

# チームをリセットし、 あるべき姿へ訓練を繰り返す アジャイル実践

株式会社 富士通マーケティング  
GLOVIA事業本部 業務ソリューション事業部  
ソリューションビジネス部  
松浦豪一

私はなぜ、アジャイル支援を

# 仕事



■ パッケージ適用 (GLOVIA SUMMIT MI)

→ パッケージの導入・製品へのノウハウ反映

■ アジャイル実践センターからの業務委託

→ 教育講師・現場支援活動

→ SEの現場でお客様を支援するケースも有り

# 3年やった結果



■ 教育と支援でアジャイルをできるようにすることは可能

→スクラムでは本質にだどりつけない懸念もあったが、いけることは分かった。・・・難しくない

■ アジャイルのマーケットをつくりたい。

→できるよアピールでは変わらない。お客様にアジャイルを直接教えたい。

■ 教えるのは普通のアジャイル。独自のものではない。

# 富士通のアジャイル講座



- FLMより富士通のアジャイル講座を開講しました。
  - アジャイルはじめの一步
    - 大阪 10/21
    - 名古屋 12/1
- スクラム研修・CI研修・支援
  - 個別開催や支援も有償可能

# 残念スクラム

# FIP内藤さん 1



体に染みついたwaterfall 魂が  
スクラムの足かせに

何をするにもまず設計  
まずドキュメント  
設計書が無いと作れない

➔ スプリントで開発が  
終わらない



スプリント計画Mで  
どうしてもやってしまう  
設計作業



➔ プロダクトの価値、  
作業をどう成し遂げる  
かの話が出来ていない

情報伝達は、形式知に  
頼っていませんか？

→手順書、設計書、  
チェックリスト



# FIP内藤さん2



Command & Control な体に突然  
求められる自己組織化の苦悩

会話のないミーティング

- ・ PC打ち込み人間
- ・ 静観人間 (事なかれ)
- ・ 指示待ち人間

→ 出てきた作業が理解  
出来ていない



9年目開発者のいう事が  
的確なので絶対！  
9年目開発者が喋りだす  
と他メンバー沈黙

→ 凄いものができるが、  
言われるがまま。  
何作ってるの？感



コマンド&コントロール  
になっていませんか？

→命令する。

→そのままやる。

# 残念な改善

# 改善のやり方



できることだけ  
やる！！

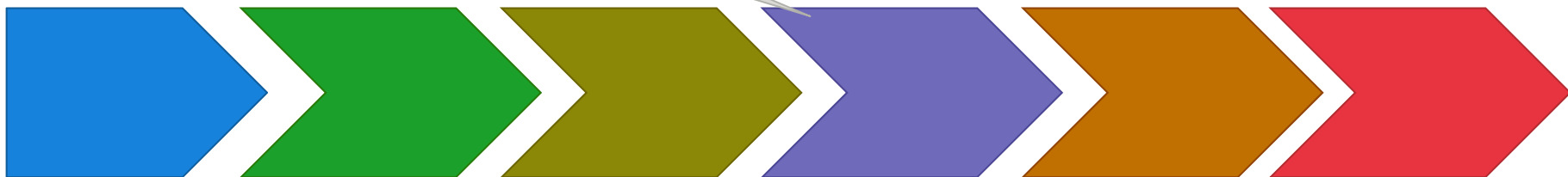
従来



ツール導入

プロセス追加

新



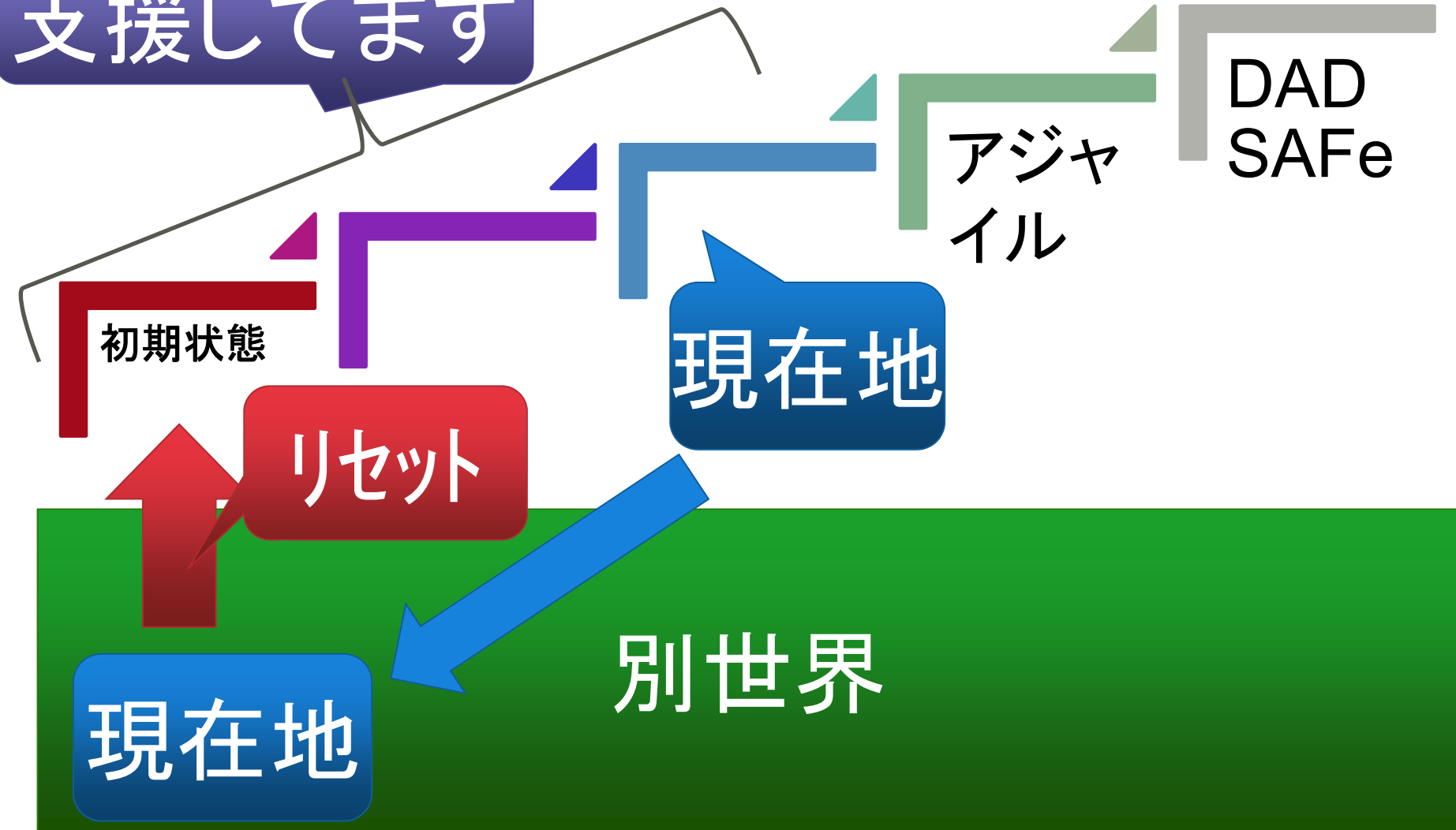
躓くともどります。できそ  
うなことだけやります。

→プロセス追加

→ツール導入

# 現在地が間違っている

支援しています



実際にやってみ  
ましょう！！

# 問題 VS US を体験

テーマ: 自己組織化されたチームとは

3分で付箋紙にマジックでキーワードを書いて、  
ディスカッションは7分

ミーティング グラウンドルール

1) チームは7人くらい

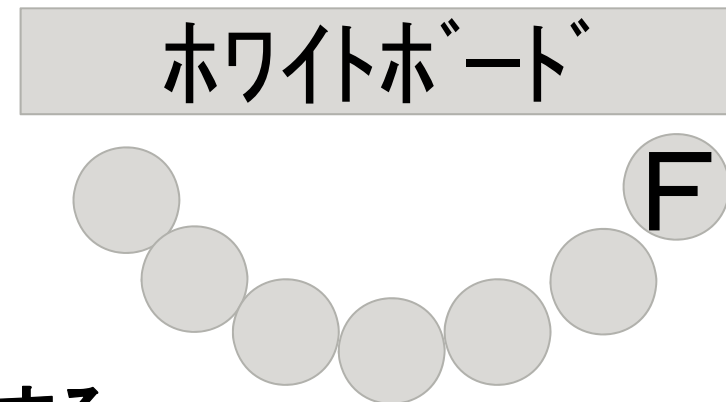
2) スタンディングで行う。

2) タイムボックス 各作業は時間を設定する。

3) 発言は付箋紙をはってから、一人一枚ずつ内容を説明する。

4) 心がまえ


- ・全員が当事者意識を持つ。
- ・だれかが発言しているときはさえぎらない。
- ・意見を否定しない。





# アジャイル開発は繰返型の点取りゲームだ！！につづく

- 繰返開発のなかで成功・失敗を明確につける
- ユーザのフィードバックを得る
- チームどうやって多く点をとるか考え続ける



FUJITSU

shaping tomorrow with you