

SPI Japan 2019

– ソフトウェアプロセス改善カンファレンス 2019 –
「つなげる」～ 共通性を見つけて取り組みを体系化しよう！ ～

FUJITSU

shaping tomorrow with you

セッション2A プロセス改善①

ユーザーもスクラムチームに巻き込み要望をいち早く実現する
～ユーザーとの協働とフィードバックループの改善によるアプローチ～

2019年10月10日

富士通株式会社 平川 瑞樹

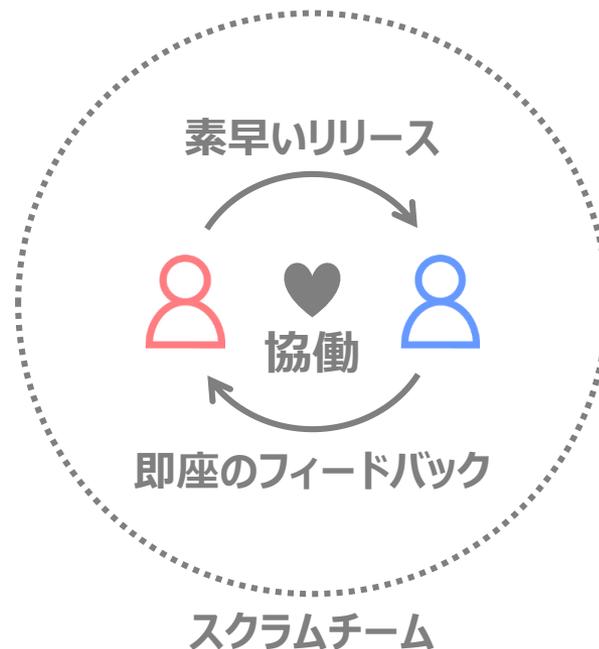
ユーザーもスクラムチームに巻き込み 要望をいち早く実現する

～ユーザーとの協働とフィードバックループの改善によるアプローチ～

～ before ～

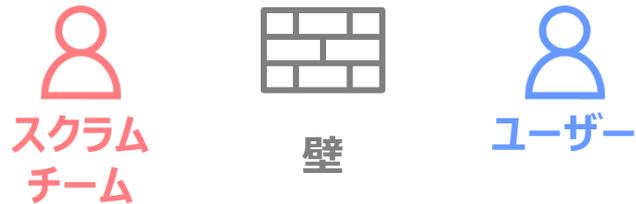


～ after ～



ユーザーとどのように
協働したらよいかお悩みの方々

現場支援や現場に
情報発信を行っているの方々



■ 名前

■ 平川 瑞樹

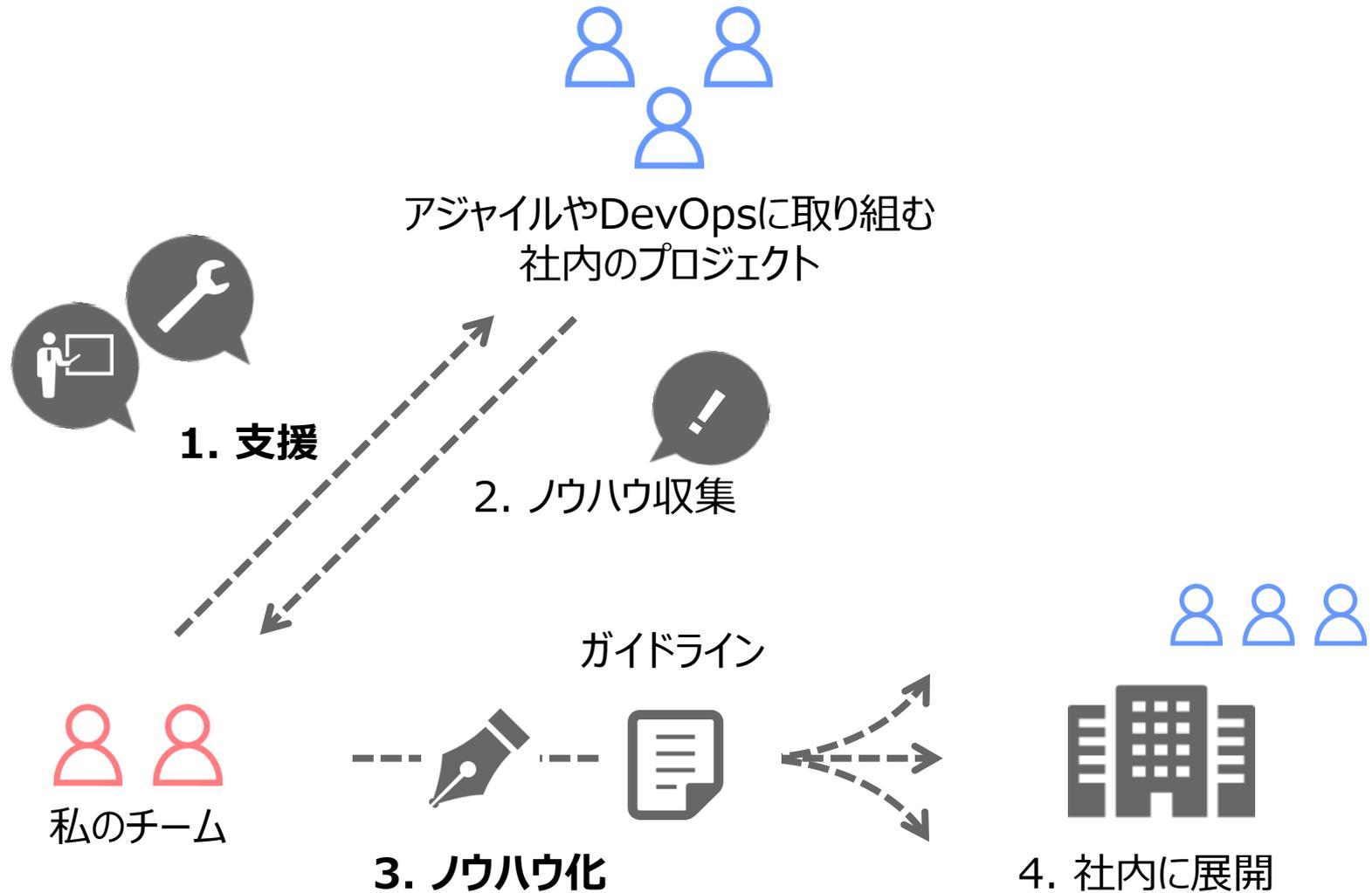
■ 所属

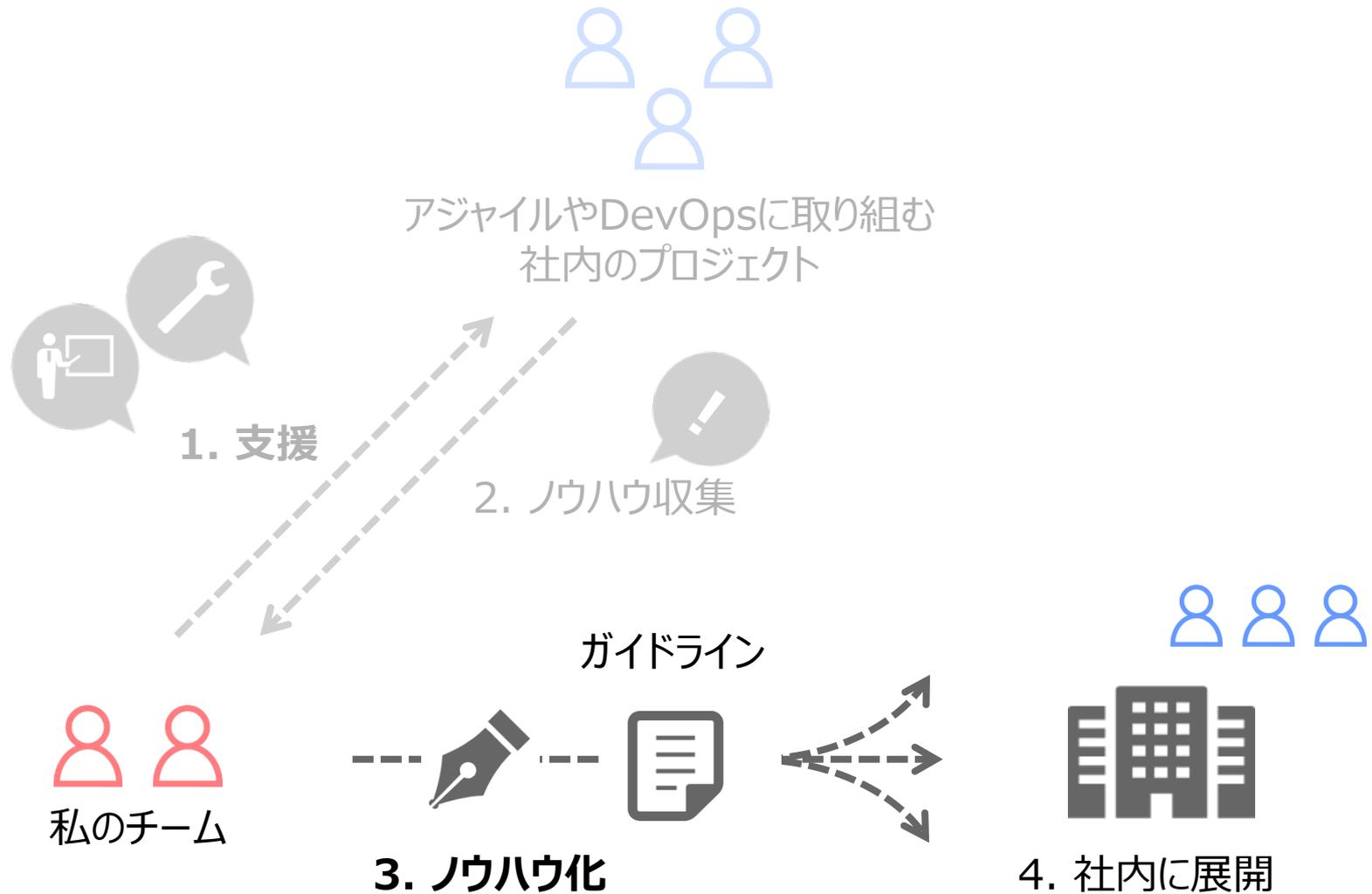
■ 富士通株式会社

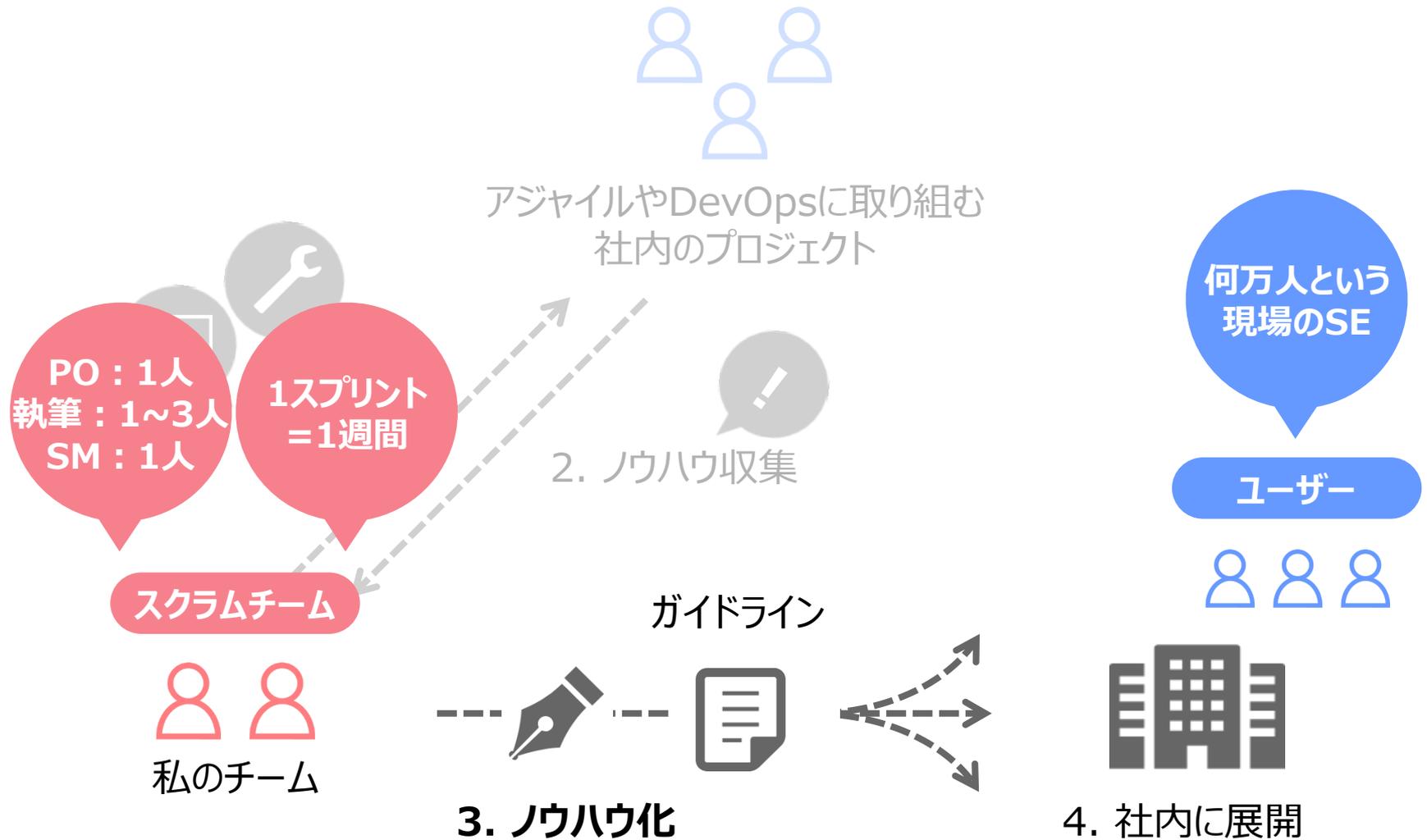
サービステクノロジー本部 アプリ技術コンサルティング統括部
(富士通社内の共通技術部門のような部署)

■ 入社5年目

■ 専門分野：アジャイル, DevOps, CI/CD







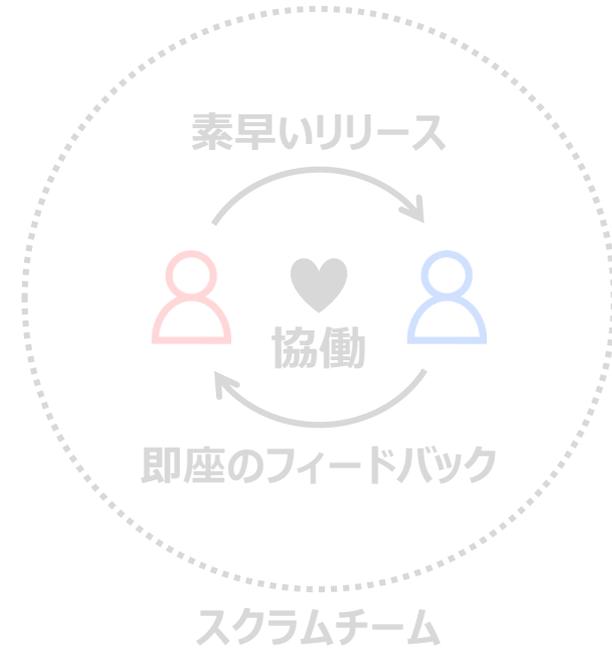
- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか

- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか

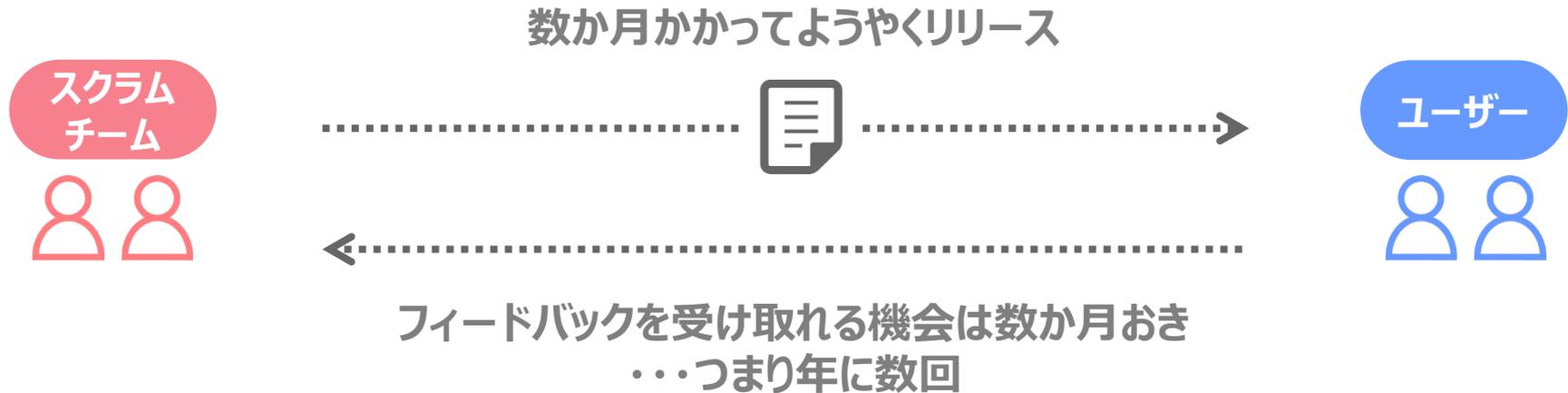
～ before ～



～ after ～

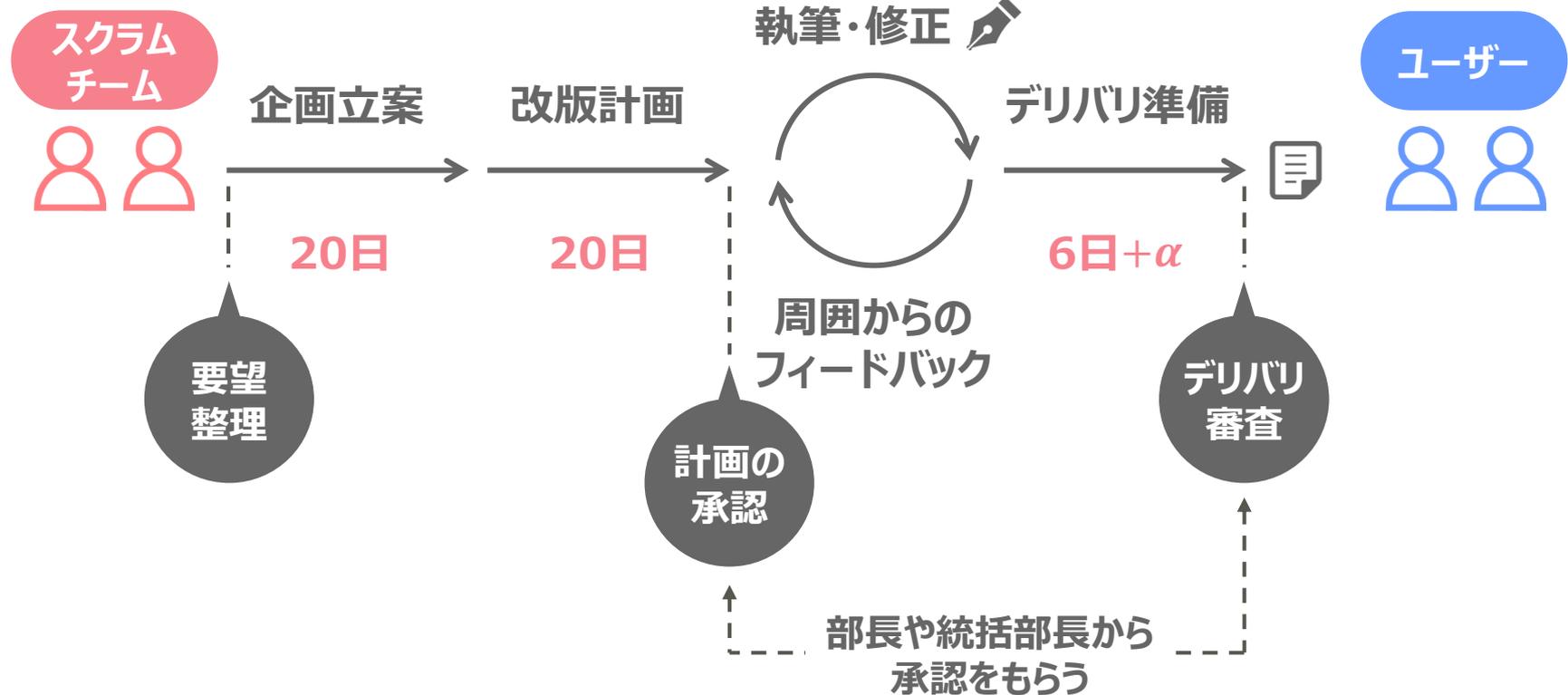


ユーザー（現場のSE）からのフィードバックを取り込む機会が少ない



ユーザー（現場のSE）からのフィードバックを取り込む機会が少ない

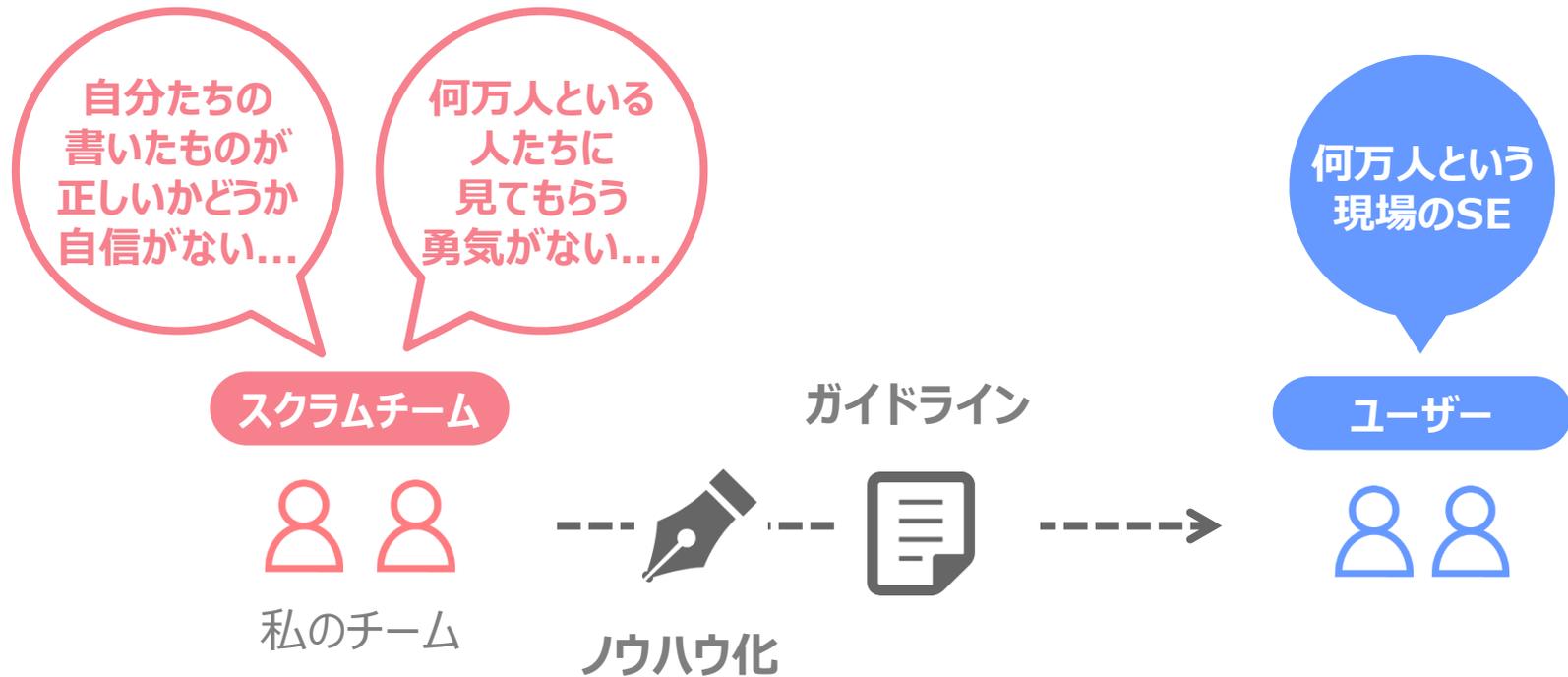
5日×数スプリント



ユーザー（現場のSE）が求めるものを提供できていなかった

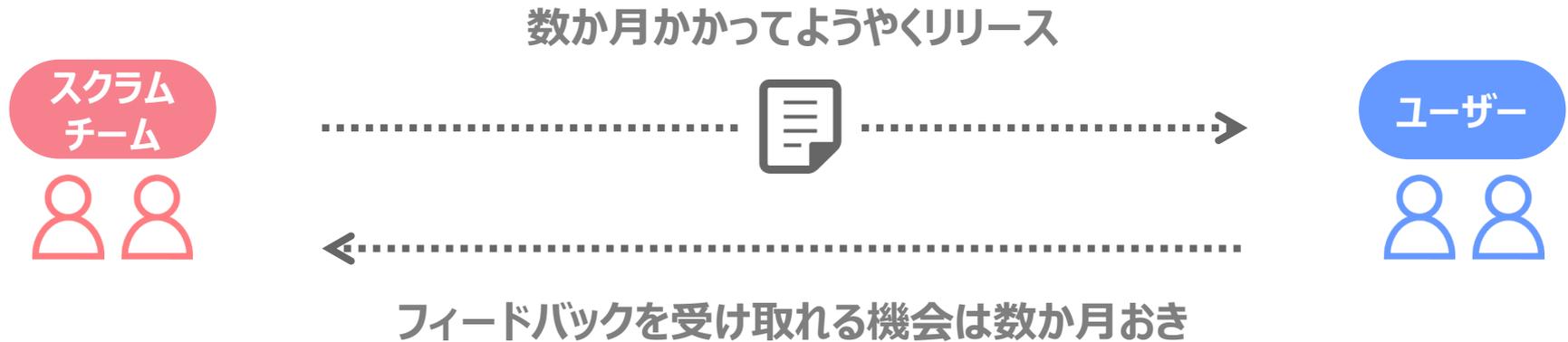


自分たちで執筆したガイドを全社に提供する勇気がない

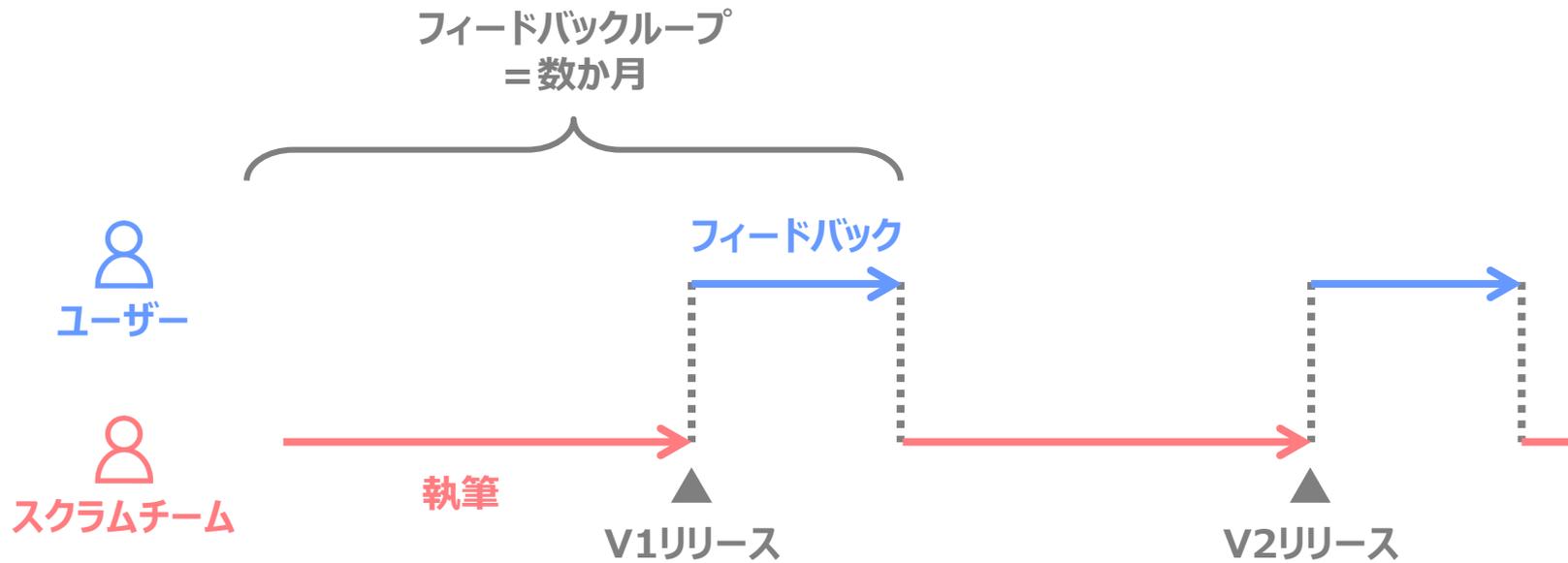


- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか

当時のリリースとフィードバックの様子

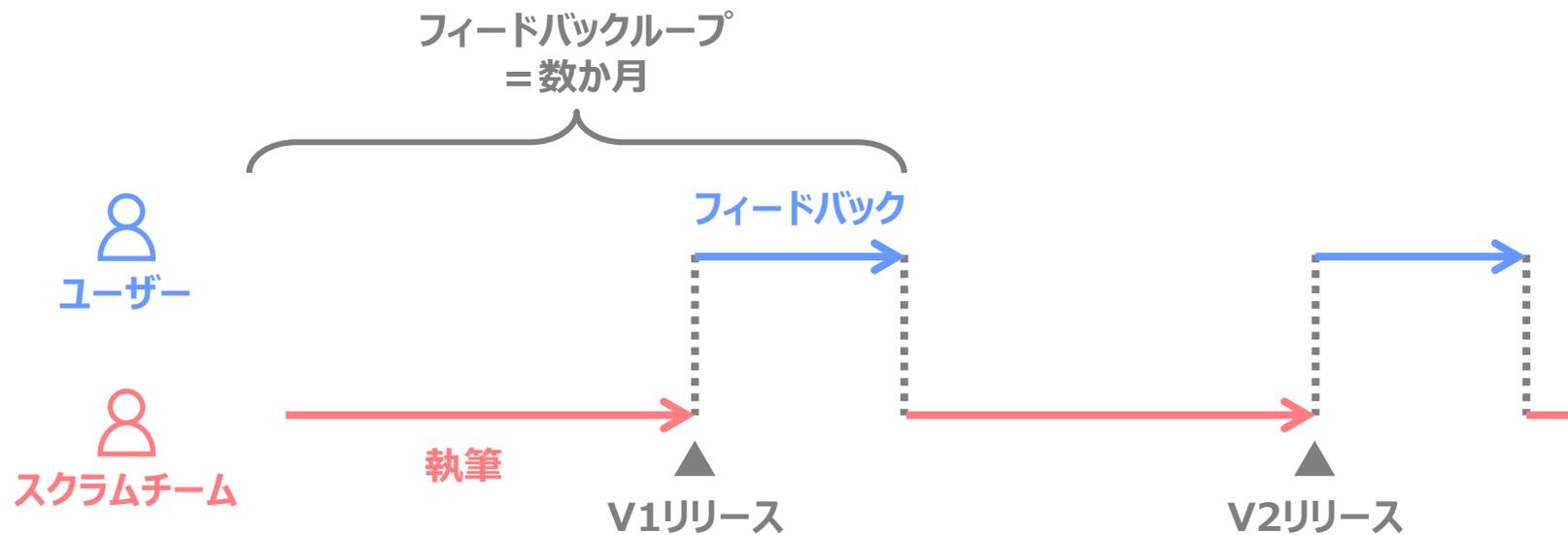


図式すると...

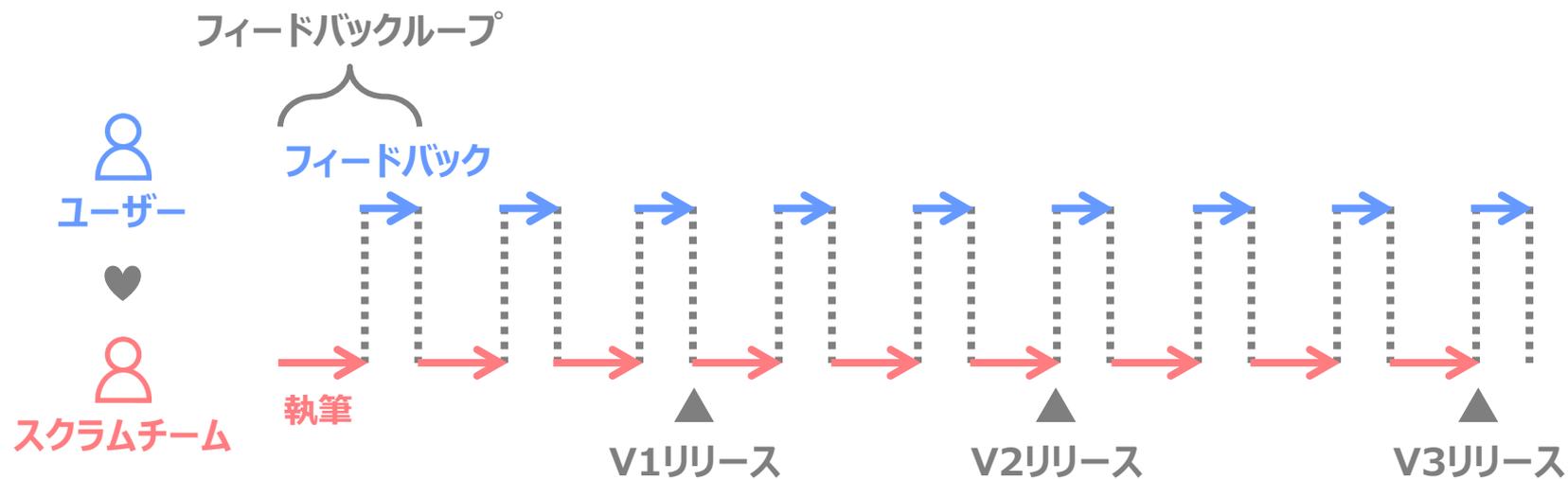


このように変えられないか？

Before



After

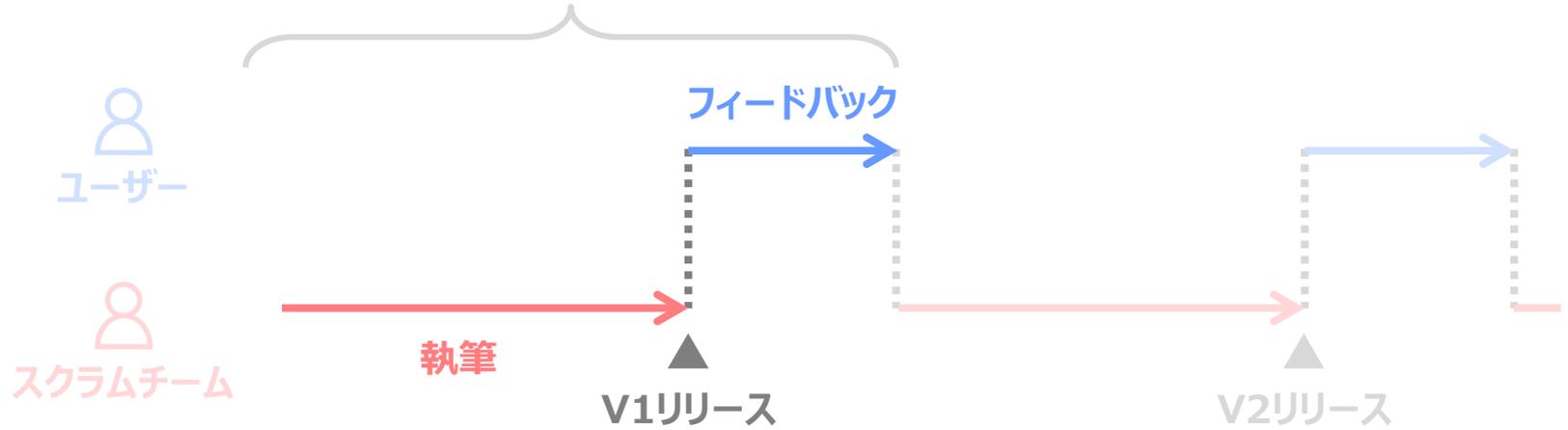


ポイント①

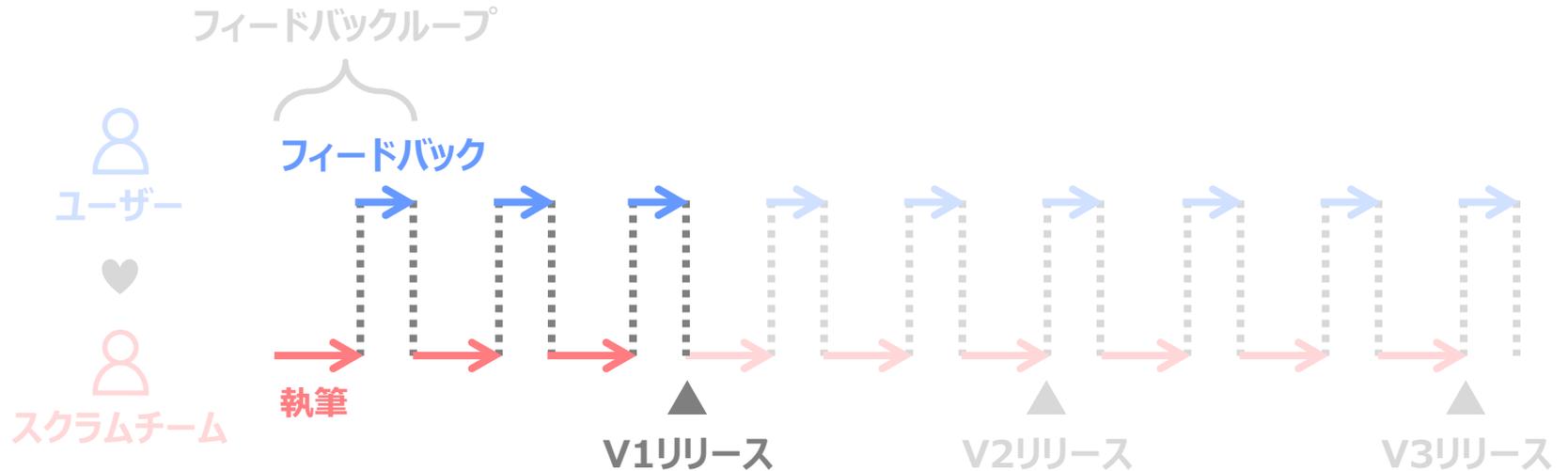
リリース後にフィードバックをもらうのではなく、フィードバックを受け取りながら執筆する

= 数か月

Before

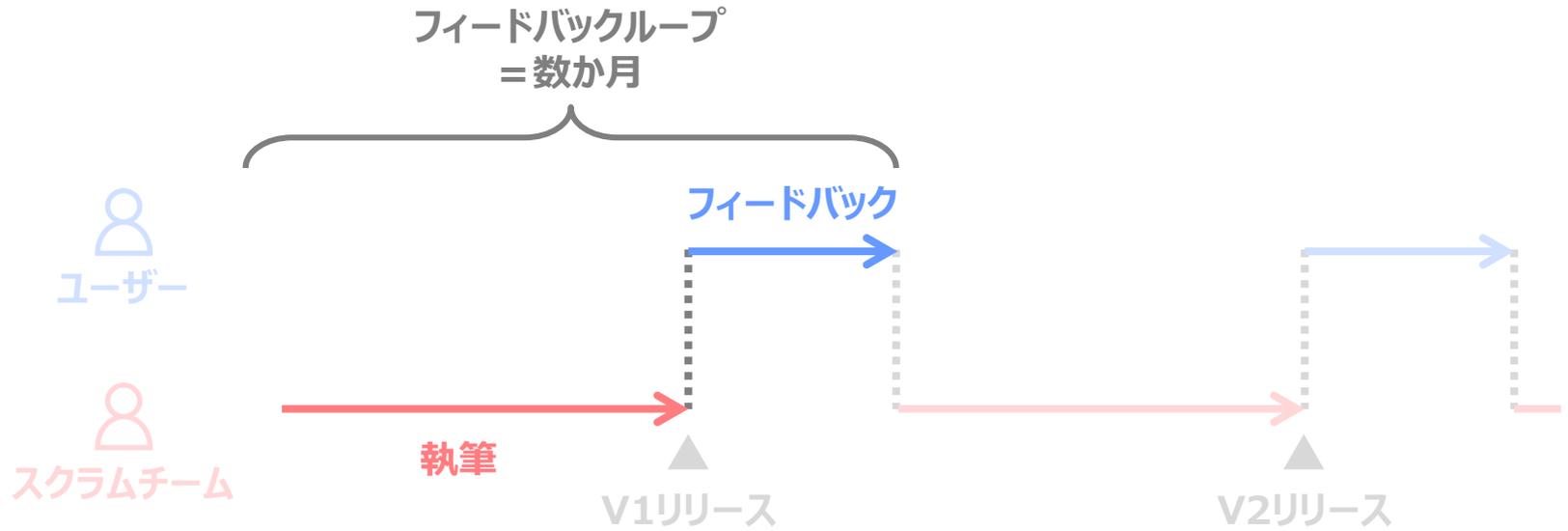


After

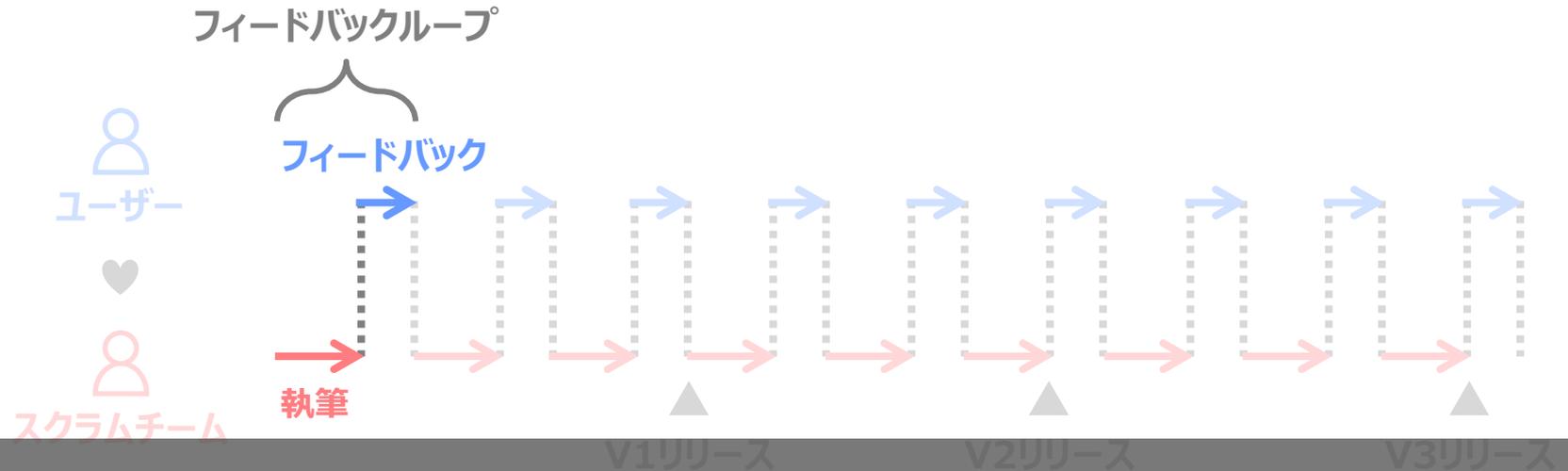


ポイント②

Before

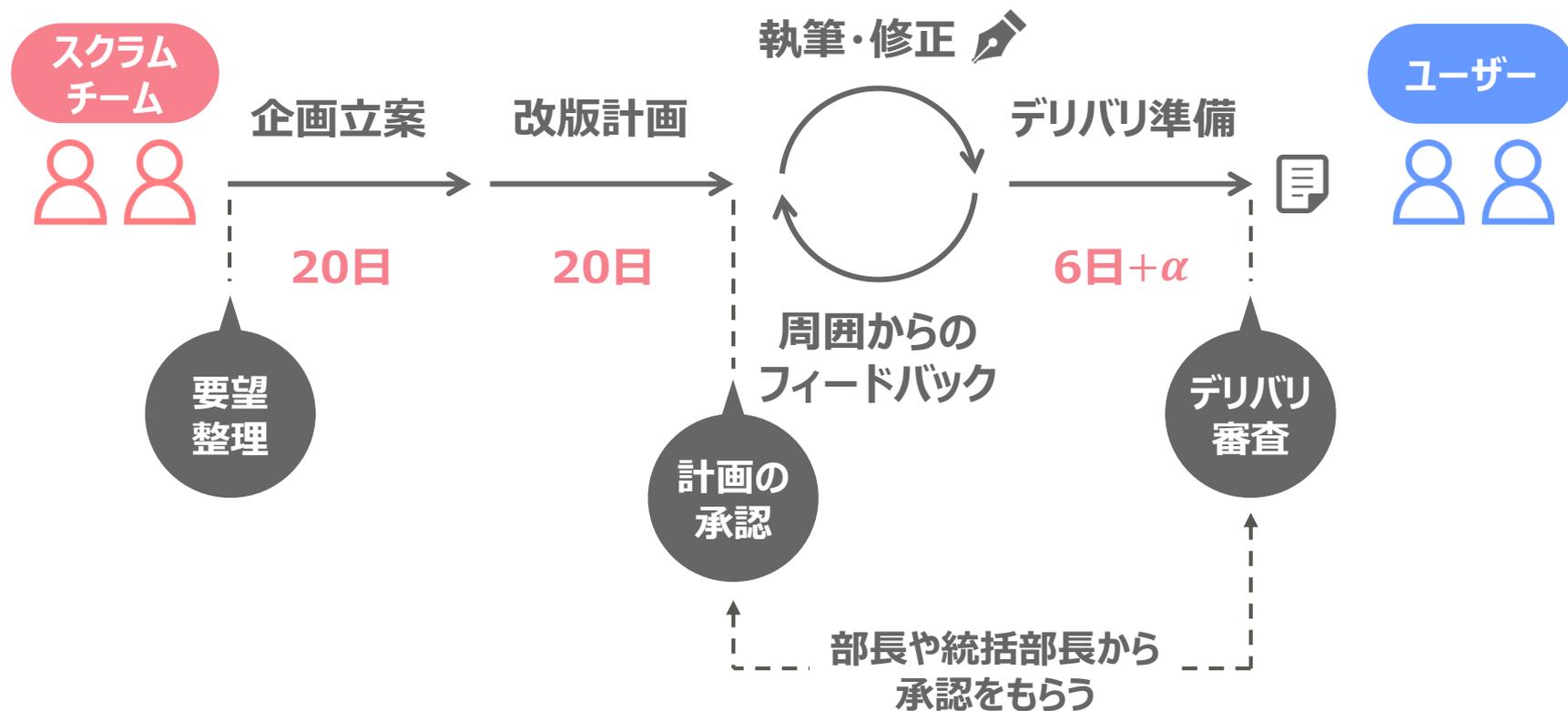


After

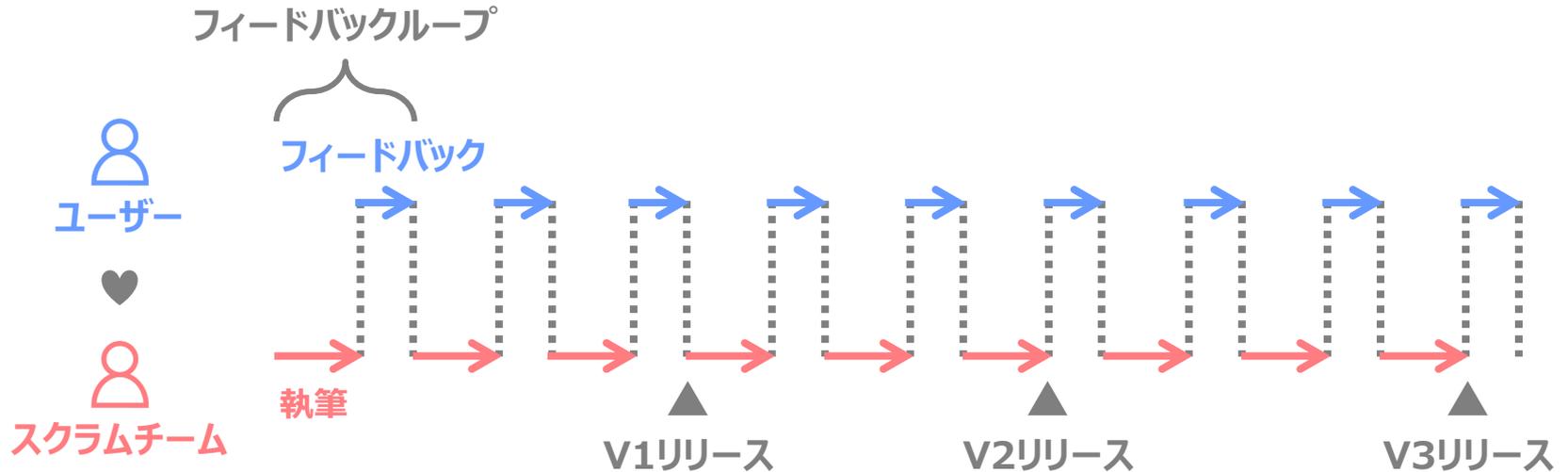


個々のフィードバックループを短縮することで、フィードバックを受け取る機会を増やす

5日×数スプリント

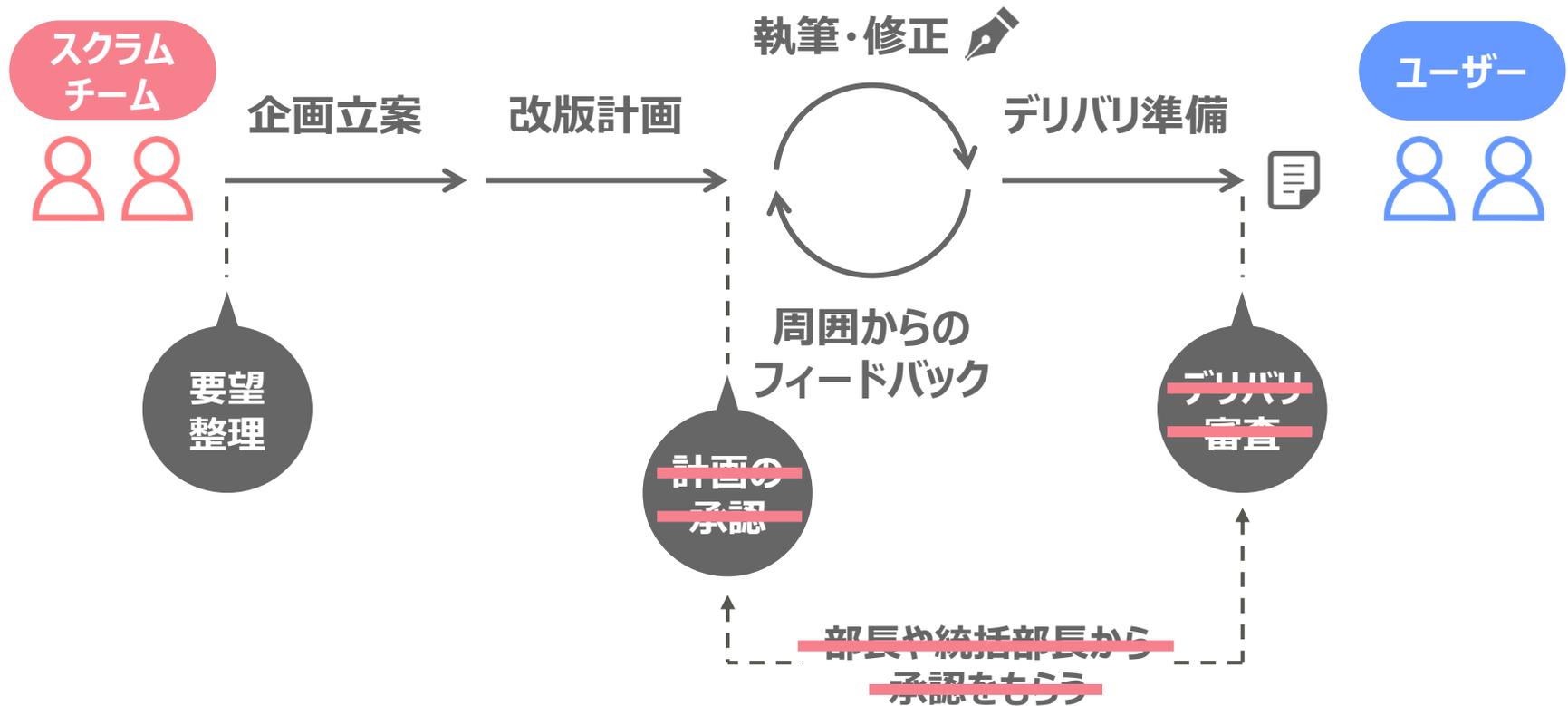


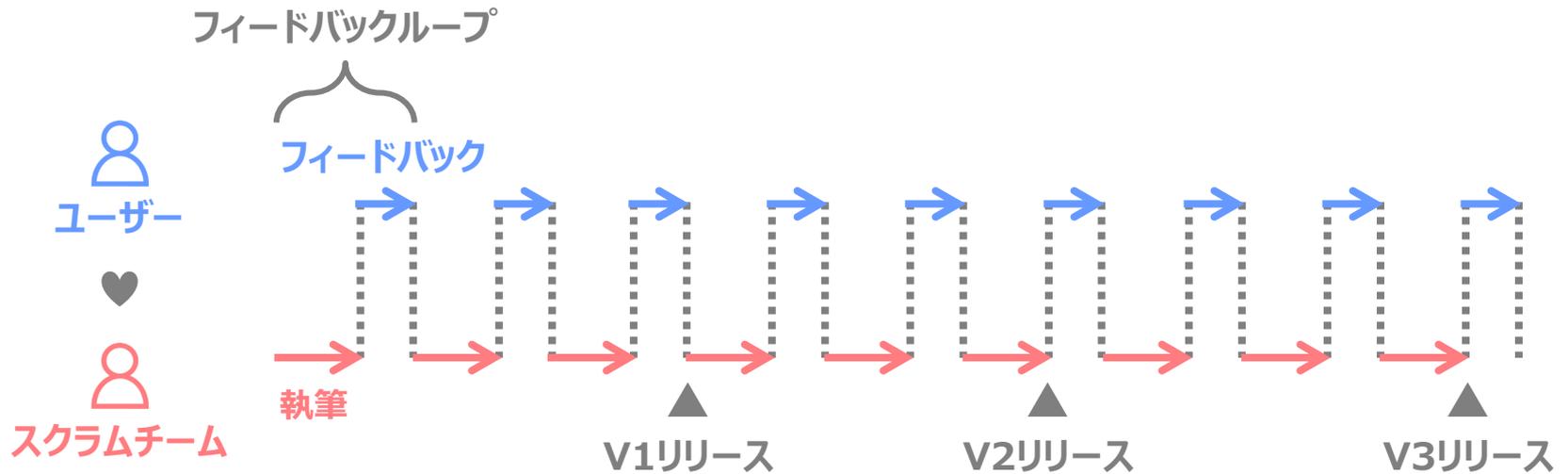
当然、ユーザーの要望を拾いながら執筆できるほうが良い！



部長や統括部長にこのアイデアを提案
→ 当然そのほうが良いということで、止められることはなかった

ということで、デリバリ審査も廃止に！ ただし...

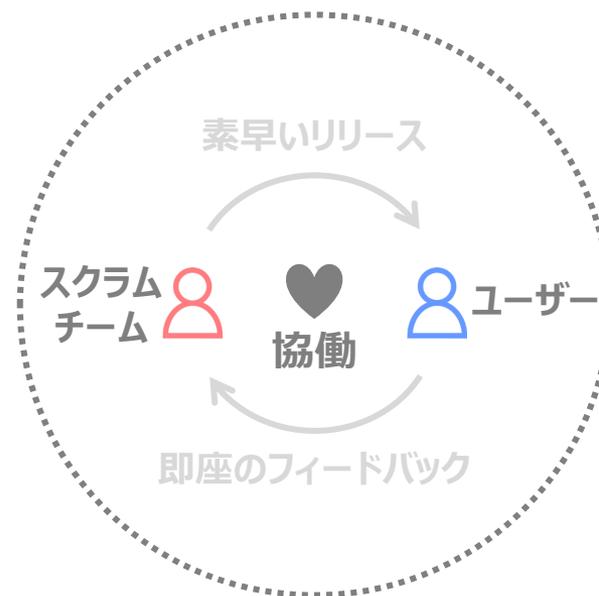




- 執筆過程からユーザーを巻き込まなければならない
- 執筆過程からフィードバックをもらい取り込まなければならない
- そのようなことをやる勇気もない

これまで取り組んだことのないようなことばかり...本当にできるのか？

- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか

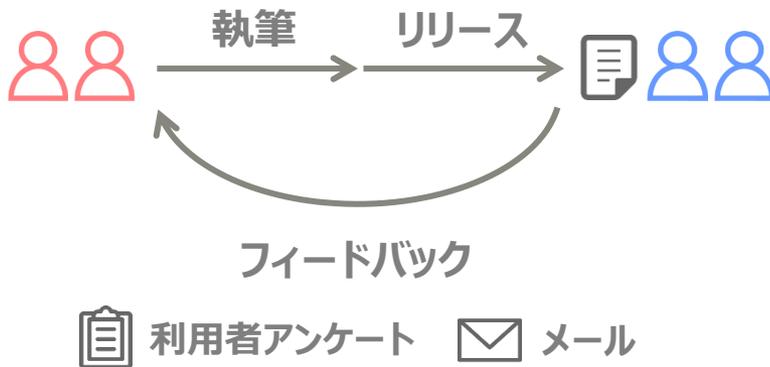


ユーザーとの接し方を変える必要があった

これまでのユーザーとの接し方



これからのユーザーとの接し方



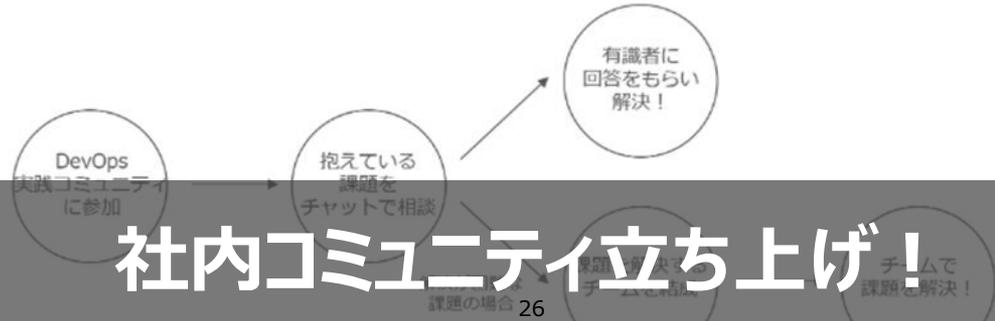
リリース後にならないと
ユーザーとの接点を持てていなかった

これからはユーザーと一体となり
ノウハウを蓄積

DevOps実践コミュニティ

1. DevOps実践コミュニティとは

1.1. 活動の流れ



wadatsumi
@hirakawa.mizuki

公開チャンネル

☆ devops_offtopic

DevOps実践コミュニティについて自由に会話するチャンネルです。

161 人



検索する



devops_offtopicのトップ

ここはdevops_offtopic チャンネルのトップです。2018年4月13日にhirakawa.mizukiによって作成されました。このチャンネルには誰でも参加して投稿を閲覧することができます。このチャンネルの目的: DevOps実践コミュニティについて自由に会話するチャンネルです。

他の人をこのチャンネルに招待する ヘッダーを設定する

2018年4月13日(金)



システム 午後7:17

あなたと他5名チャンネルに参加しました。

2018年4月18日(水)



hirakawa.mizuki 午後4:24

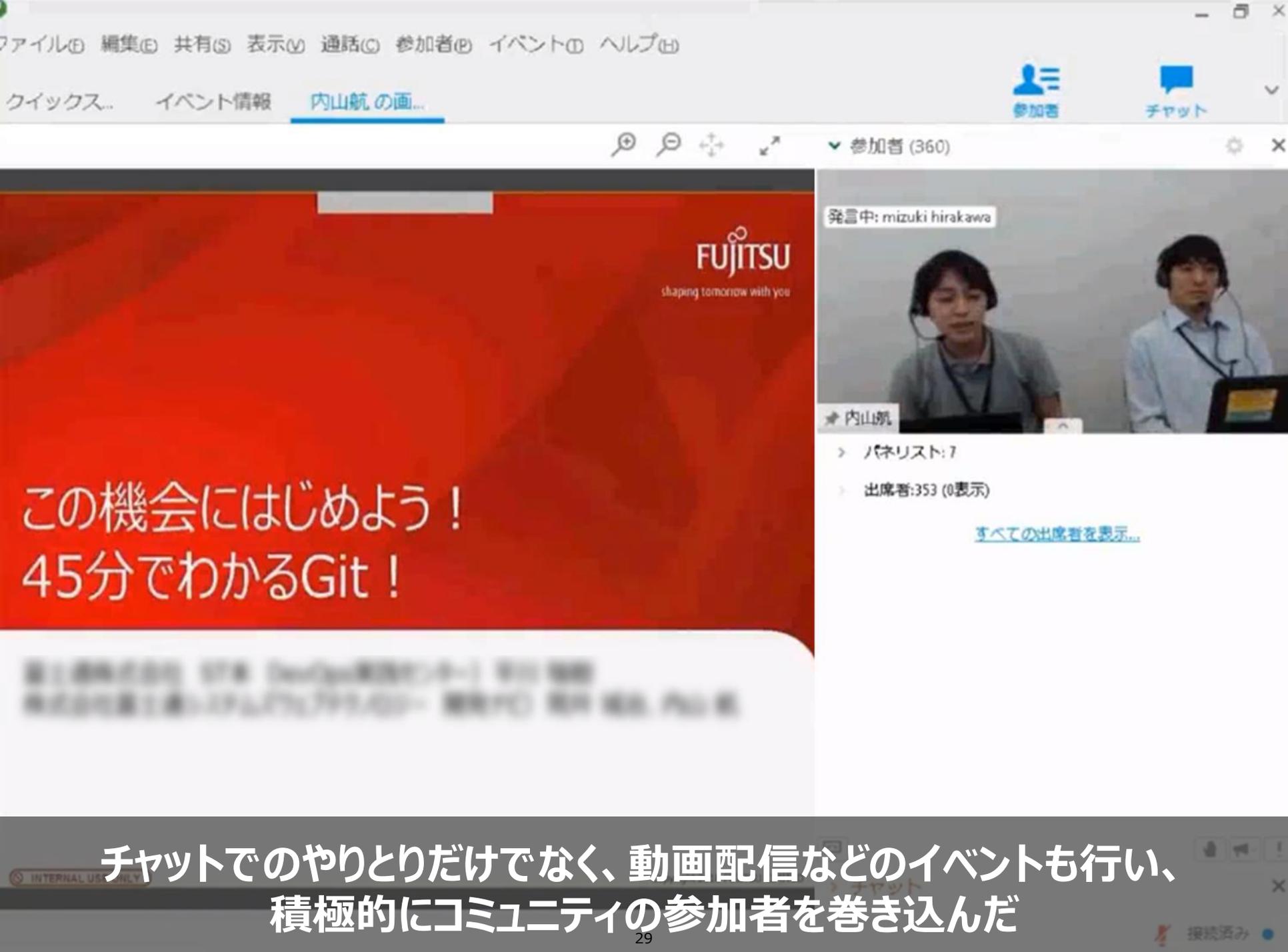
このチャンネルは、DevOpsに関して自由に会話していただける場です！

このチャンネルへ参加された方は、DevOps実践コミュニティの活動に関わらず、DevOpsの情報とかノウハウとか、何でもお話しください〜

2015年~2017年で、DevOpsディスカッション（全21回）を主宰されていた、原さんの到来が待たれる...

2018年4月19日(木)

チャットも開設！知り合いを呼び込み、初月で参加者100人に！



この機会にはじめよう！
45分でわかるGit！



発言中: mizuki hirakawa

★ 内山航

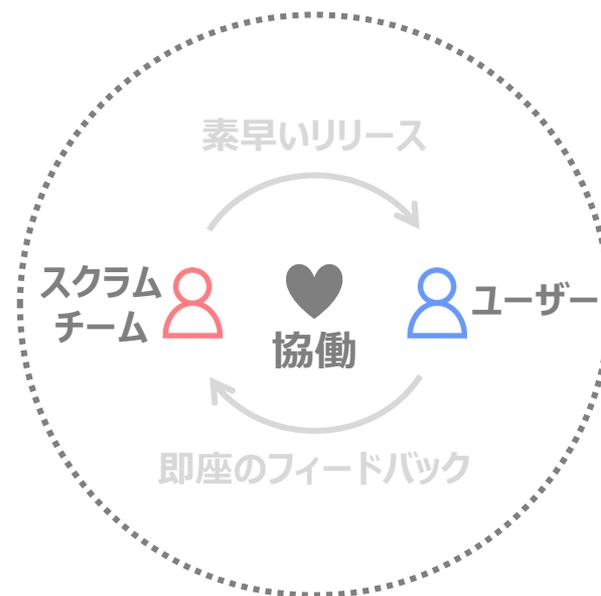
> パネリスト: 7

> 出席者: 353 (0表示)

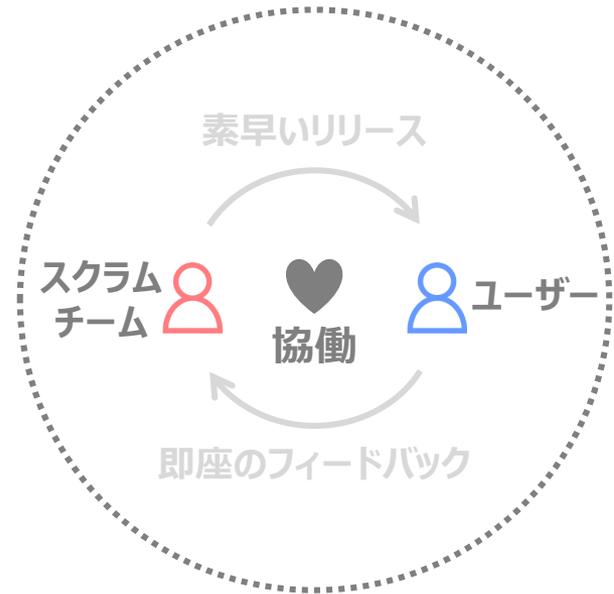
[すべての出席者を表示...](#)

チャットでのやりとりだけでなく、動画配信などのイベントも行い、積極的にコミュニティの参加者を巻き込んだ

- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
 - (1) 期待のすり合わせ
 - (2) 信頼感の醸成
 - (3) 誰もが気軽に発言できる場を作る
 - (4) 勇気をもって作業をオープンにする
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか



- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
 - (1) 期待のすり合わせ
 - (2) 信頼感の醸成
 - (3) 誰もが気軽に発言できる場を作る
 - (4) 勇気をもって作業をオープンにする
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか



(1) 期待のすり合わせ

スクラムチームの方向性

どんなプロダクトを提供すべき？

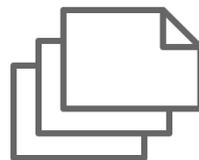
スクラムチーム



ユーザーの期待

ユーザーが抱える課題や困りごと

ユーザー



インセプションデッキ

インセプションデッキを使って、ユーザーとの期待をすり合わせ

(1) 期待のすり合わせ

もちろん、最初からうまくはいかず、何度もインセプションデッキを書き直し

2018年11月09日(金)

お気に入りチャンネル



hirakawa.mizuki 午後5:29

だいぶ時間たちやいましたが、以前企画してコメントをいただいたっきりになっていた「CICD実践ガイド」とやらの企画案（インセプションデッキ）をまた練りなおしてみました。ちょっと貼ってみます。



インセプションデッキ
_CICD実践ガイド.pptx
PPTX 1MB



すば
ら! 1

また、もしCICD実践ガイドとやらを書くとしたらこんなイメージ、というのを伝えたく、まだまだ途中ではありますが目次案も試しに書いてみました。

[CI/CD実践ガイドライン\(仮\) - 目次案](#)

さすが 2

午後5:36



hirakawa.mizuki 午後5:45

devops_offtopicへ投稿する



チャンネル切替 - CTRL+K

(1) 期待のすり合わせ

チャットを活用して、ユーザーへ投票を行うなどとした
(勇気はかなり必要だった)

wadatsumi
@hirakawa.mizuki

お気に入りチャンネル



公開チャンネル



未読 ↓

チャンネル切替 - CTRL+K

2018年11月12日(月)



ふくまろ BOT 午前9:00

上記の「CICD実践ガイド」を付度なしで考えた時、欲しいと思いますか？

欲しい

14人

要らない

0人

欲しい

要らない

回答を締め切る



uchiyama.wataru 午前9:00

読んでくださった方は反応いただけると嬉しいです！

2018年11月13日(火)



uchiyama.wataru 午前9:22

ふくまろのメッセージへのコメント: [上記の「CICD実践ガイド」](#)を付度なしで考えた時、欲しいと思いますか？

現状肯定的な意見が多いですね

2018年11月16日(金)



Sako Mikio 午前11:03

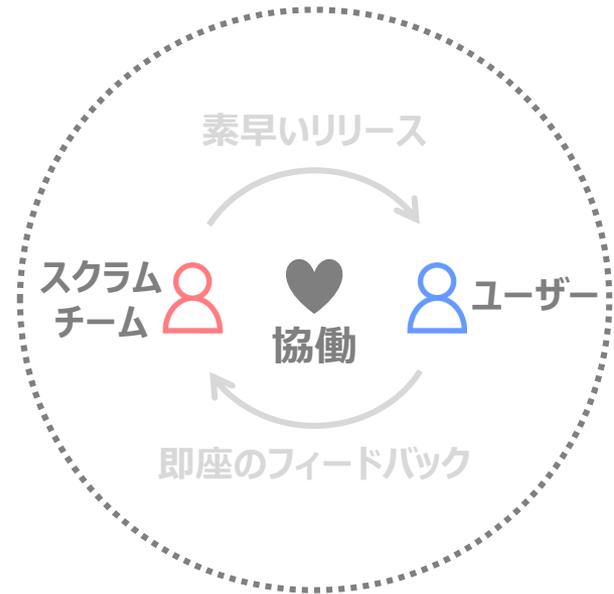
作成にはお金もかかるので、例えば「1000円払ってこの書籍欲しいか」みたいな話な気がする

なるほど 2

devops_offtopicへ投稿する



- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
 - (1) 期待のすり合わせ
 - (2) 信頼感の醸成
 - (3) 誰もが気軽に発言できる場を作る
 - (4) 勇気をもって作業をオープンにする
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか



(2) 信頼感の醸成

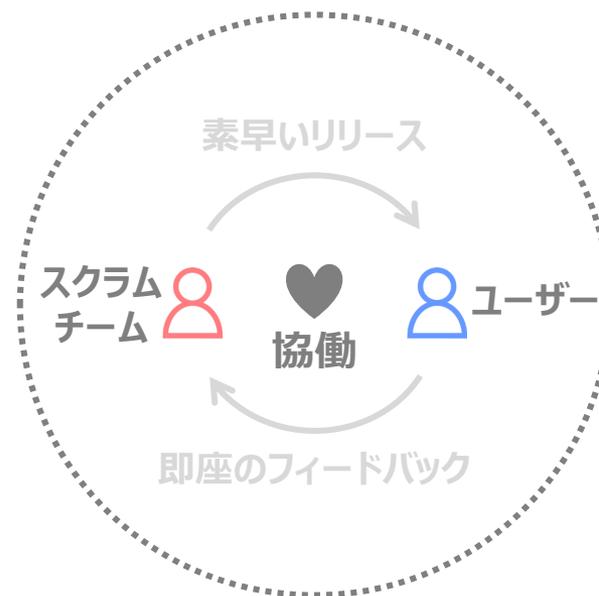
オープンなコミュニケーションの場になるほど、ユーザーは発言し辛い



ユーザーがチャットで発言してくれたら、
スクラムチームの誰かが**すぐに返信**するようにした

→「スクラムチームが**必ず反応してくれる**」
とユーザーに**信頼してもらえ**ようになり、発言を促進できるはず

- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
 - (1) 期待のすり合わせ
 - (2) 信頼感の醸成
 - (3) 誰もが気軽に発言できる場を作る
 - (4) 勇気をもって作業をオープンにする
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか



(3)誰もが気軽に発言できる場を作る

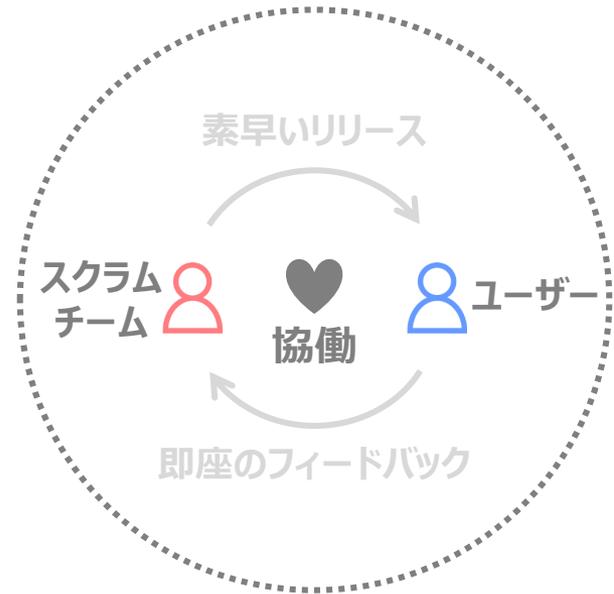
オープンなコミュニケーションの場では、正しいことを言わないといけなくなるような感覚に陥りやすい



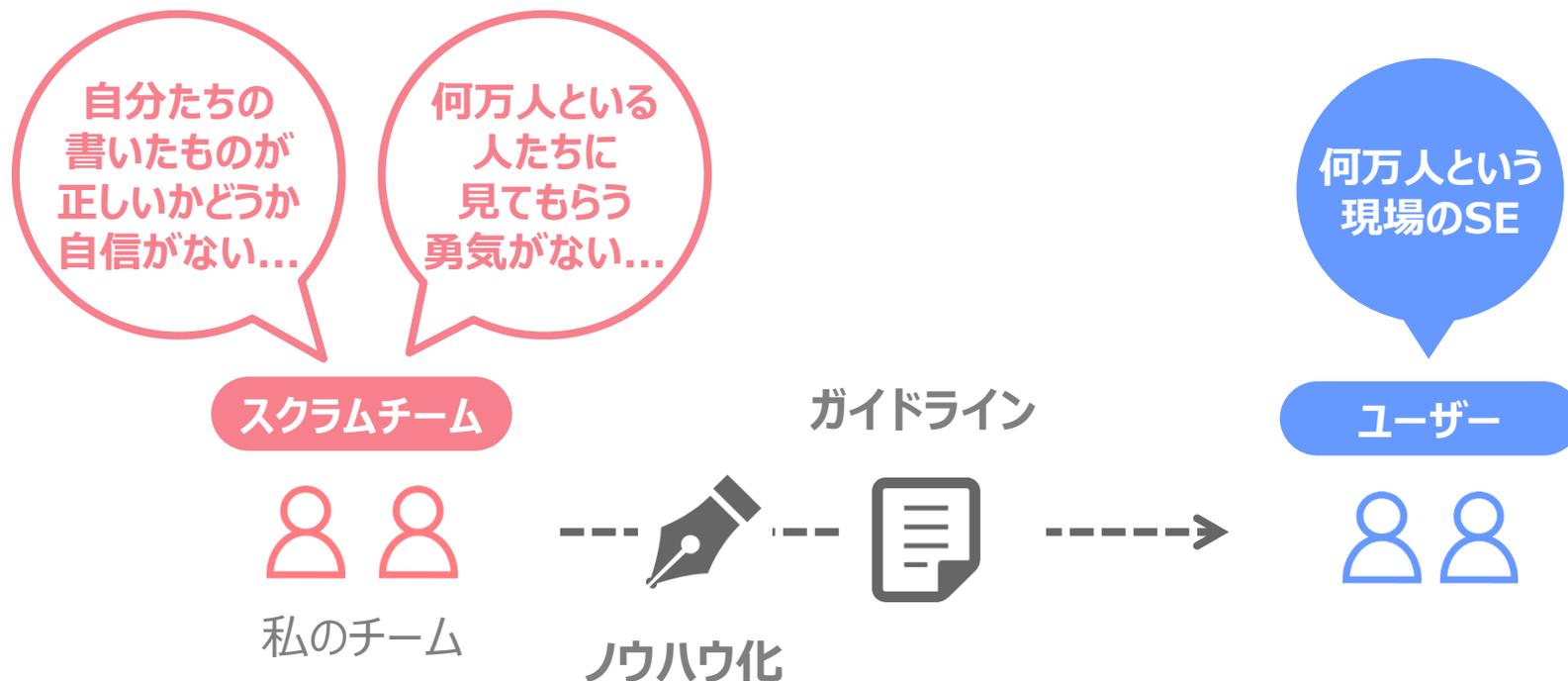
正しいこと／間違っていることを気にせず、
スクラムチームで率先して発言

→正しいことを言わないといけなくなるような雰囲気をつくす

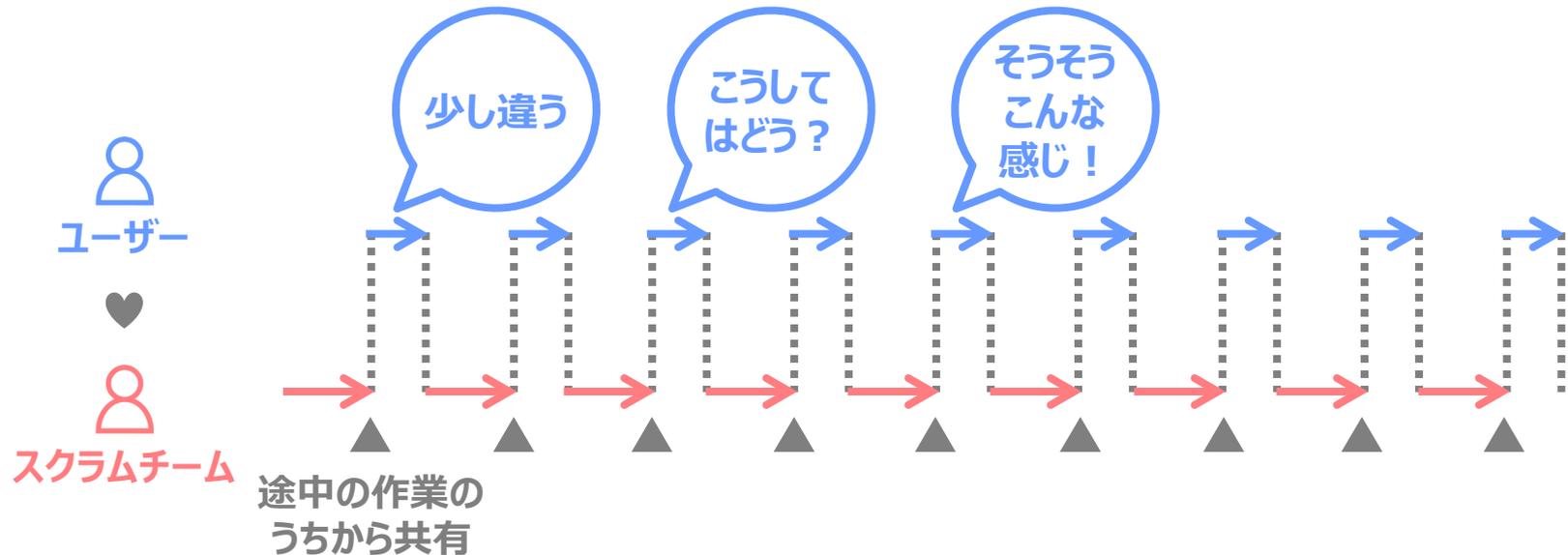
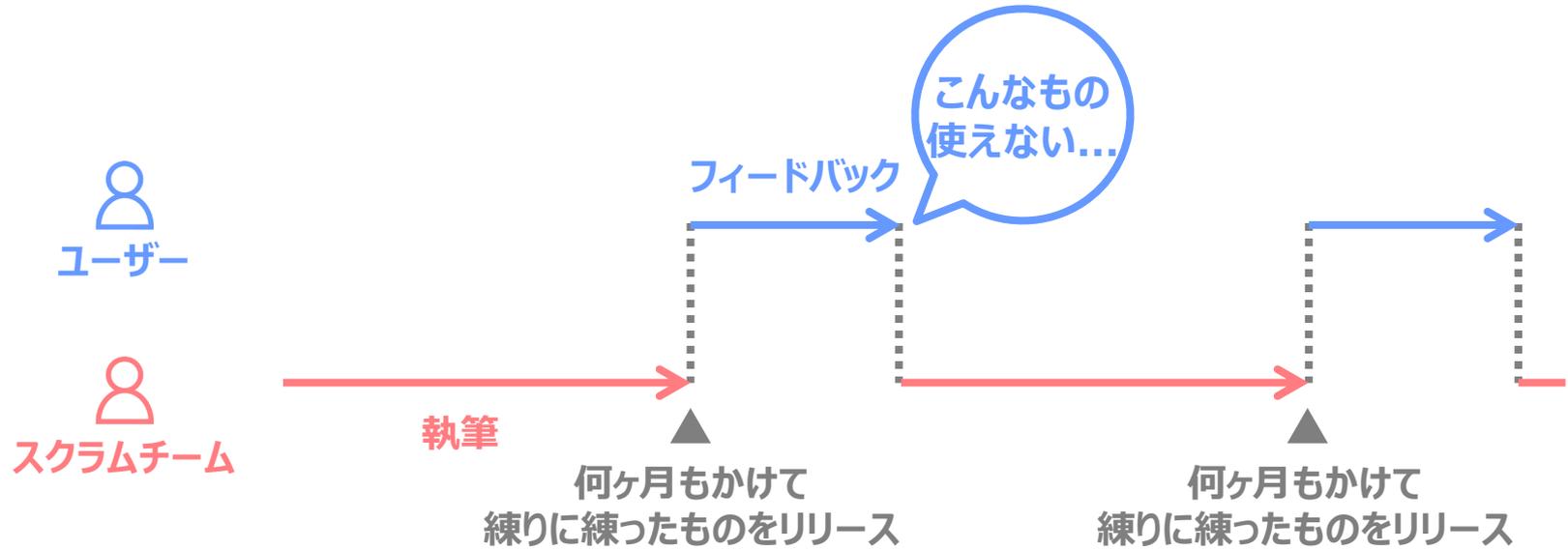
- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
 - (1) 期待のすり合わせ
 - (2) 信頼感の醸成
 - (3) 誰もが気軽に発言できる場を作る
 - (4) 勇気をもって作業をオープンにする
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか



自分たちで執筆したガイドを全社に提供する勇気がなかった



もちろん、作業をオープンにできるほうがよい



(4) 勇気を持って作業をオープンにする

手持ちの作業をオープンにするための スクラムチームの3つの心がけ



作業をオープンにする
タイミングをできる限り
早くする

タイミングが
早ければ早いほど、
必要な勇気は少ない



ユーザーからの
フィードバックに
感謝する

フィードバックに
すぐに反応し、ユーザーの
アイデアに乗っかる

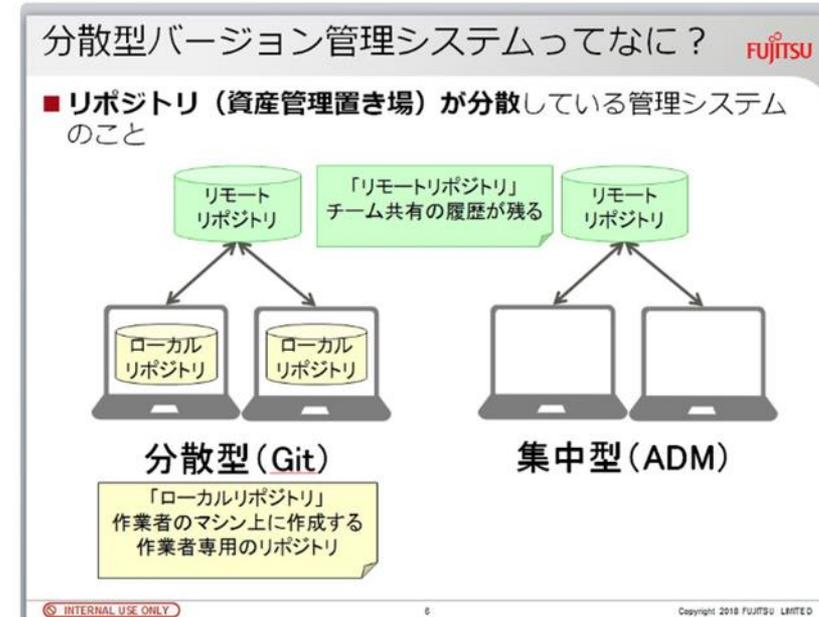


誠意をもって
作業していれば、
ユーザーも協力してくれる

勇気を持って作業を
公開したことに対して
誰も悪いことは言わない

(4) 勇気を持って作業をオープンにする

勇気を持って、手持ちの作業を公開しながら作業できるようになると...



分散管理メリット (Gitのメリット) については次ページ



Kousuke Sekizuka 午後1:21

メリット見る前で悪いんですけど、このページでもうちょっと何かが伝わるといいんだろうなあ、って思ったりします。メリットページ、かな。

まちます。

なーんか、分散型リポジトリって言われると、拠点分散をイメージする気がしちゃって。

「作業者のマシン」って書いてあるのはあるんだけども。



Masahiro Tomita 午後1:23

Git の用語でいうと、ローカルマシンの中であってもリモートリポジトリって言ったりしますね。そこまで言っちゃうと却ってや

お気に入りチャンネル

公開チャンネル

(4) 勇気を持って作業をオープンにする

ユーザーにもどんどん参加（反応）してもらえるようになる！
（ユーザーにも好意に思ってもらえる！）

分散管理メリット（Gitのメリット）については次ページ



Kousuke Sekizuka 午後1:21

メリット見る前で悪いんですけど、このページでもうちょっと何かが伝わるといいんだろうなあ、って思ったりします。メリットページ、かな。

まちます。

なーんか、分散型リポジトリって言われると、拠点分散をイメージする気がしちゃって。

「作業者のマシン」って書いてあるのはあるんだけども。



Masahiro Tomita 午後1:23

Gitの用語でいうと、ローカルマシンの中であってもリモートリポジトリって言ったりしますね。そこまで言っちゃうと却ってややこしくなるような気はするので言わなくていいとは思いますが。



Kousuke Sekizuka 午後1:27

自分のマシンにリポジトリがある、それは素敵なことだ、ってのが伝わるといいなあ、と思うとやっぱりメリット資料なんだろう。



Takahiro Kobayashi 午後1:43

集中型経験者が前提なら、こんなことで困ったことはありませんか？と書いてみるとか

なるほど 1



uchiyama.wataru 午後1:43

メリットページ書いてるんですが、なかなか難しいですね...



Masahiro Tomita 午後1:44

リポジトリがロックされないとか。



uchiyama.wataru 午後1:45

確かに、他の作業者はほぼ意識しないですもんね！



Masahiro Tomita 午後1:45

ネットワークが繋がってなくても作業可能とか

お気に入りチャンネル

公開チャンネル

(4) 勇気を持って作業をオープンにする

そのうち、ユーザーのほうからアイデアを出してくださったり…



itahashi.hidewo 午後4:01

私の意見をかいておきます。(たぶん、もっと違う人の意見も聞きたいです、よね！)

・制約があつて画面からのPTをやつてた

・不十分になる

・非効率になる

→UniTestを採用することで

・十分できる(妥協しなくてよい、やればやるだけコストかかるけど)

・効率的にできる

+だれでも、なんどでも、・・・というメリットも享受できる

(+リファクタするなら必須)

ここまででは自分としてしっくりくるんですが、最後の!

・ユニットテスト=樹体テスト

(4) 勇気を持って作業をオープンにする

善意で情報提供してくださる方まで…！



NITTA Teppei 午前11:05

🔗 18

uchiyama.wataruのメッセージへのコメント: @nitta.teppey パワポ資料がとても素晴らしいので、リンクをガイドラインに載せたいと思っています！載せても大丈夫でしょ…

先にこっち。もう2年前だし、いいだろうってことで。

[http://\[redacted\].pptx](#)



(担当してたマネージャは寛大だしええやろ。ちょっとはパッケージの宣伝にもならんかな。。なんて)
パワポでいいんですかね？ pdfのほうがいい？

導入ガイドは、お待ちを。

今抜いた版を作って、リンクをお知らせします。



NITTA Teppei 午前11:28 📌 ピン留め

🔗 18

uchiyama.wataruのメッセージへのコメント: @nitta.teppey パワポ資料がとても素晴らしいので、リンクをガイドラインに載せたいと思っています！載せても大丈夫でしょ…

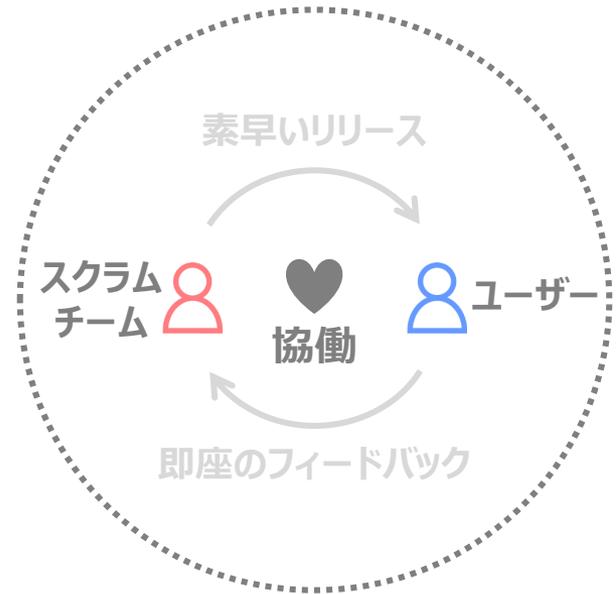
[http://\[redacted\].pdf](#)

[http://\[redacted\].pdf](#)

お納めください



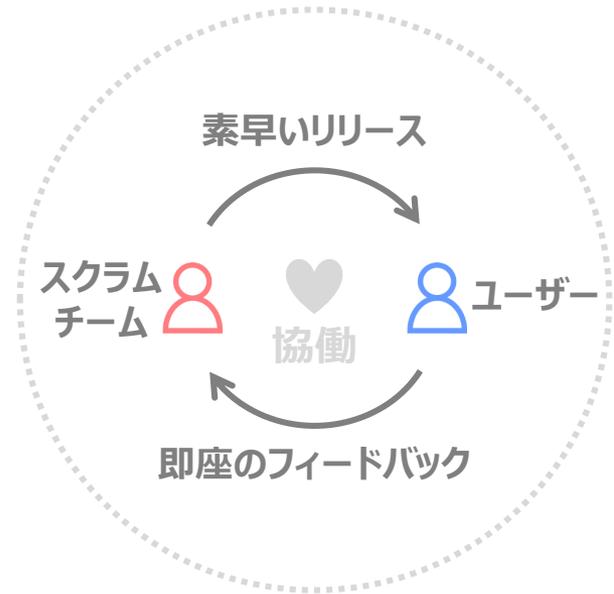
- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
 - (1) 期待のすり合わせ
 - (2) 信頼感の醸成
 - (3) 誰もが気軽に発言できる場を作る
 - (4) 勇気をもって作業をオープンにする
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか



- Before : リリース後に利用者アンケートでフィードバックをもらう
- After : コミュニティ & チャットで対話 & コラボレーション
- 2019年11月～2019年5月 :
 - コミュニティ参加者 : **190名**
 - チャット総投稿数 : **3308回** (1日平均**25回**)

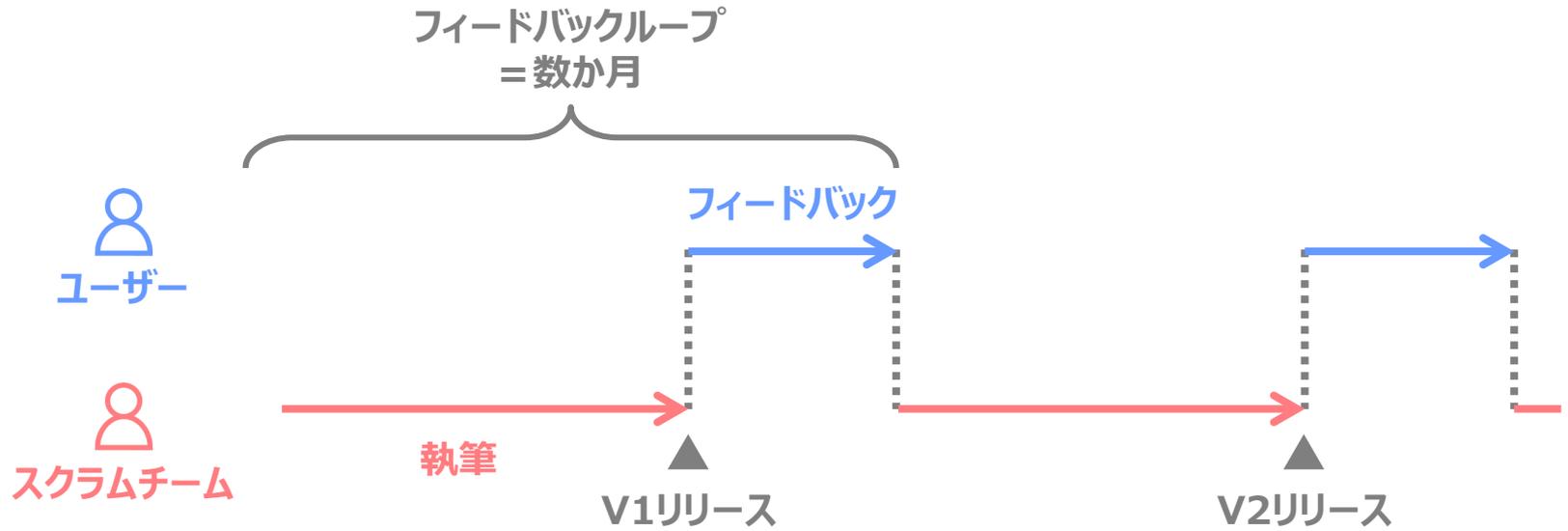
何万人という現場のユーザーを考えると僅かな数字ではあるが、これまでのリリース後にフィードバックをもらえなかった頃からは大きな進歩！

- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか

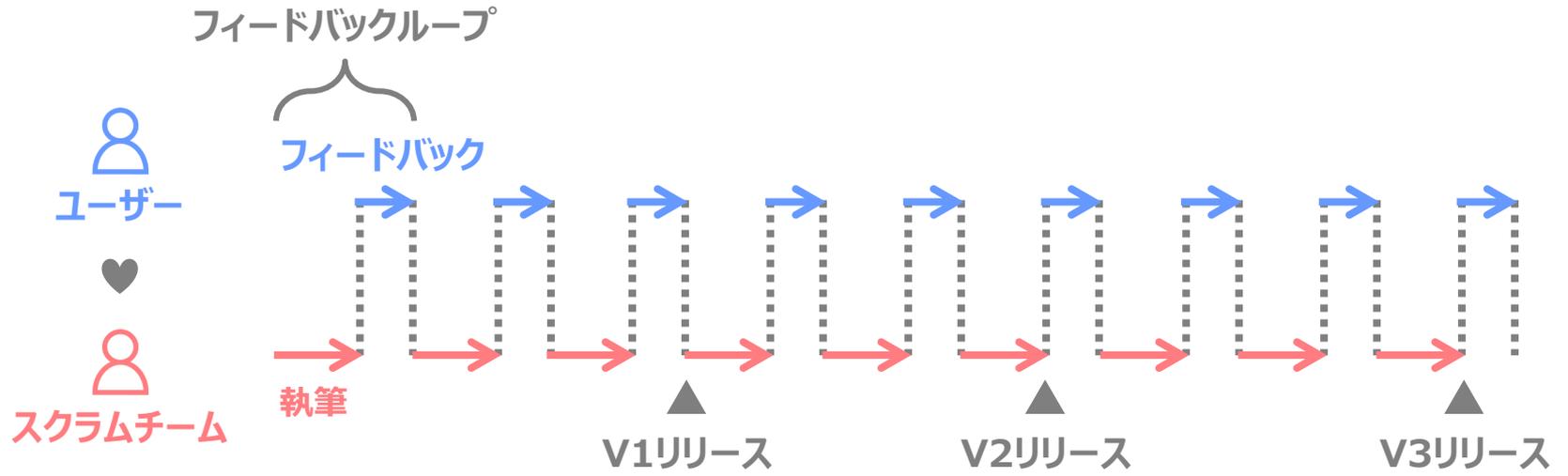


実現したいこと（再掲）

Before



After

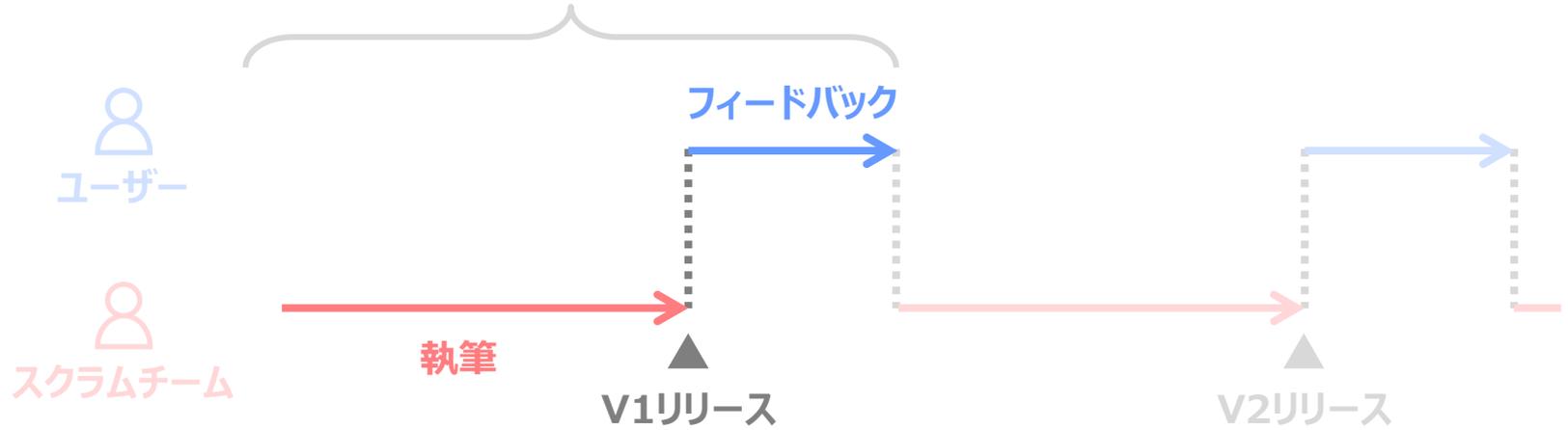


ポイント① (再掲)

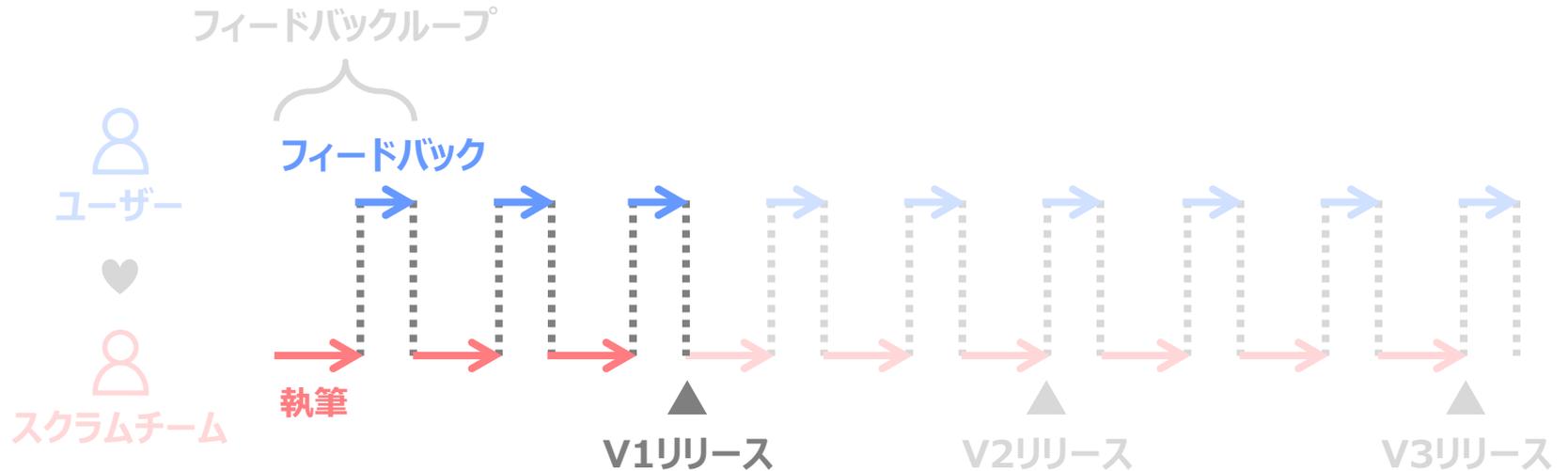
リリース後にフィードバックをもらうのではなく、フィードバックを受け取りながら執筆する

= 数か月

Before

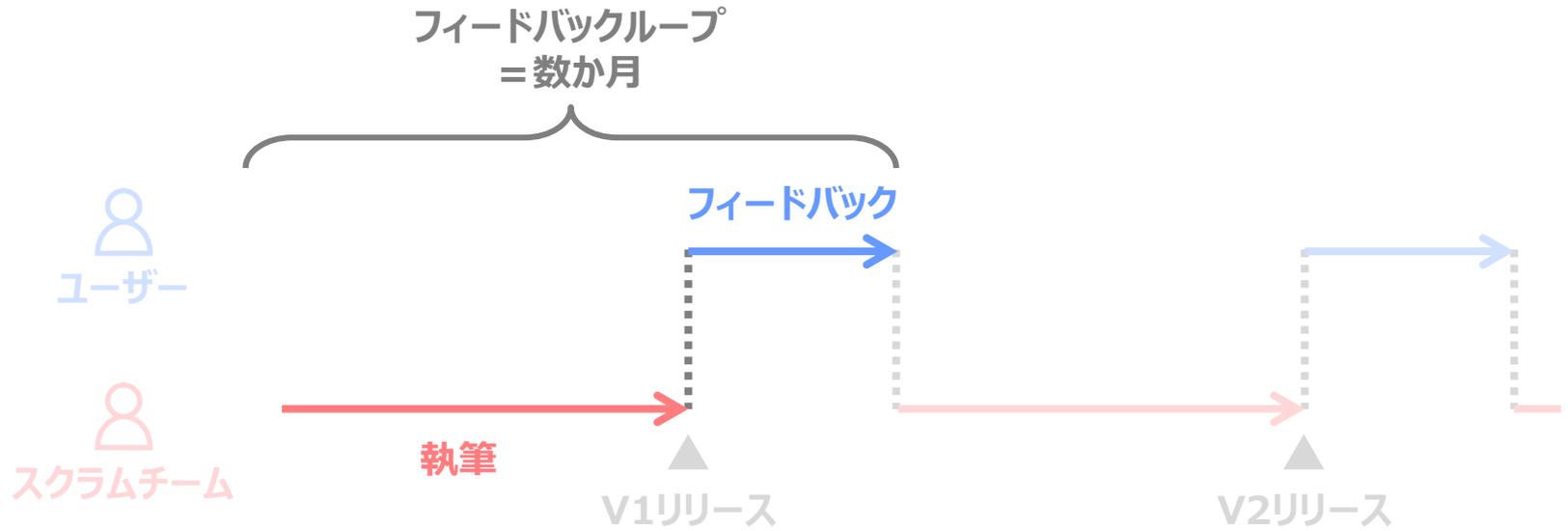


After

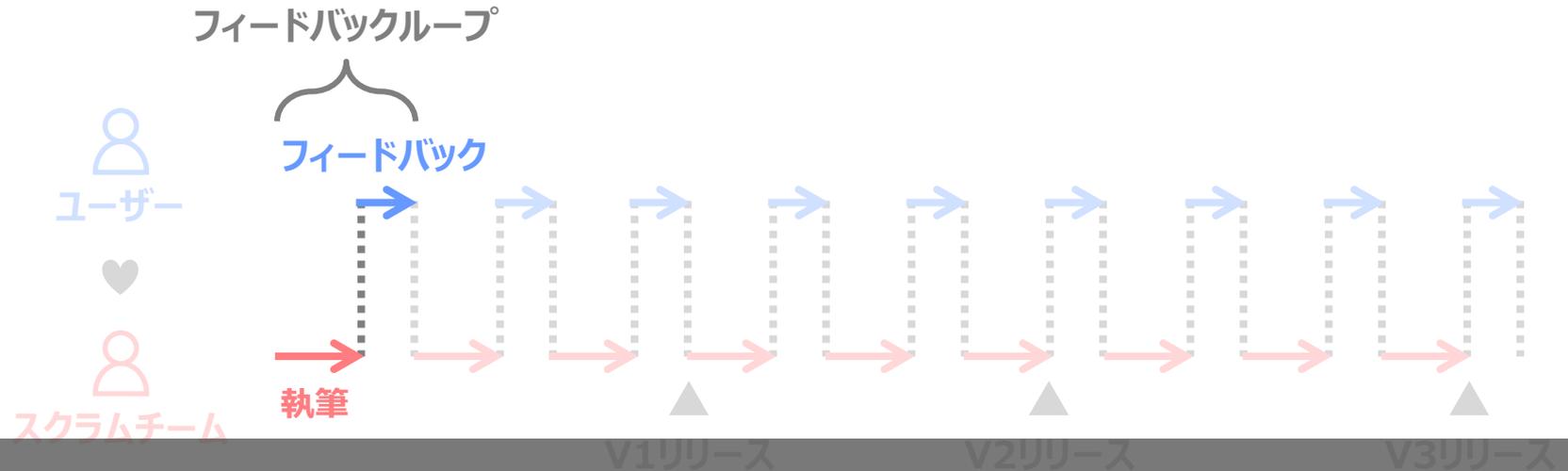


ポイント② (再掲)

Before



After



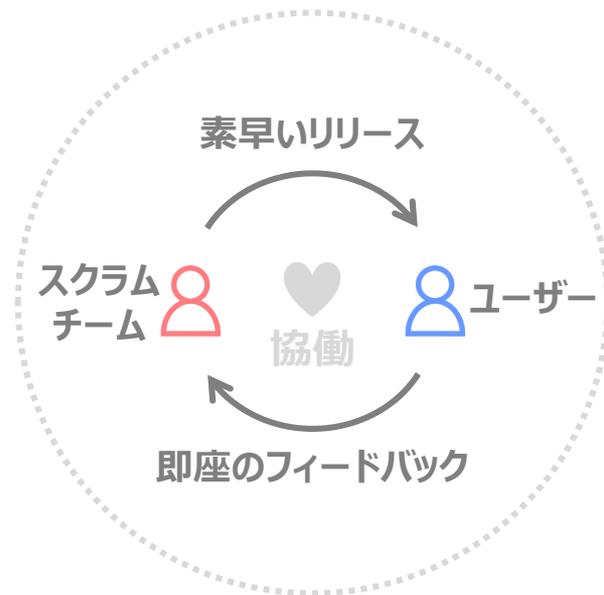
個々のフィードバックループを短縮することで、フィードバックを受け取る機会を増やす

- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む

- 2. フィードバックループを改善する

- (1) コミュニティ版リリース
- (2) 途中成果物もすべてユーザーに公開する
- (3) 待ち時間の短縮
- (4) 手戻りの削減（WIP プルリクエスト、モブプログラミング）

- どう変わったか

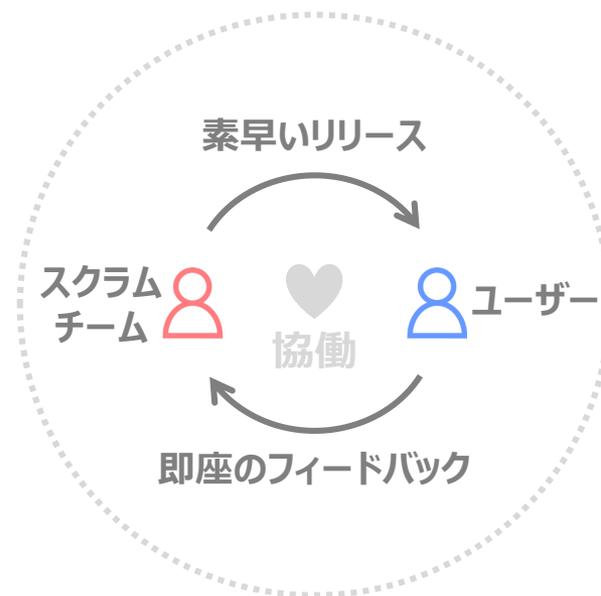


- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む

- 2. フィードバックループを改善する

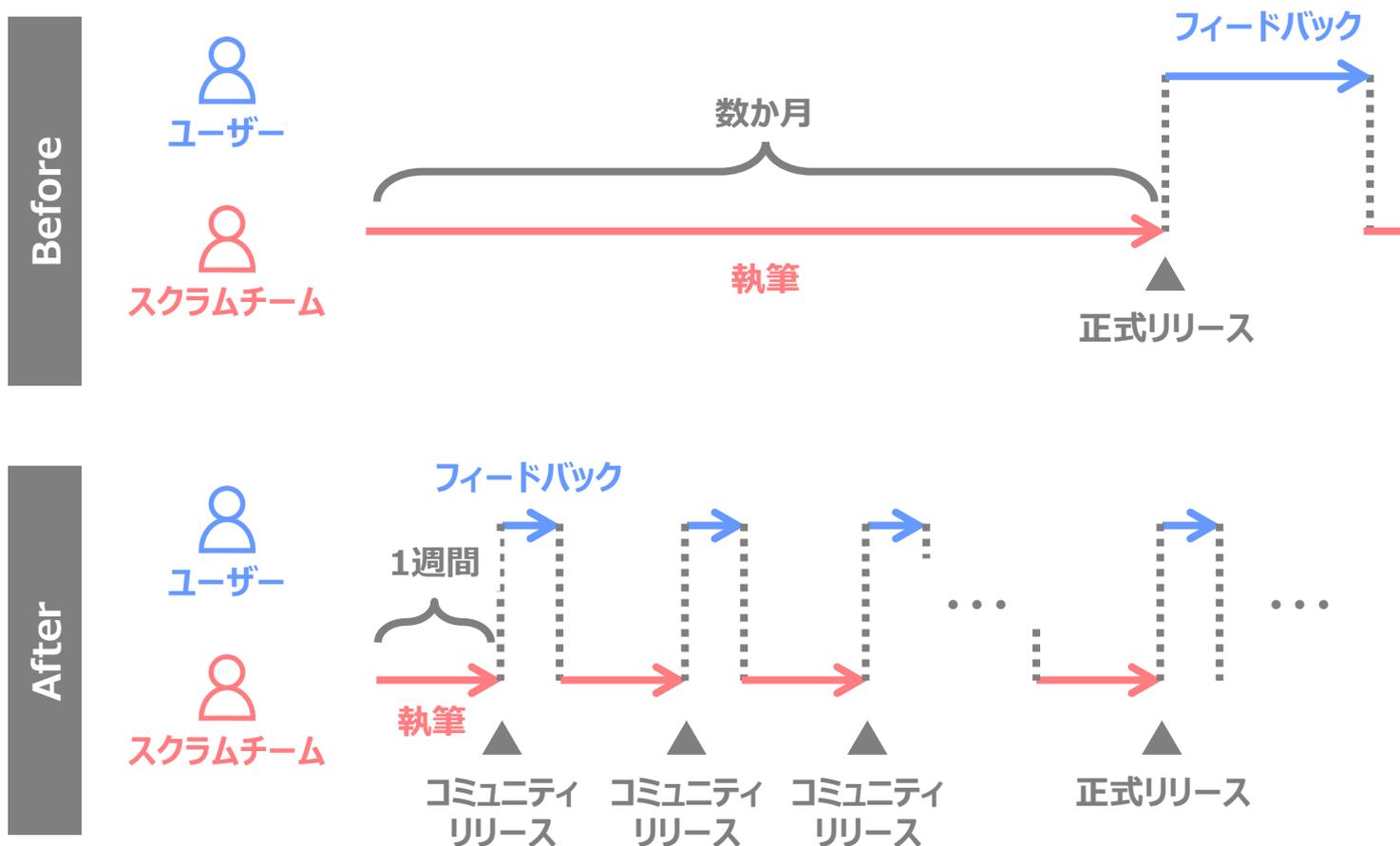
- (1) コミュニティ版リリース
- (2) 途中成果物もすべてユーザーに公開する
- (3) 待ち時間の短縮
- (4) 手戻りの削減（WIP プルリクエスト、モブプログラミング）

- どう変わったか



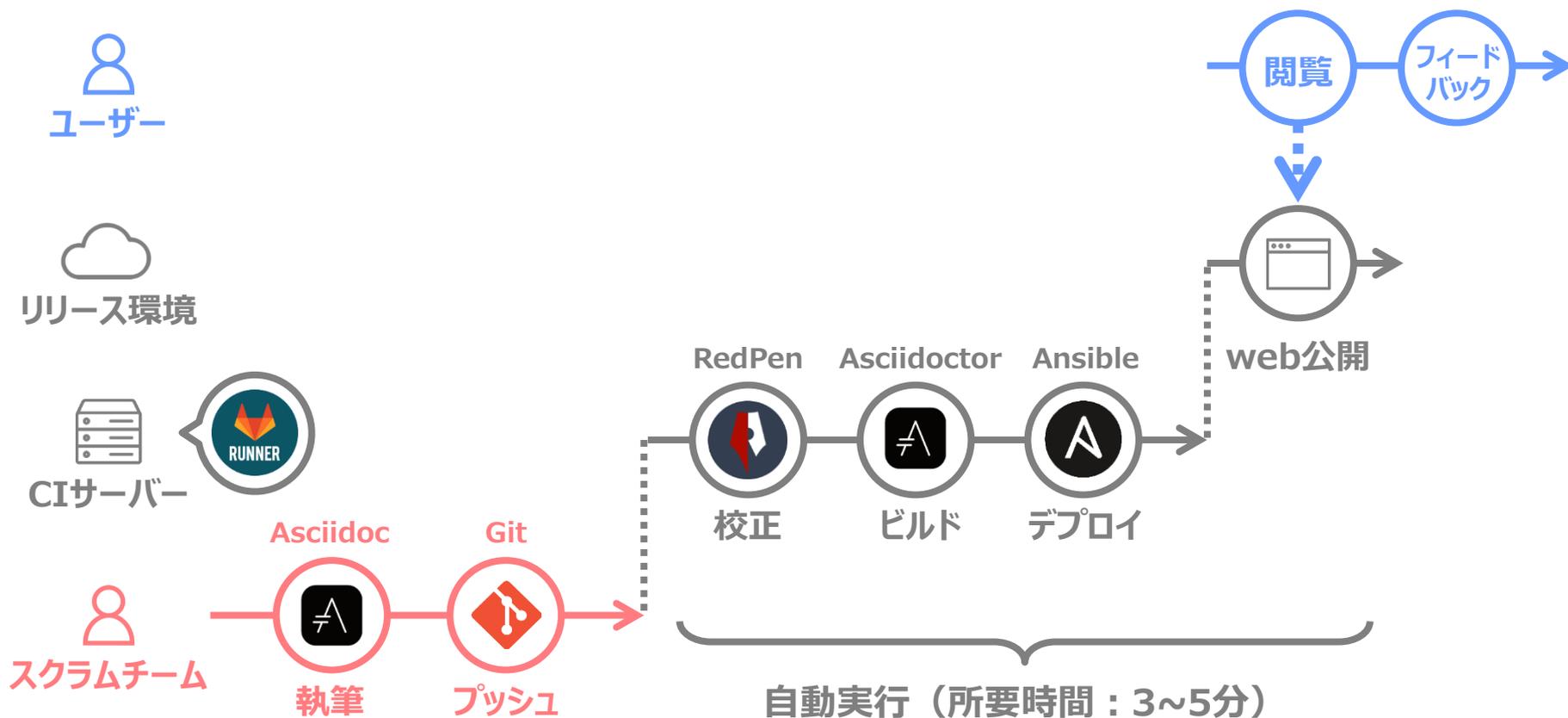
(1) コミュニティ版リリース

1週間のスプリントの終了後、コミュニティ参加者向けにスプリントの成果物を
コミュニティ版として毎週リリース



(1) コミュニティ版リリース

執筆メンバーが毎週のリリースにおける付帯作業にも耐えられるように、スプリントの初期から、安全かつ確実なCI/CDパイプラインを確立



(1) コミュニティ版リリース

Masterへのマージやコミュニティ版のリリースをチャットに自動通知

wadatsumi @hirakawa.mizuki

お気に入りチャンネル

公開チャンネル

未読 ↓

devops_cicd-road
インセプションデッキ | リポジトリ | リリース物 | 毎週金曜更新 | 一週間の流れ | アンケート | ...

gitlab_notification BOT 午前10:50

#MergeRequest

merge : MergeRequest 「 [] の修正」

Deploy	Proofread	Author	Assignee
デプロイ結果	指摘結果	@uchiyama.wataru	@Sako Mikio

gitlab_notification BOT 午前10:53

#Release

@all

第17スプリント完了

アップデート内容は上記リンク先に記載しています。
成果物は下記になります。
[CI/CD 実践ガイド](#)
振り返りは[こちら](#)

uchiyama.wataru 午前10:54

gitlab_notificationのメッセージへのコメント: #ReleasePlan

やりました。

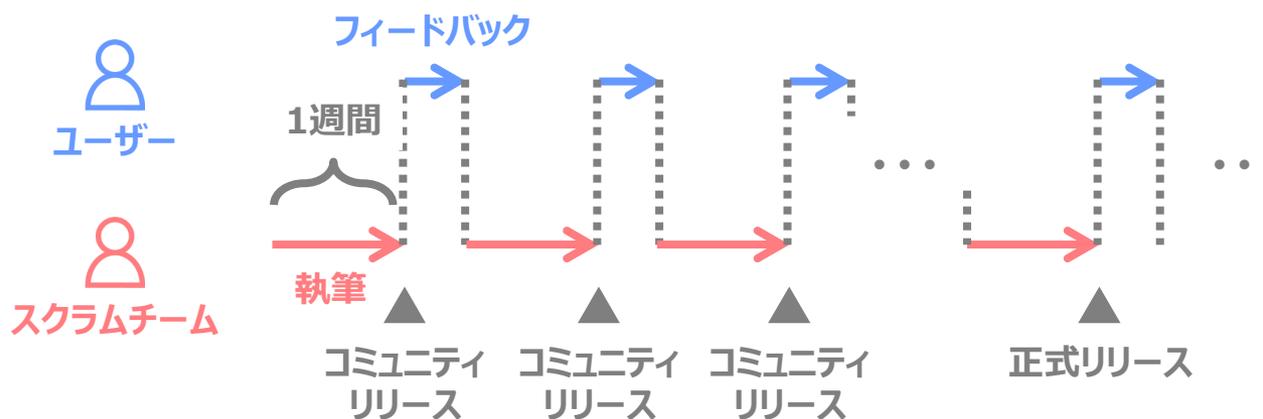
👍 4

2

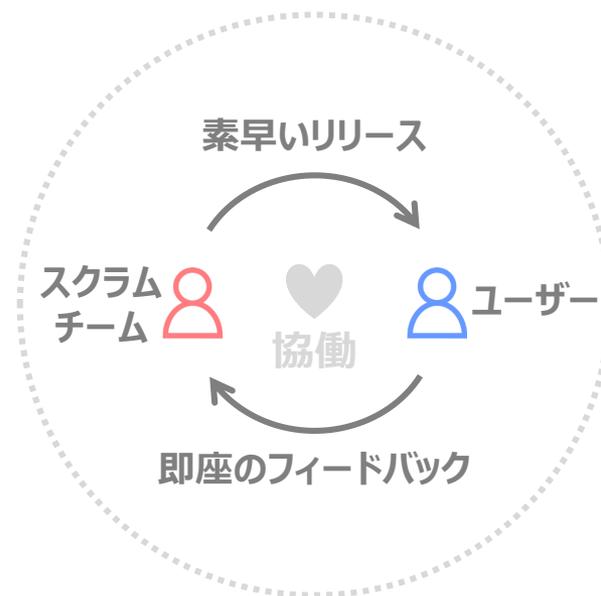
(1) コミュニティ版リリース

実績

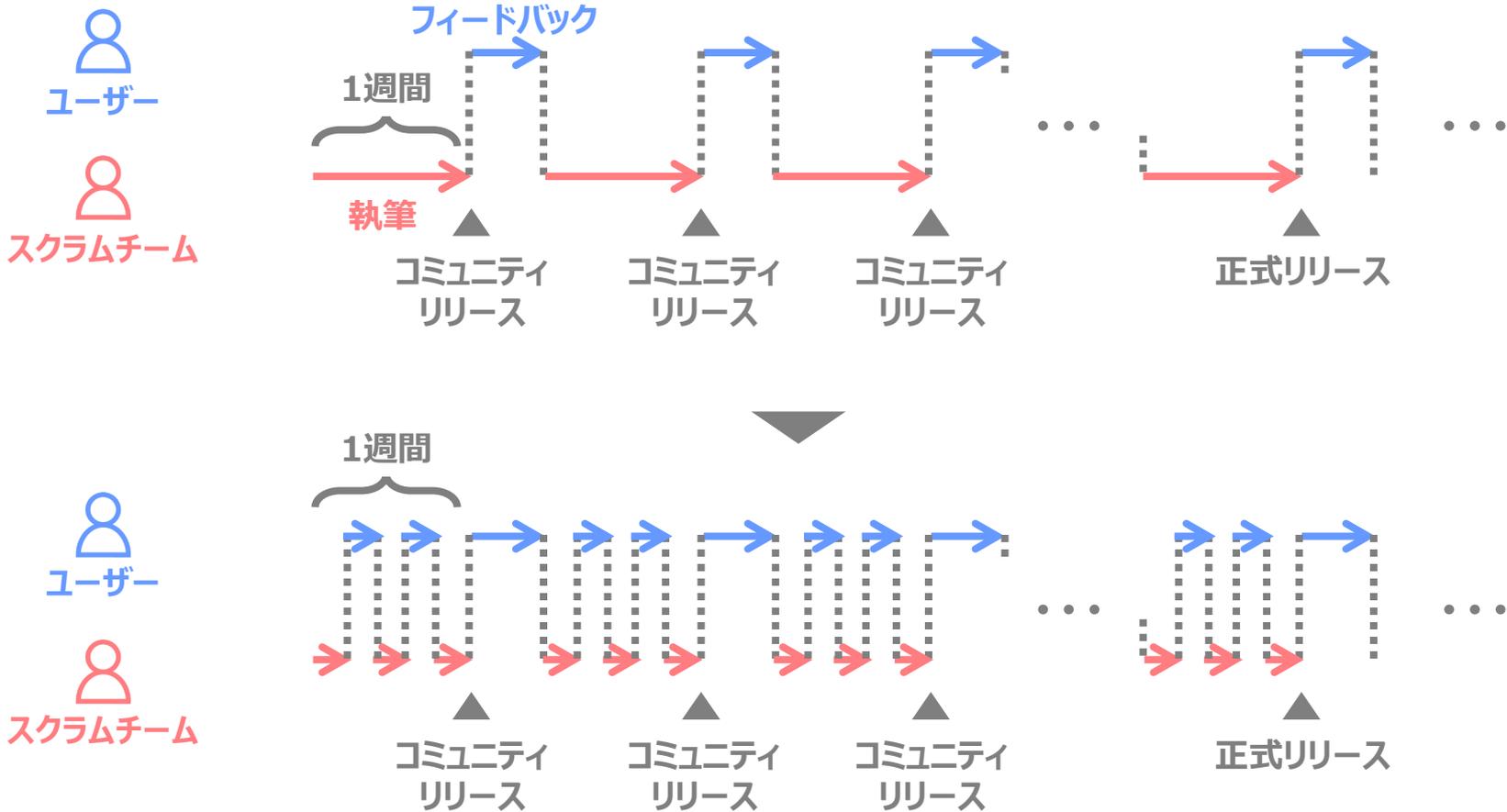
- 期間：2018/11/1～2019/3/31
- リリース回数：正式版リリース2回、コミュニティリリース17回！！



- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
- 2. フィードバックループを改善する
 - (1) コミュニティ版リリース
 - (2) 途中成果物もすべてユーザーに公開する
 - (3) 待ち時間の短縮
 - (4) 手戻りの削減（WIP プルリクエスト、モブプログラミング）
- どう変わったか

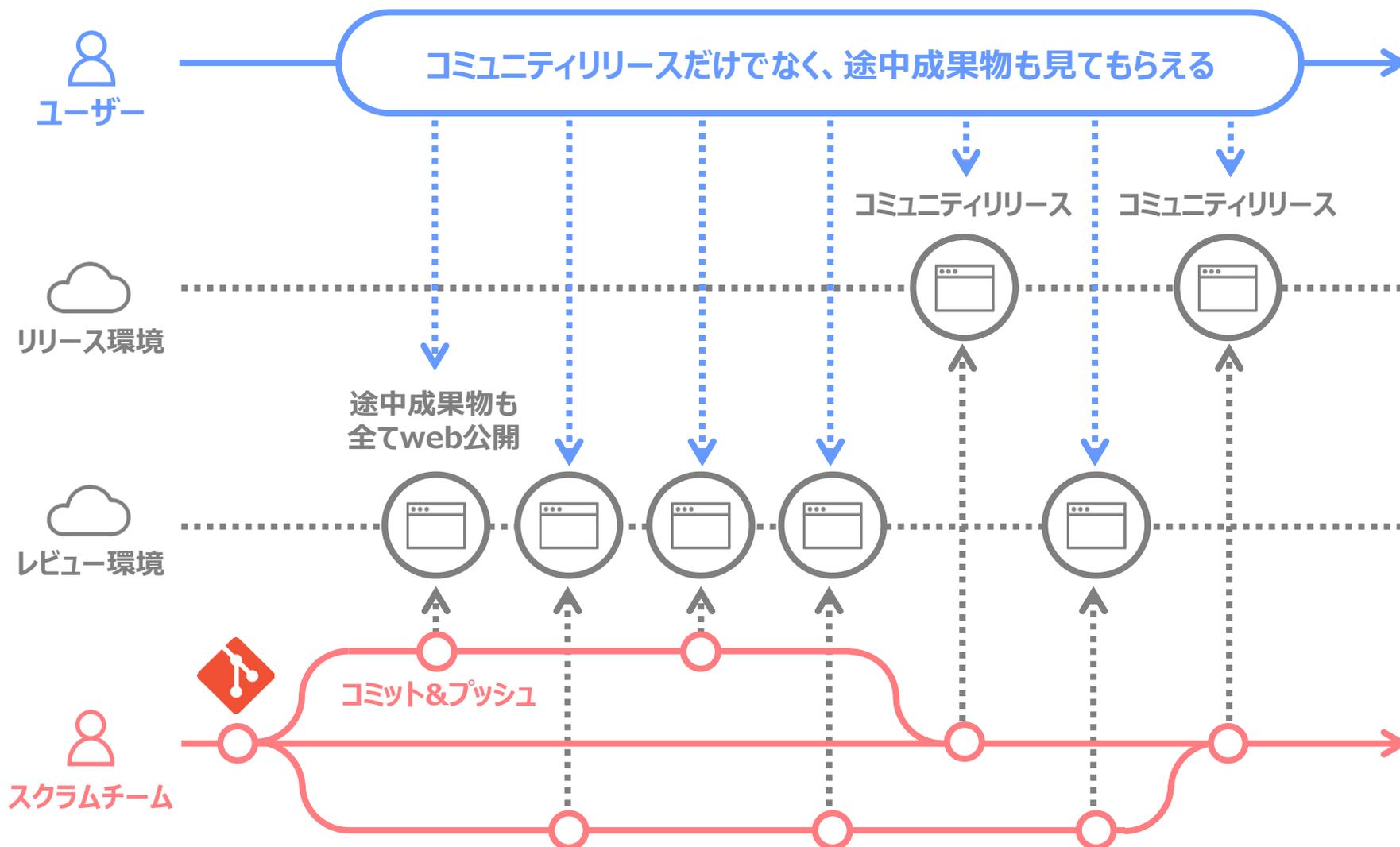


コミュニティ版（毎週リリース）だけでなく、
途中成果物もすべて公開してしまえばもっとフィードバックをもらえるのでは？



(2) 途中成果物もすべてユーザーに公開する

執筆途中のものも全てユーザーに公開するようにした



(2) 途中成果物もすべてユーザーに公開する

執筆途中のものも全てユーザーに公開するようにした

コミュニティリリースだけでなく、途中成果物も見てもらえる



ブランチ名に対応した動的なURLパスでレビューページを作成

`/feature/source-highlight/#_第二段階ci環境でもユニットテストを行おう`

途中成果物も
全てweb公開

URLをユーザーに共有

feature/source-highlight ブランチ

コミット&プッシュ

レビュー環境

スクラムチーム

(2) 途中成果物もすべてユーザーに公開する

執筆途中のものも全てユーザーに公開するようにした



手持ちの作業をオープンにするための スクラムチームの3つの心がけ



**作業をオープンにする
タイミングをできる限り
早くする**

タイミングが
早ければ早いほど、
必要な勇気は少ない



**ユーザーからの
フィードバックに
感謝する**

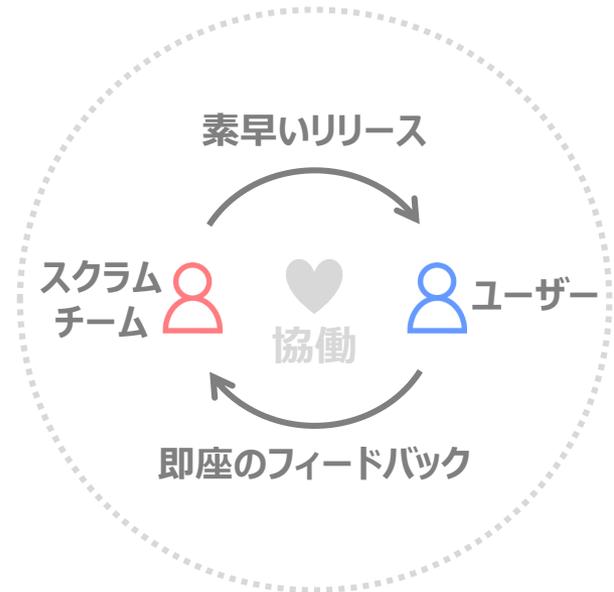
フィードバックに
すぐに反応し、ユーザーの
アイデアに乗っかる



**誠意をもって
作業していれば、
ユーザーも協力してくれる**

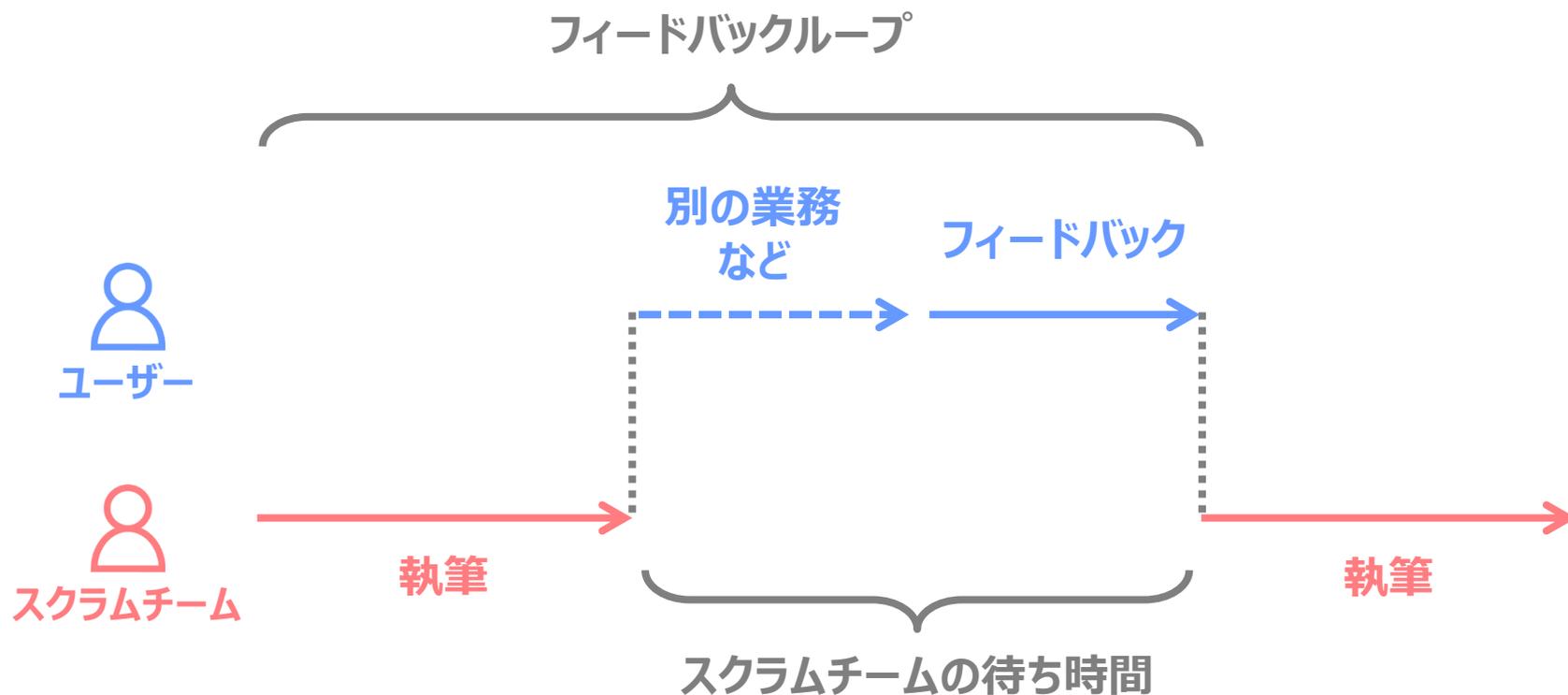
勇気を持って作業を
公開したことに対して
誰も悪いことは言わない

- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
- 2. フィードバックループを改善する
 - (1) コミュニティ版リリース
 - (2) 途中成果物もすべてユーザーに公開する
 - (3) 待ち時間の短縮
 - (4) 手戻りの削減 (WIP プルリクエスト、モブプログラミング)
- どう変わったか



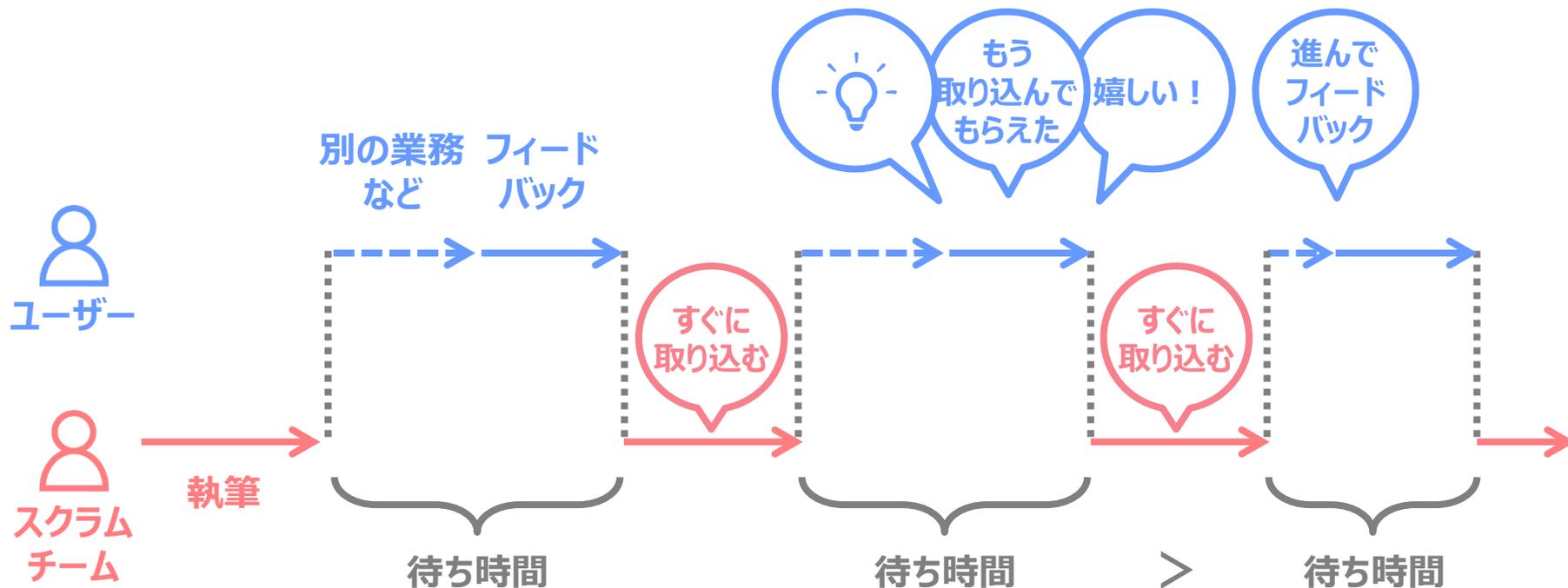
(3) 待ち時間の短縮

成果物を公開してフィードバックを受け取るまでには待ち時間が潜む
(ユーザーも自身の業務があるので、待ち時間が生じることは当然)



(3) 待ち時間の短縮

ユーザーが進んでフィードバックしたくなる工夫



ユーザーからのフィードバックをスクラムチームで即座に取り込む
→ユーザーに、フィードバックがすぐに取り込まれた（意見が採用された）体験を感じてもらう
→今後進んでフィードバックをしたくなる

(3) 待ち時間の短縮

ある日の朝に来ていたフィードバックにすぐに対応した様子

wadatsumi
@hirakawa.mizuki

お気に入りチャンネル

公開チャンネル

未読 ↓

★ devops_cicd-road
インセプションデッキ | リポジトリ | リリース物 | 毎週金曜更新 | 一週間の流れ | アンケート | ...

💡 gitlab_notification BOT 午後0:36

#MergeRequest

open : MergeRequest 「シンタックスハイライトに対応」

Deploy	Proofread	Author	Assignee
デプロイ結果	指摘結果	@hirakawa.mizuki	@Sako Mikio

👤 hirakawa.mizuki 午後0:38

👤 MatsumotoYukiのメッセージへのコメント: あと全然関係ないけど、コード入ってくるとシンタックスハイライト欲し...

シンタックスハイライトに対応してみました！
こんなかんじです

👍 神 4

👤 MatsumotoYuki 午後0:41

👍 すごく読みやすいです！！

😊 1

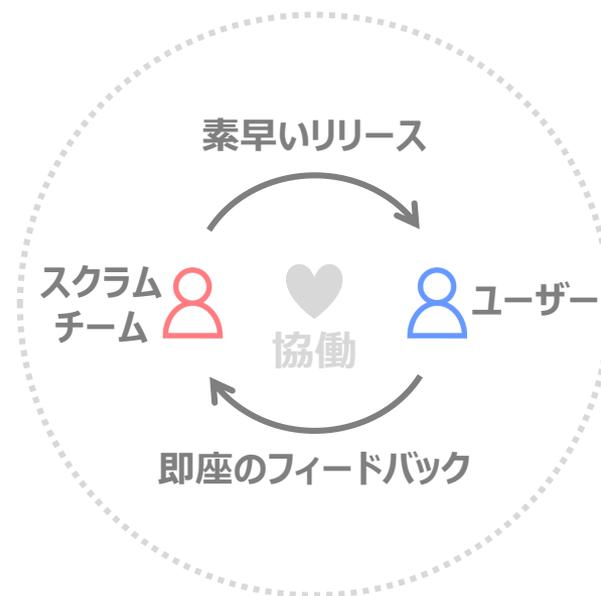
🔌 システム 午後1:16

@nikkou reiko がチャンネルに参加しました。

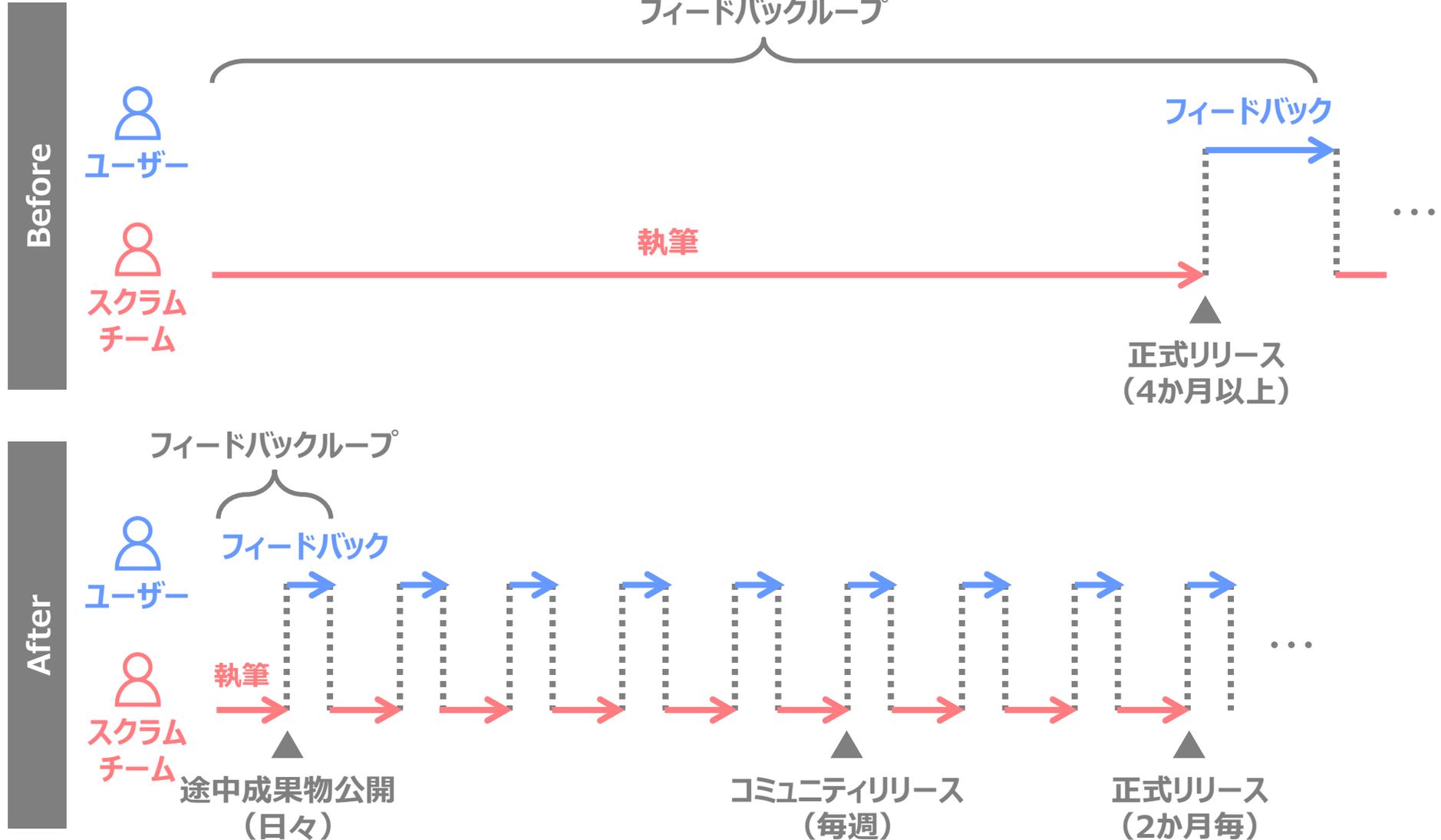
💡 gitlab_notification BOT 午後5:34

#MergeRequest

- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
- 2. フィードバックループを改善する
 - (1) コミュニティ版リリース
 - (2) 途中成果物もすべてユーザーに公開する
 - (3) 待ち時間の短縮
 - (4) 手戻りの削減（WIP プルリクエスト、モブプログラミング）
- どう変わったか



ここまでの Before/After



■ 当時抱えていた課題

■ どのように解決する？

■ 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む

■ 2. フィードバックループを改善する

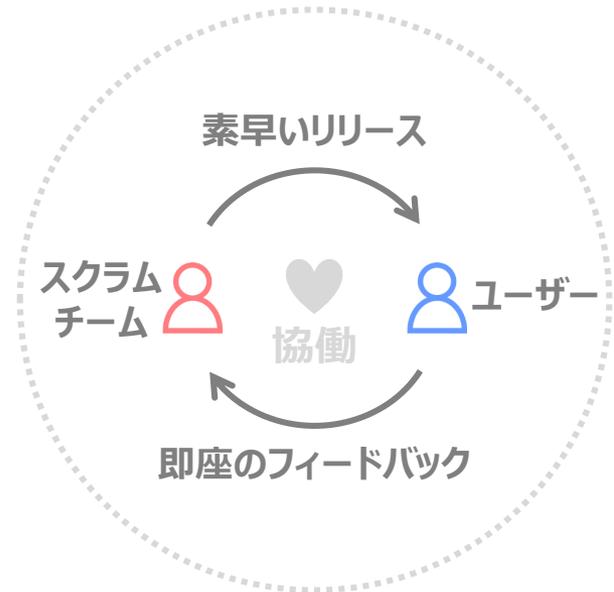
- (1) コミュニティ版リリース

- (2) 途中成果物もすべてユーザーに公開する

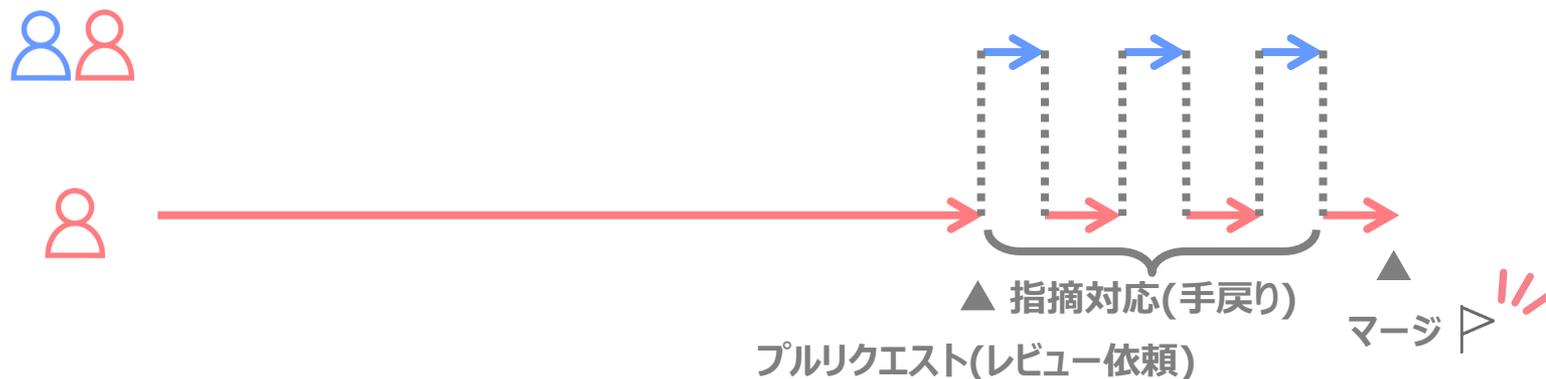
- (3) 待ち時間の短縮

- (4) 手戻りの削減（WIP プルリクエスト、ユーザーとのモブプログラミング）

■ どう変わったか

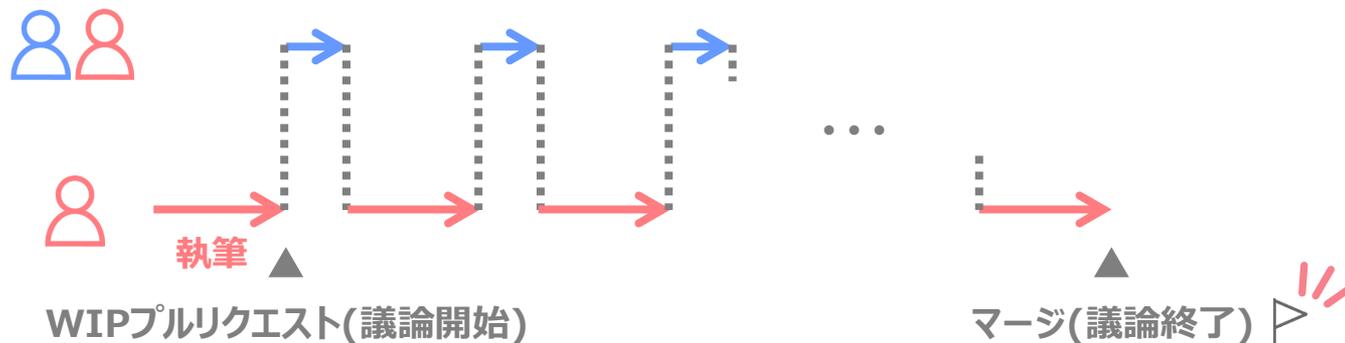


通常のプルリクエスト（レビュー依頼）の場合

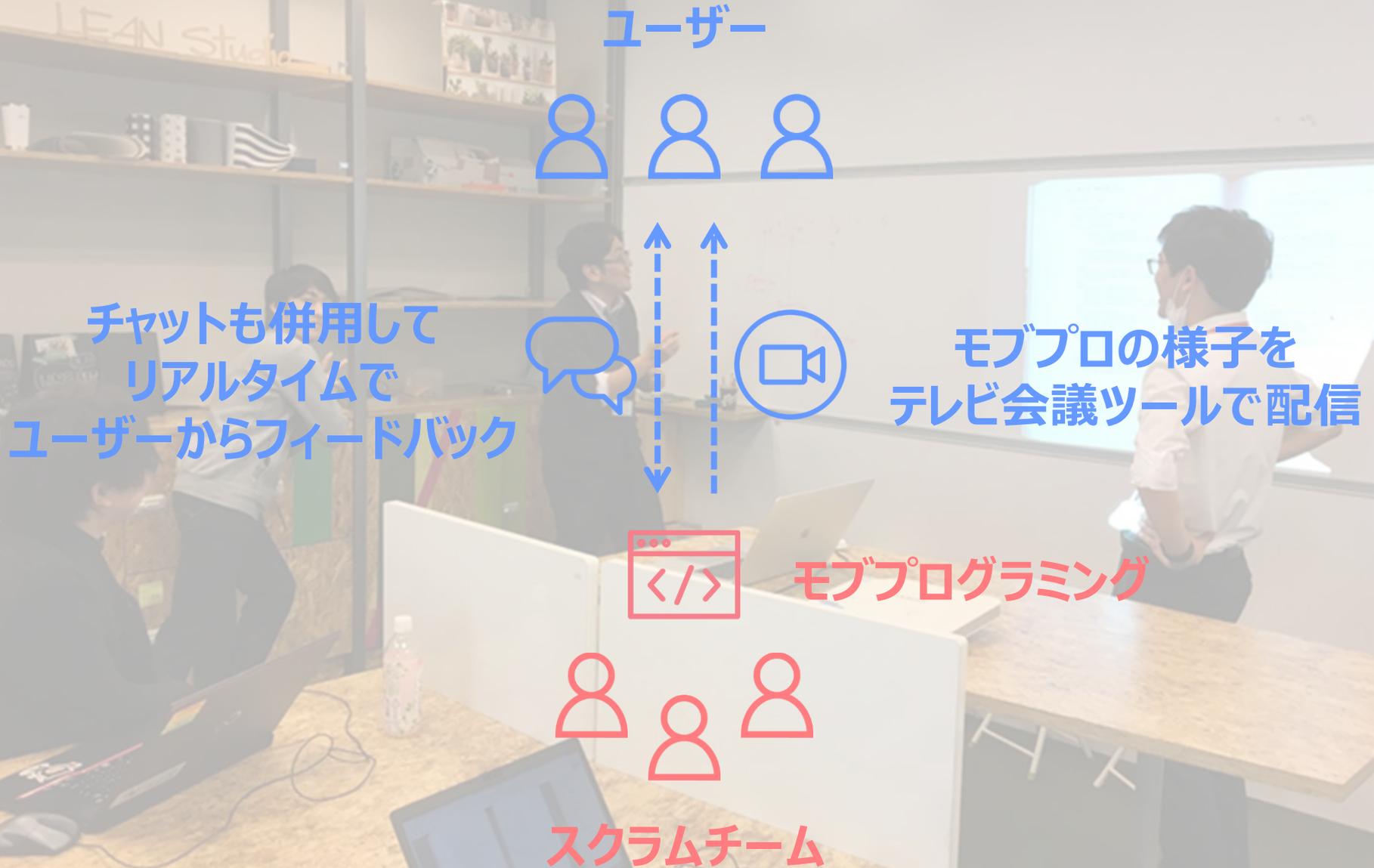


WIPプルリクエストを出した場合

より作業を人目にさらすことにはなるが、議論が始まるタイミングはとても速い



ユーザーとのモブプログラミング





hirakawa.mizuki 午後3:07

2019-04-26

ガイド全体（第1章～第5章）の構成見直しを実施します！！

実施日時

- * 1章 4/22(月) 9:00～11:00
- * 2章 4/22(月) 15:00～17:00
- * 3章 4/23(火) 9:00～11:00
- * 4章 4/23(火) 13:00～15:00
- * 5章 4/23(火) 15:00～17:00

【新章】第6章の構成検討を実施します！！

実施日時

- * 6章 1回目 4/24(水) 9:00～11:00
- * 6章 2回目 4/25(木) 9:00～11:00

SP21では第1章～第5章の構成を見直しと、新しく第6章の構成の洗い出しを実施します

とある週に、2時間×7回のモブプロを実施

その週のチャット投稿総数：約300回！（平均8分/回で誰かが発言）

狙い：
リアルタイムにユーザーからフィードバックをもらい続けること

フィードバック


ユーザー


スクラムチーム

執筆

- 当時抱えていた課題
- どのように解決する？
- 1. ユーザーをスクラムチームに巻き込む
- 2. フィードバックループを改善する
- どう変わったか

- 期間：2018年11月1日～2019年3月31日
- 正式版リリース：**2回**
- コミュニティ版リリース：**17回**
- 起票して取り込んだフィードバックの内訳：**31件**
+ 起票するまでもなく即座に取り込んださらに多くのフィードバック

リリース後にフィードバックをもらうのではなく、
フィードバックを受け取りながら執筆できた！

自信の作業もあるはずなのに、
チャットにいつでも参加していただいたユーザーの方々のおかげ

#232 [初リリース！] CI/CD実践ガイド (V1901)

♡ CP × 500

👍 いいね! × 25

💬 コメント × 6

📎 添付ファイル × 1

knowledge [CI/CD実践ガイド](#) [公開]

 が 2019/01/31 16:26 に投稿 ( が 2019/01/31 18:25 に編集 <更新履歴>)

✎ 投稿を編集

☆ ストック

👍 いいね!

☰ 目次を表示

🔗 URLをコピー

☰ アンケート編集

📊 アンケート集計

初リリースしました！

こんにちは！つながるサービス技術統括部の  と申します。

この度、『[CI/CD実践ガイド V1901](#)』をリリースいたしました！！🎉

今回は初回リリースになります。皆様、是非読んでいただけたら嬉しいです！

CI/CD実践ガイドって？

コミュニティにリリースブログを投稿!

[登録] 2019/01/31 19:57 []



すごく良いドキュメントだと思いました。
特に富士通の現業スキームを考慮した書き方になっているのが良いと思いました。

♡いいね! ×13 

[登録] 2019/02/01 10:20 []



渾身の作。書いた人を尊敬する。
社外に公開したら、はてなブックマークが500~1000くらい集まる「良記事」。

♡いいね! ×6 

[登録] 2019/02/04 9:17 []



とても良い記事です。活用させていただきます！
今後のリリースが楽しみ

♡いいね! ×2 
ブログに寄せられた投稿コメント

最後に

最後に、ここまでの個人的な感想を少し...

執筆メンバーに加わった時、正直不安しかありませんでした。😓

私自身のCI/CDに関する知識が浅すぎて、

「執筆メンバーが務まるのかな」「間違ったこと書かないかな」という思いがあったからです。

しかし、執筆を進めていく中で、これらの不安はいつの間にか消えていました。✨

執筆はこんな感じで進めていきました。

それぞれ執筆する所を決める。常に公開しながら執筆する。煮詰まった時はチーム内で議論する。wadatsumiコミュニティのご意見をいただく。いわゆる「スクラム」です。

初めて、スクラムを経験して実感したことは、

反応してもらえてってなんか嬉しい！

ということです。最初は公開しながら書き進めることに、恥ずかしさもありました。

それよりも「こうした方がいいんじゃない？」や「いいね！👍」って言ってもらった時の嬉しい気持ちの方が大きかったです。あとは

個人ではなく、みんなで作り上げている感じがイイ！

です。実は、**入社2年目の若手**も執筆に加わっていました（このリリースブログの筆者）

2年目で、**手元の作業を全社にオープン**にしながら執筆するのは、**相当な勇気**が必要だったはず...

気づいたら執筆前の不安は無くなっていました！

いまでは、**心強い執筆チームの一員**です

こんな私ですが、

執筆メンバー & 執筆に関わっていただいた方々



その他、自信の作業がありながらも
コミュニティにいつでも参加して下さった方々に
大変感謝いたします

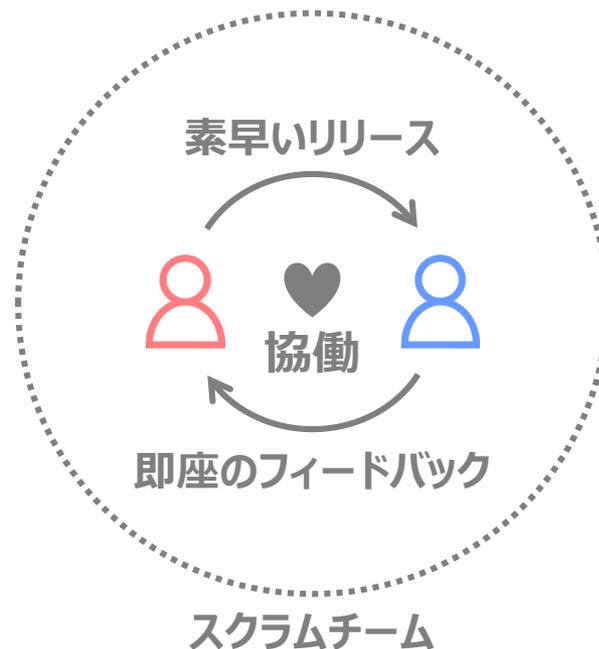
ユーザーもスクラムチームに巻き込み 要望をいち早く実現する

～ユーザーとの協働とフィードバックループの改善によるアプローチ～

～ before ～



～ after ～



本日詳しくお話できませんでしたが、
 どのようにして富士通社内にチャットの文化が広まったかについては、
 こちらに詳しく書かれております！



Software Design 4月号



Software Design 7月号



FUJITSU

shaping tomorrow with you