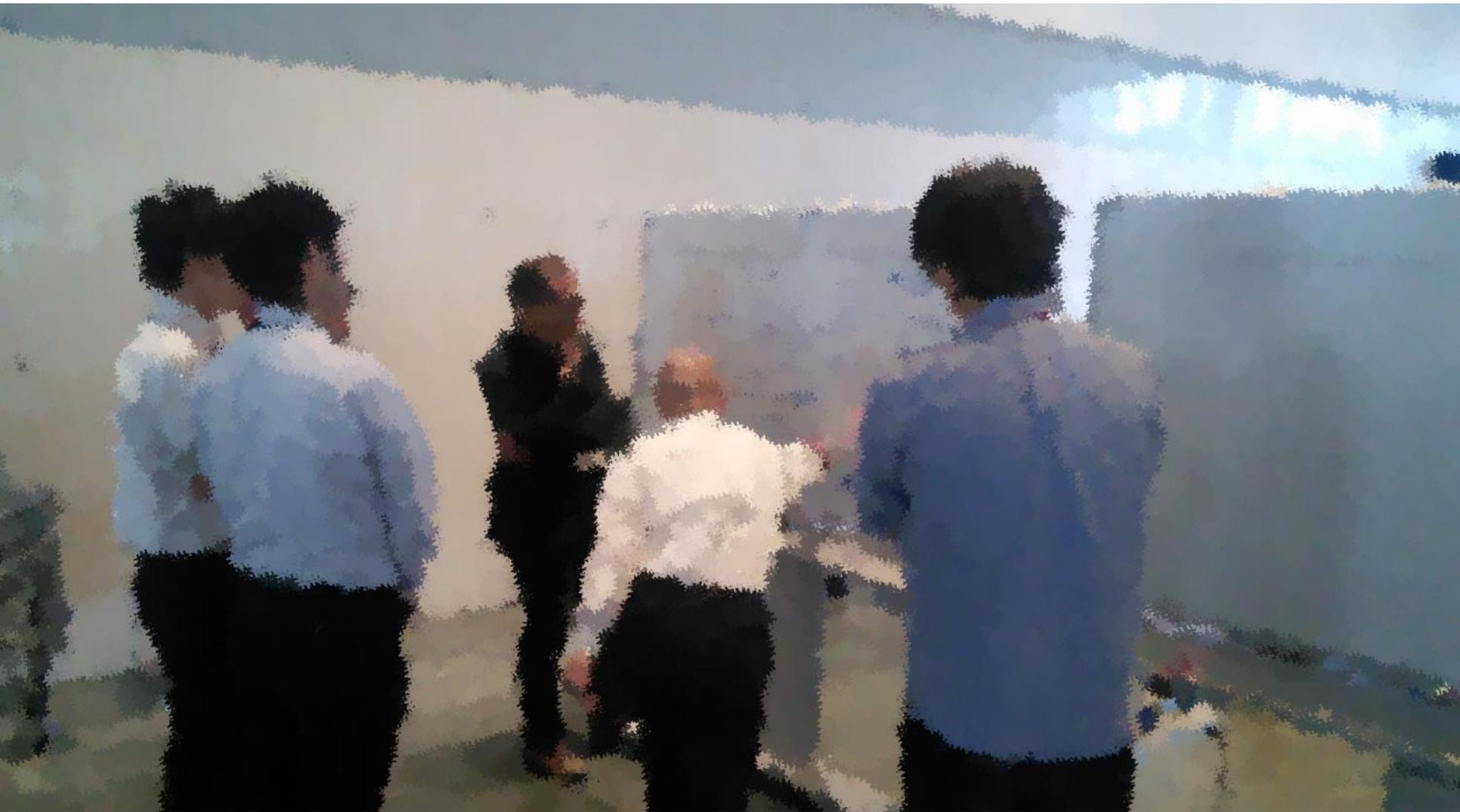
- マージルール
- スキル差
- 1. マージルール
- npm run test
- push
- テストルール
- masterへの変更
- Success
- 27. 28. 29.

スキル差を確認する→ペアプロへ

	Git	JavaScript	HTML	Drive API	Mithril (React)
村上	○	○	○	○	○
	○	△	△	X	X
	○	○	○	X	X
	○	○	○	X	○
	△	X	X	X	X

Google Apps 環境（Drive API 欄）は、ほとんどの人が初めてでした。
ペアプロでの組み合わせに反映しました。

ユーザーストーリーの説明



ホワイトボードの前で、PO（丹羽さん）と開発メンバーが話し合いながら、ユーザーストーリーを作りました。

ユーザーストーリーの説明

PB

1 詳細表示の検索
- Webページ表示
- PDF表示

2 SJA検索で調査した
- 特定のKWを比較
- 全文検索で調査
- どの程度か...

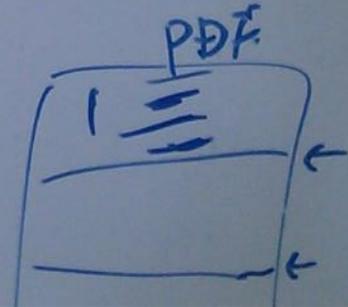
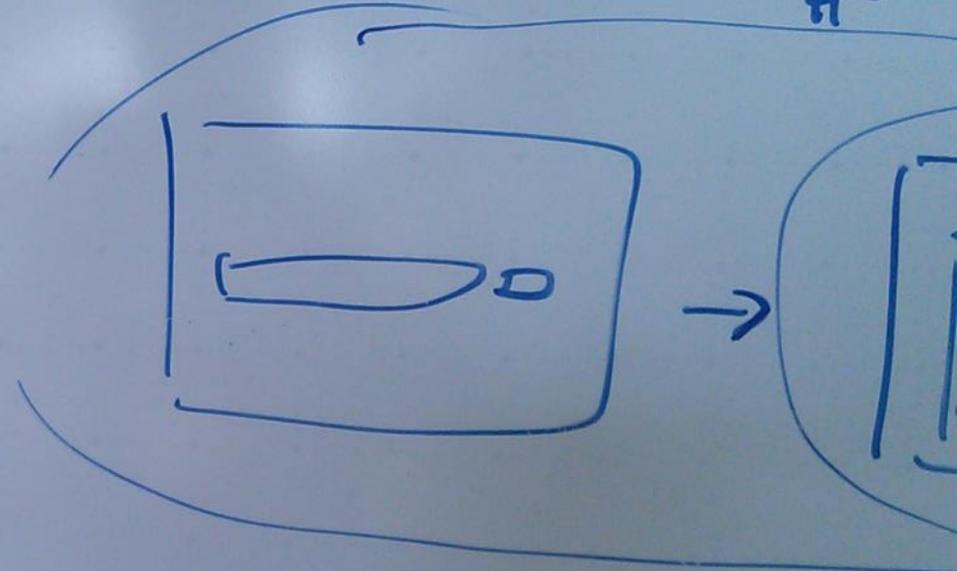
3 検索一覧表示
- 年度、人名、タイトル
- 詳細検索

4 検索一覧の検索
詳細検索

5 検索一覧の検索
- 検索結果
- 不可知、検索結果

6

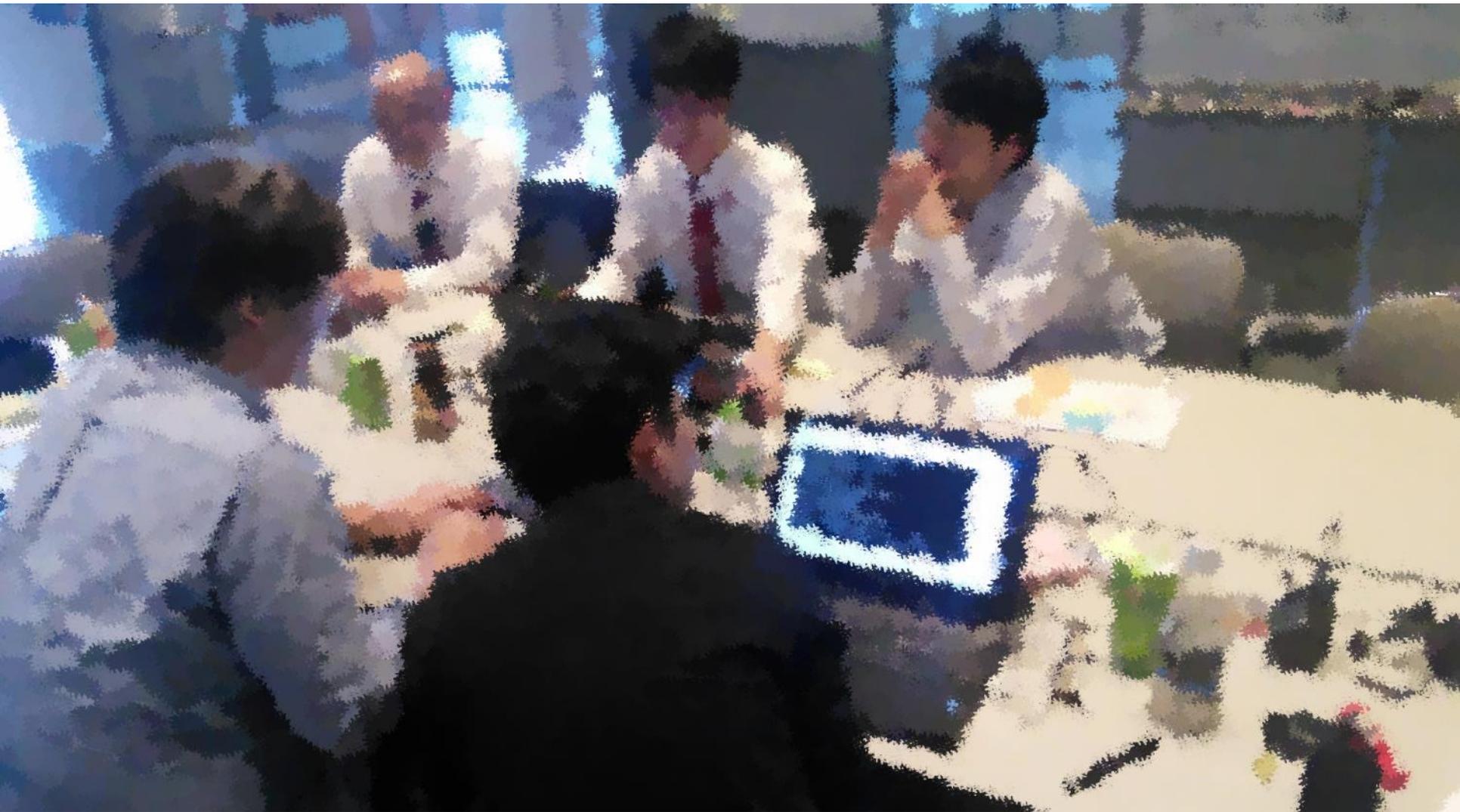
#2



全文の検索

初期のユーザーストーリーが決まり、いよいよスプリント1が始まります。

ペアプログラミング



スーパーアーキテクトの村上さんはアドバイザー役で、
残りの4名が2ペアになりました。

今回のスプリント時間割 (120分)

時間	内容
10分	スプリント計画ミーティング
90分	開発
10分	スプリントレビューミーティング
10分	ふりかえり

時間	内容
5分	朝会
25分	開発
5分	朝会
25分	開発
5分	朝会
25分	開発

非常にタイトな時間割でした。これを5回繰り返しました。

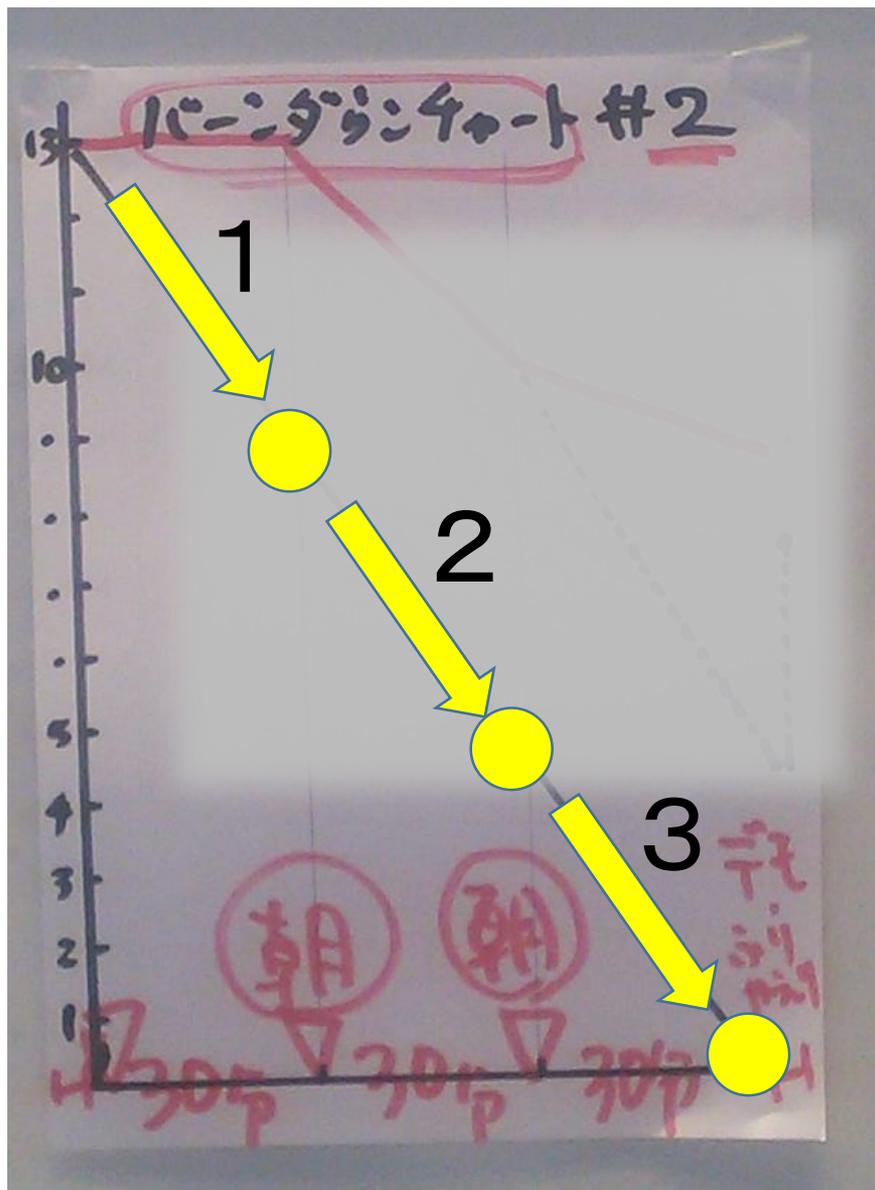
今回のスプリント時間割 (120分)

時間	内容
10分	スプリント計画ミーティング
90分	開発
10分	スプリントレビューミーティング
10分	ふりかえり

時間	内容
5分	1
25分	
5分	2
25分	
5分	3
25分	

開発は30分を3回繰り返す、結果をバーンダウンチャートに記録しました。

バーンダウンチャート



スプリント1

プロジェクト バックログ

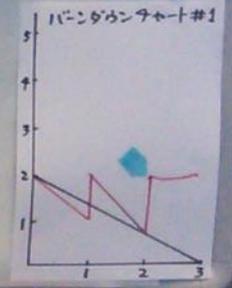
- タスク1
- タスク2
- タスク3

スプリント バックログ

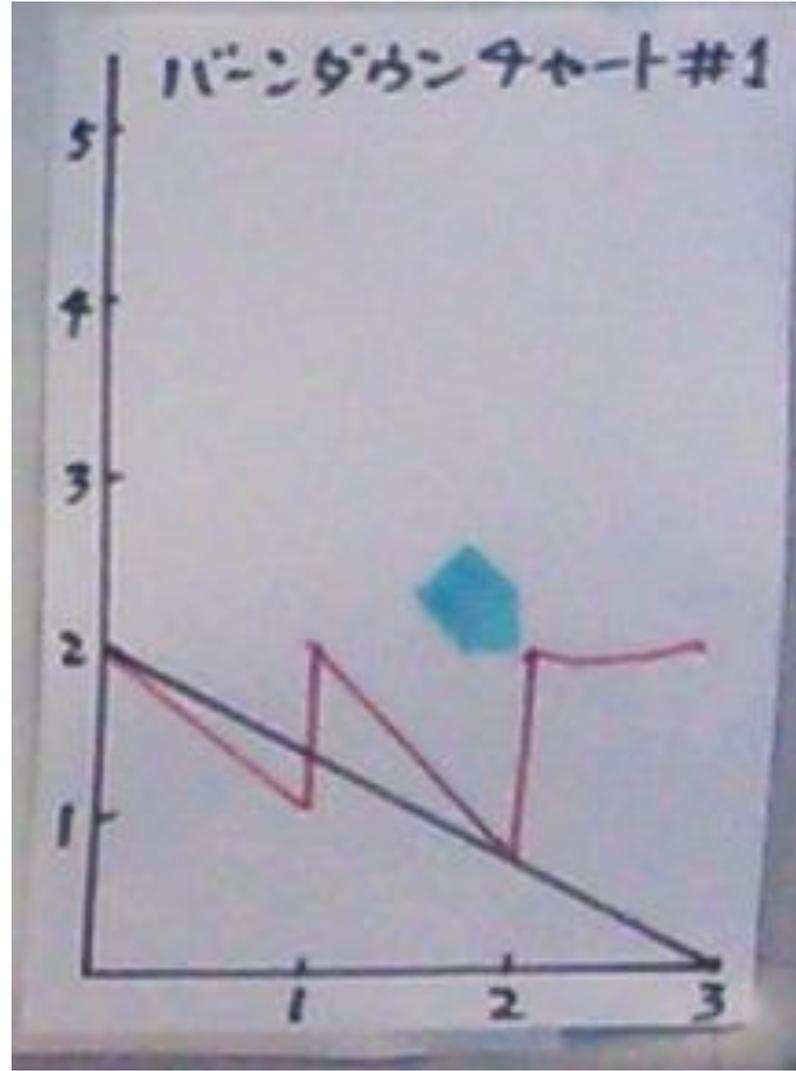
スプリント #1

10:50 ~ 12:50

- タスク4
- タスク5

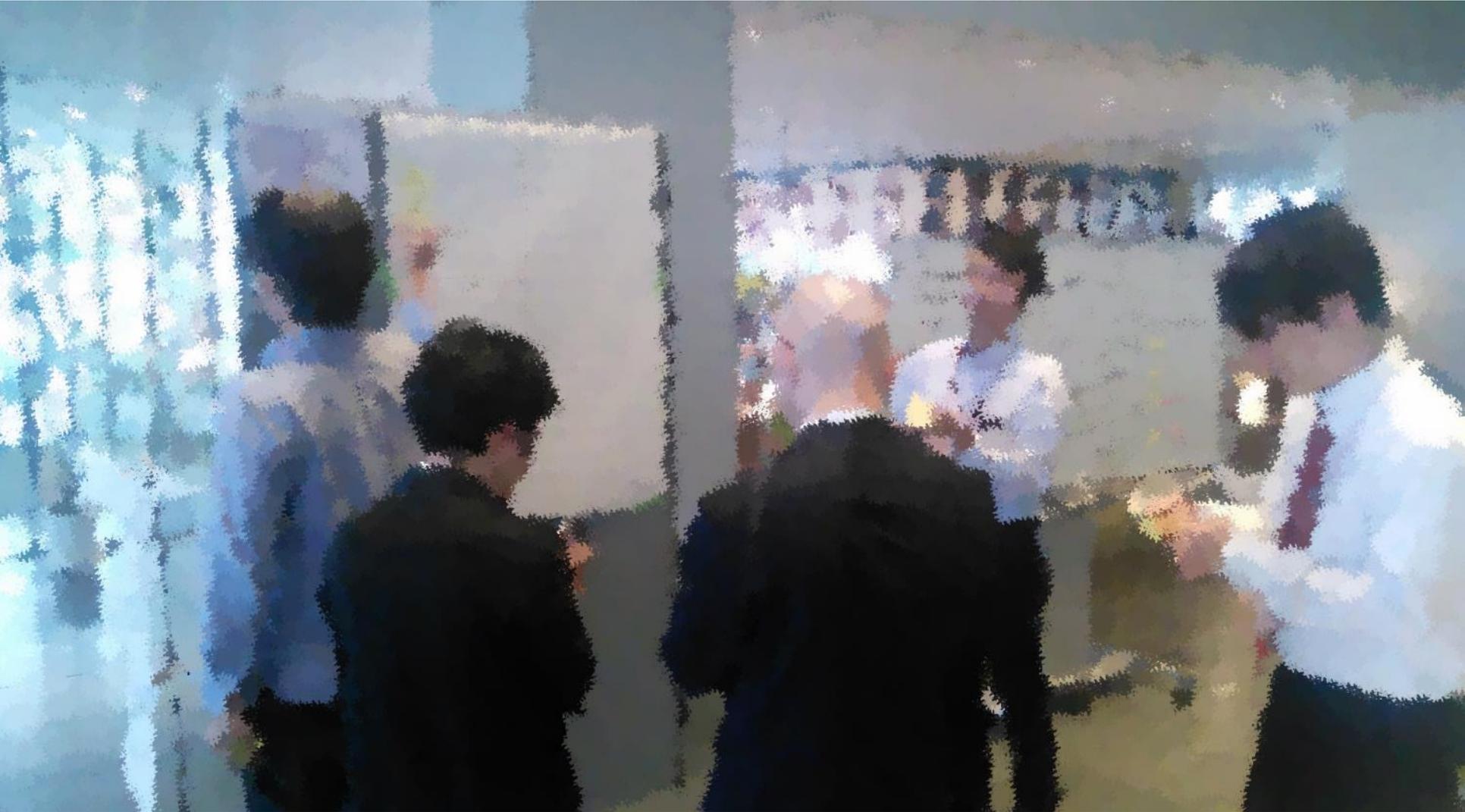


スプリント1



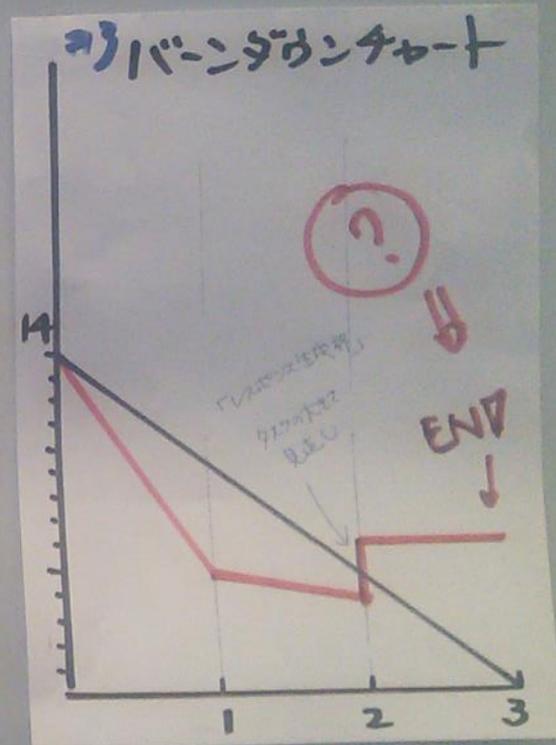
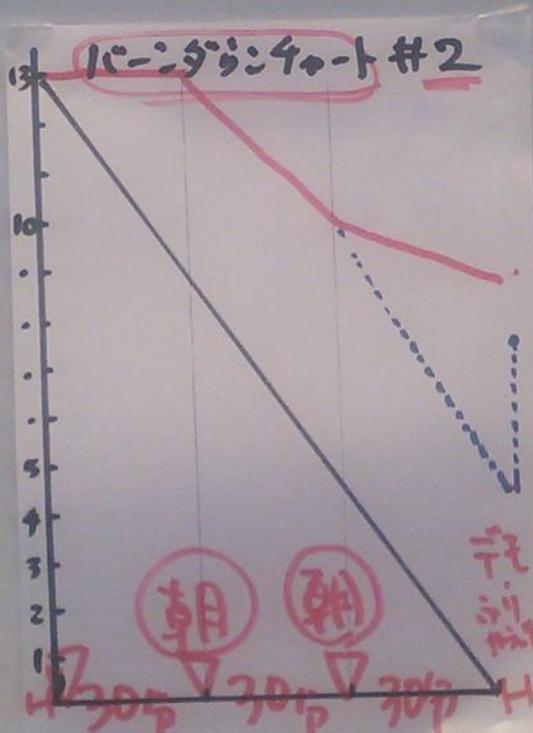
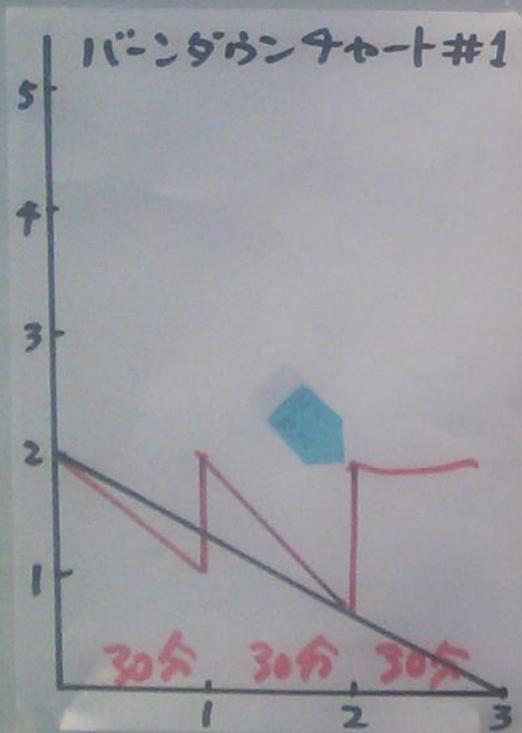
スプリント1では、縦の目盛りは、タスクカードの枚数でした。

スプリント1のふりかえり



タスクの見積もりが必要という意見が出て、Try することになりました。

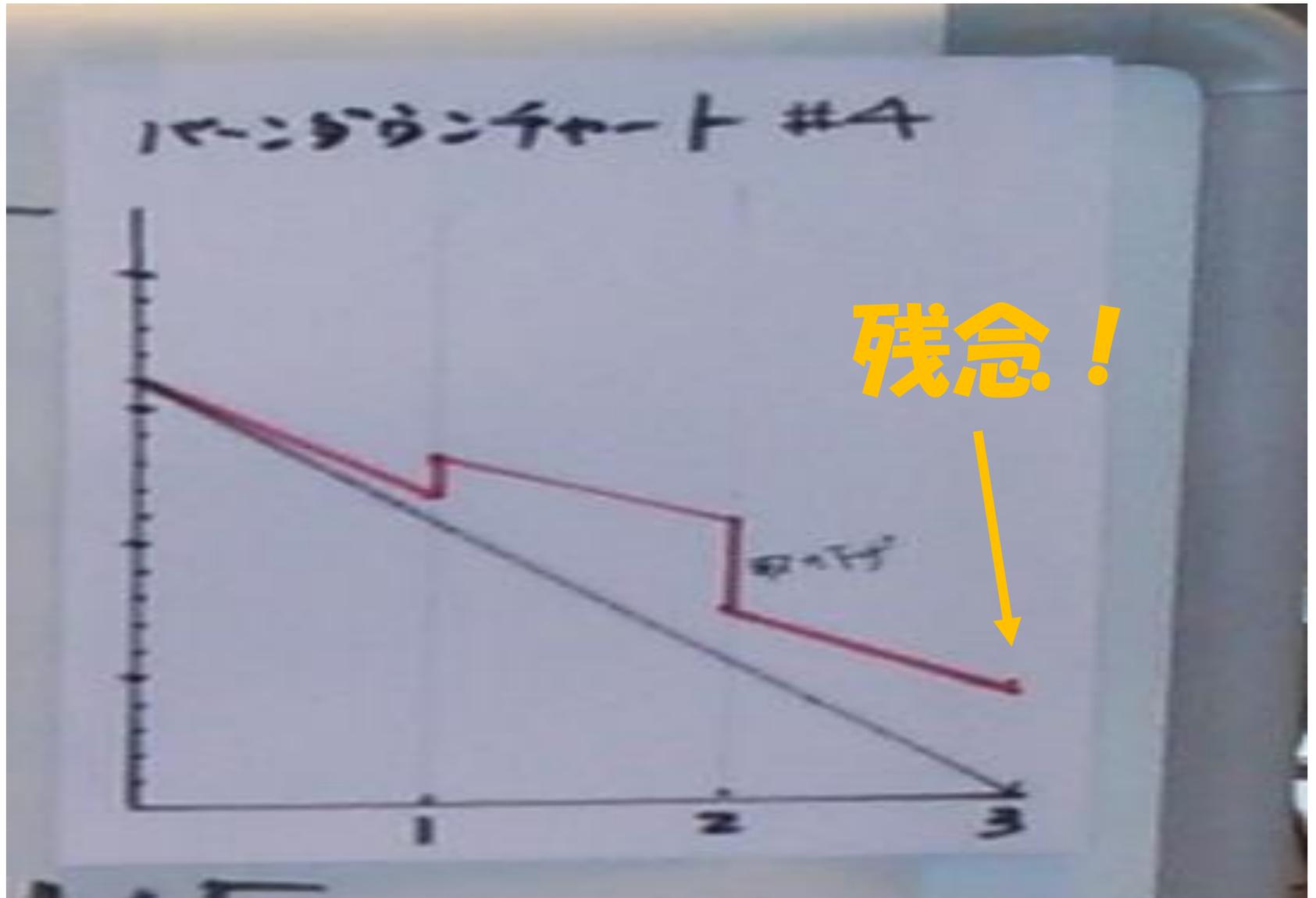
バーンダウンチャートの変遷



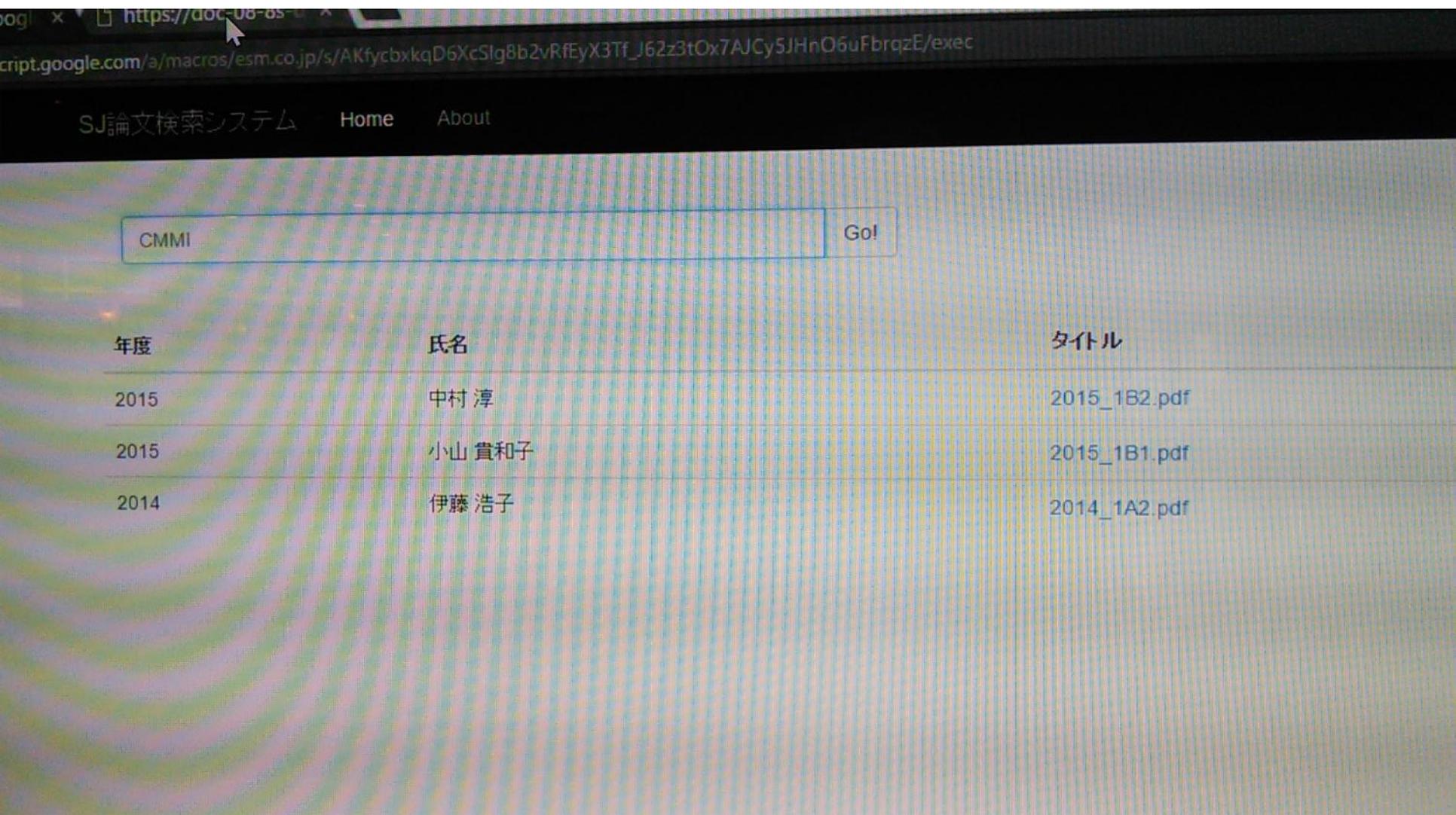
少しずつ落ち着いている様子がわかります。

スプリント2以降の縦軸は、タスクの合計ポイント数になっています。

スプリント4



デモを行なうことができました！



ユーザーストーリーはリリースされなかったのですが、初めて PO に画面の動きをデモすることができました。

そして、問題を発見！

cript.google.com/a/macros/esm.co.jp/s/AKfycbxbkqD6XcSlg8b2vRfEyX3Tf_J62z3tOx7AJCy5JHnO6uFbrqzE/exec

SJ論文検索システム

Home

About

年度	氏名	タイトル
2015	中村 淳	2015_1B2.pdf
2015	小山 貴和子	2015_1B1.pdf
2014	伊藤 浩子	2014_1A2.pdf

そして、問題を発見！



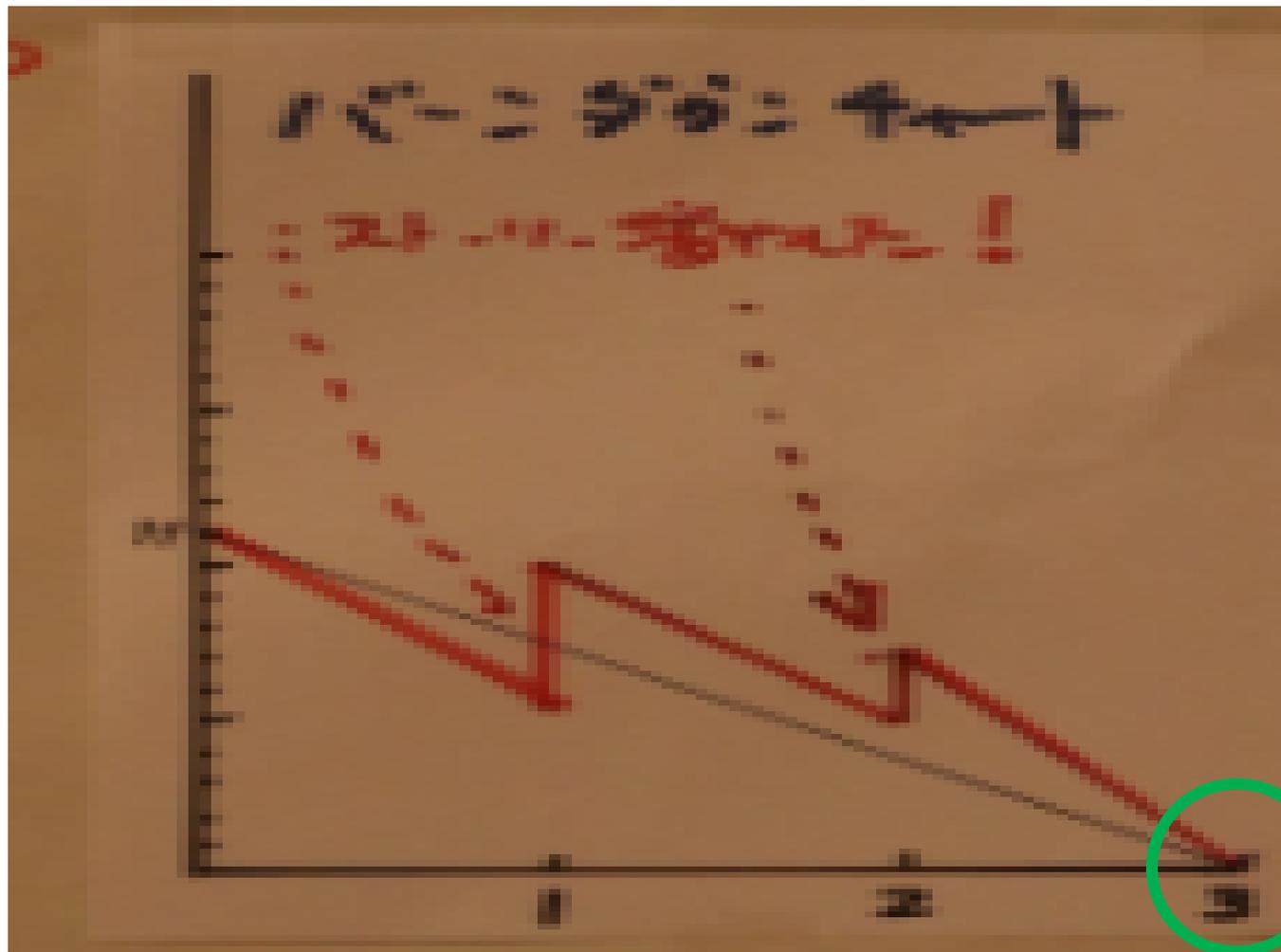
プロダクトオーナーは
「論文のタイトル」

開発メンバは
「ファイル名」

タイトル
2015_1B2.pdf
2015_1B1.pdf
2014_1A2.pdf

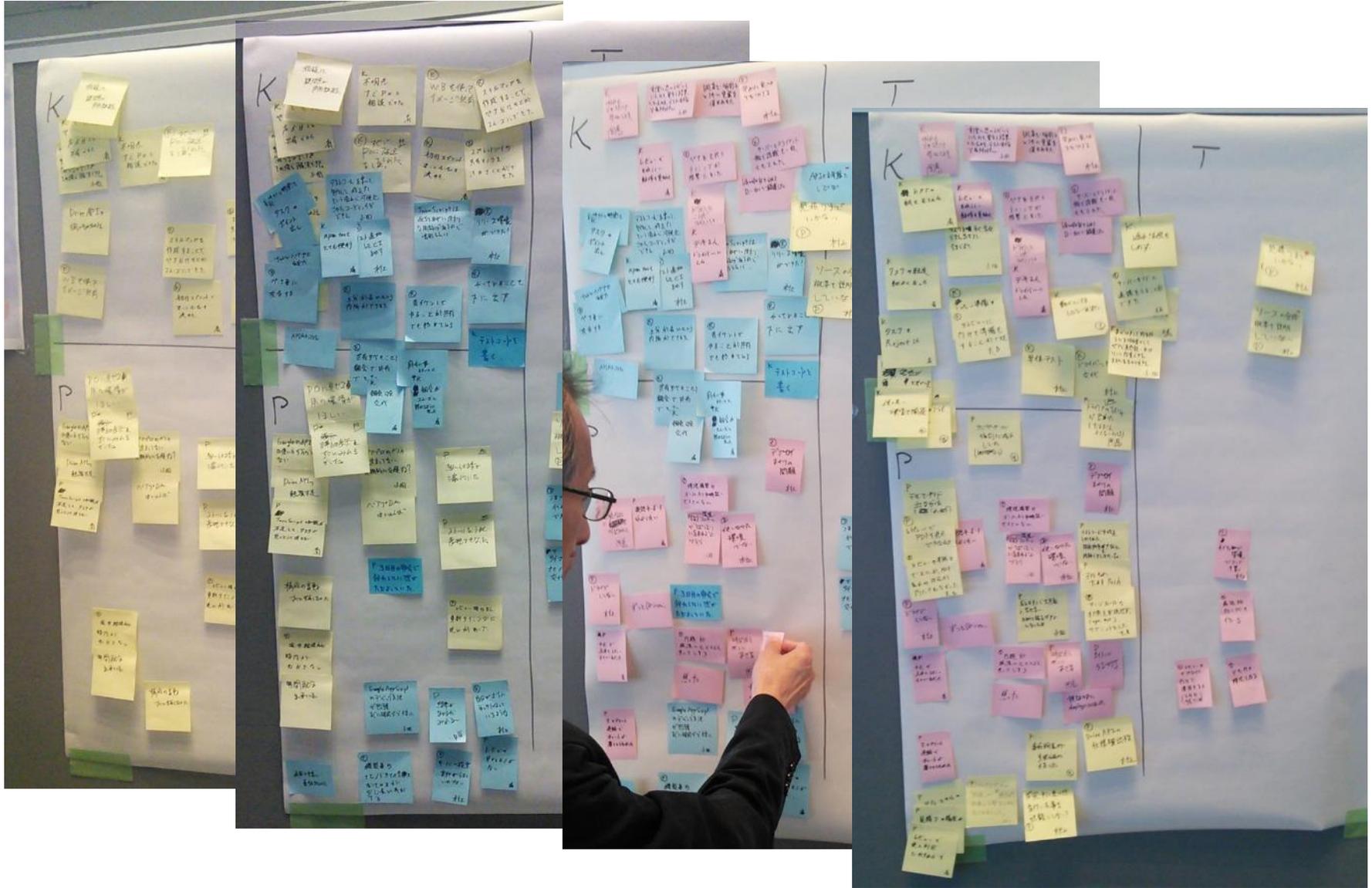
ふりかえりで
「業務用語を確認する」
というトライに
つながった。

スプリント5



「お～」というチームの歓声が2階のスタッフに聞こえていたそうです。ユーザーストーリーも初めてリリースされ、自然と拍手が起きました。

ふりかえり (KPT) の変遷



スプリント6

2日目夕方のトーク&納得セッションでは、一般参加者も交えて開発（スプリント6）を実施し、質疑応答や議論を行いました。

トーク&納得セッションの様子



参加者は4名。計画ミーティングのあとは、
ペアプロ体験チームと、ペアプロ見学チームに分かれました。
開発後は全員でデモとふりかえりを行い、
最後に体験後の感想や疑問をディスカッションしました。

3.感想

（解説員:和田の） 今回の気づき

たった2日間の実施でしたが、下記のことを確認することができました。

- 最初は混乱する
- 徐々に落ち着いてくる

繰り返す回数が重要だと実感しました。

※普通は1ヶ月かかります。

（1週間スプリント×4～5回）

開発メンバの気づき



意見交換会では、開発メンバから一言ずつ意見をいただきました。
「大変だったが楽しかった」という意見が多かったのが印象的でした。

おわり