

TRICHORDチーム プラクティス大集合 Xmas編(仮)

2006-12-20
(株)チェンジビジョン
懸田 剛

アジェンダ

- 自己紹介
- TRICHORDとプロジェクト概要
- チームのプラクティス紹介
- 大切にしていること

講演者紹介

- **懸田 剛(かけだ たけし)**
 - **チェンジビジョン TRICHORD開発部**
 - **リーダー & コンセプト**

TRICHORDプロジェクト概要

- **開発期間**
 - 2006-01～
- **メンバー**
 - 現在5名(懸田含む)
- **開発内容**
 - 製品アプリケーション開発
- **ゴール**
 - コンセプト駆動の製品をフィードバックを受けながら開発して世に出すこと

TRICHORDとは

- プロジェクトの見える化ツール
 - 「開発者から管理者までプロジェクトを透過的に見えるようにする」というコンセプト
- 絶賛無償ダウンロード公開中
 - <http://trichord.change-vision.com/>

TRICHORD - かんばん/バーンダウンチャート

TRICHORD:1 monthws ([Rice Field] - [file:///C:/workspace/webreport/testdata/1 monthws])

ファイル(F) 編集(E) 表示(V) ナビゲート(N) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

75%

アウトライン

- Todo
 - タスク4(ストーリー-4)
 - タスク5(ストーリー-4)
 - タスク6(ストーリー-4)
 - タスク7(ストーリー-4)
 - タスク8(ストーリー-4)

1monthws

2006-11-01 -> 2006-11-21
リリース1

ストーリー1

リリース1

ストーリー1(フィーチャー-1)

1.0

*イテレーション2

Doing

DONE

タスク1(ストーリー-4) 2006-11-06 0.0/2.0

タスク2(ストーリー-4) 2006-11-06 0.0/2.0

タスク3(ストーリー-4) 2006-11-06 0.0/2.0

タスク4(ストーリー-6) 2006-11-06 0.0/2.0

タスク5(ストーリー-6) 2006-11-06 0.0/2.0

タスク6(ストーリー-6) 2006-11-06 0.0/2.0

リリース1

イテレーション	残サイズ
1	20.0
2	15.0
3	15.0
4	15.0

イテレーション2

日付	残作業量
11/6	60.0
11/7	52.0

プロパティー

プロパティー	値
状態	Todo
タスクの数	28

TRICHORD - ニコニコカレンダー

TRICHORD:TRICHORD ([Rice Field] - [file:///Y:/trichord-real-workspace])

ファイル(E) 編集(E) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

ニコニコカレンダー

名前	11/17	11/18	11/19	11/20	11/21	11/22	11/23	11/24	11/25	11/26	11/27	11/28	11/29	11/30
GelMarkerer	😞			🤔	🤔	😞		😞			😞	🤔	😡	
Kent Beck														
Mr. Foie gras												😞	🤔	
Rice Field	😡			😞	😡	😡		😡			😡	😡	😡	🟡
an_away_guy														
gussan				😞	😞	😡		😡			😡			
kompiro	🤔			😡	🤔	🤔		🤔			😞	😞	🤔	
lamy2000	🤔			😡	😡	🤔		😞			😞	😞	🤔	
yosy														

プロジェクトの特徴

コンセプトから全て自前で開発

自分達がツールを使った
開発スタイルを提示する

要求がめまぐるしく変わる

状況に応じて要求を変更する
よりよい方法があれば検討し
組込む

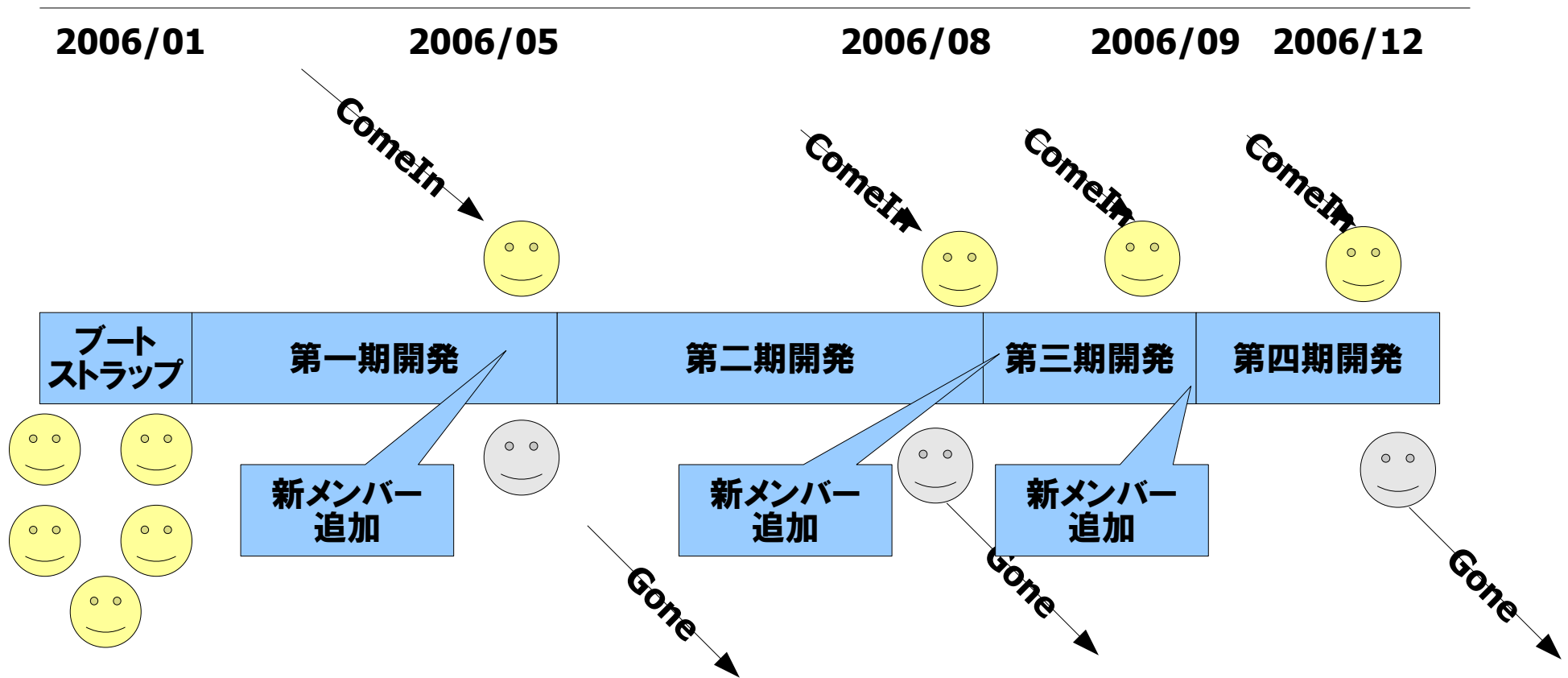
イテレーティブ/ インクリメンタル

1月毎のリリース
1週間イテレーション

Eclipse Rich Client Platform

日本に情報がほとんどない。

プロジェクトの歴史 2006/12現在



TRICHORDチームの プラクティス紹介

謝辞

- **TRICHORD** チームメンバー
 - 日々新しいアイデアを共に考え、実践してくれています
- (株)チェンジビジョン 熊谷恒治氏
 - プラクティスを実践できる場を与えてもらっています
- (株)永和システムマネジメント 角谷信太郎氏
 - 前プロジェクトのプラクティスを伝承してもらいました
 - プラクティスを共に生み出し、実践しました

お断り書き

- 以下の項目の説明は本講演には含まれません
 - 要素技術について
 - 開発プロセスについて
 - アジャイル開発とは
 - eXtreme Programmingとは
 - トヨタ生産方式とは
 - 体系化された考え方
- 現在のチームの実践を淡々にご紹介します

TRICHORDチームの プラクティス特徴

- **実践している**
 - 実際に現場で実施している行動である
- **現場からの発案**
 - 上からの押しつけではなく、自分達での発案で実施する
- **まず試してみる**
 - アイディアをすぐに実施する
 - 試してダメなら別の方法を模索する(=執着しない)
- **目的がある**
 - 実践の目的を明確にした上で実施する
 - 効率化される、わかりやすい、楽しい、etc

TRICHORD開発の「とき」

(1)

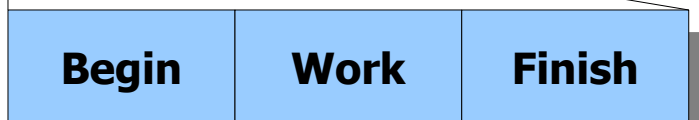


(2)

(3)



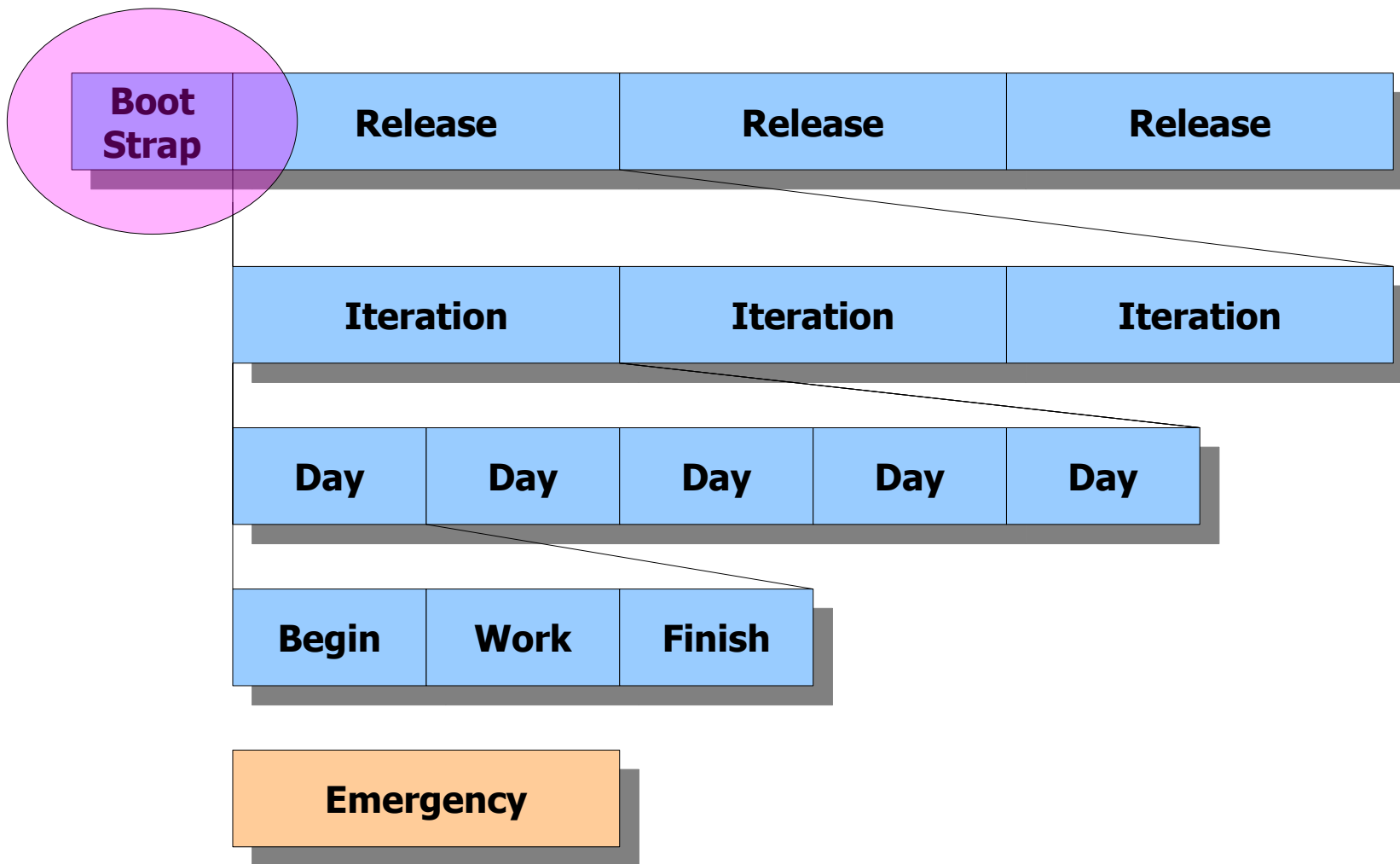
(4)



(5)



「とき」: ブートストラップ

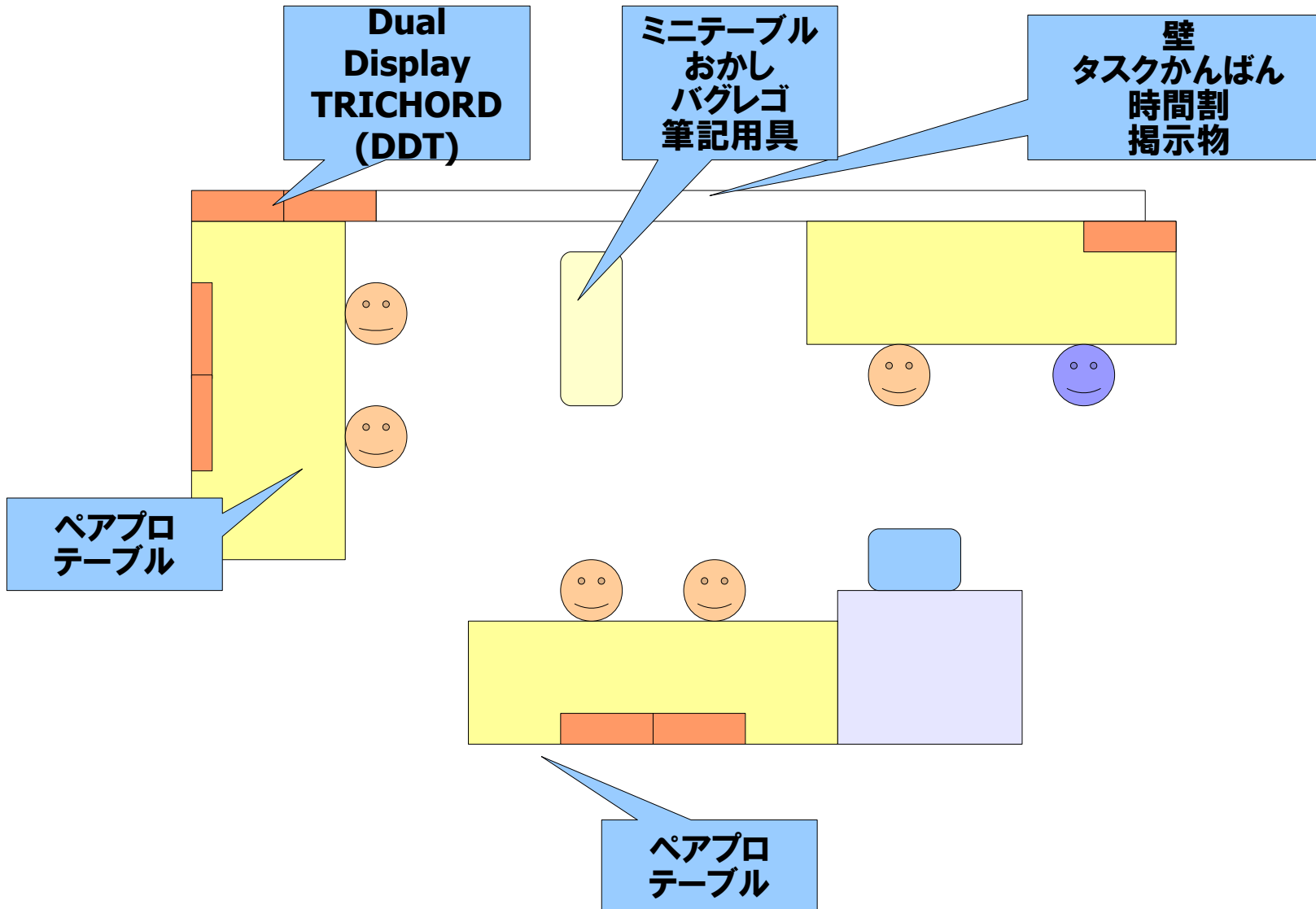


ワークスペースメイキング (模様替え、席替え)

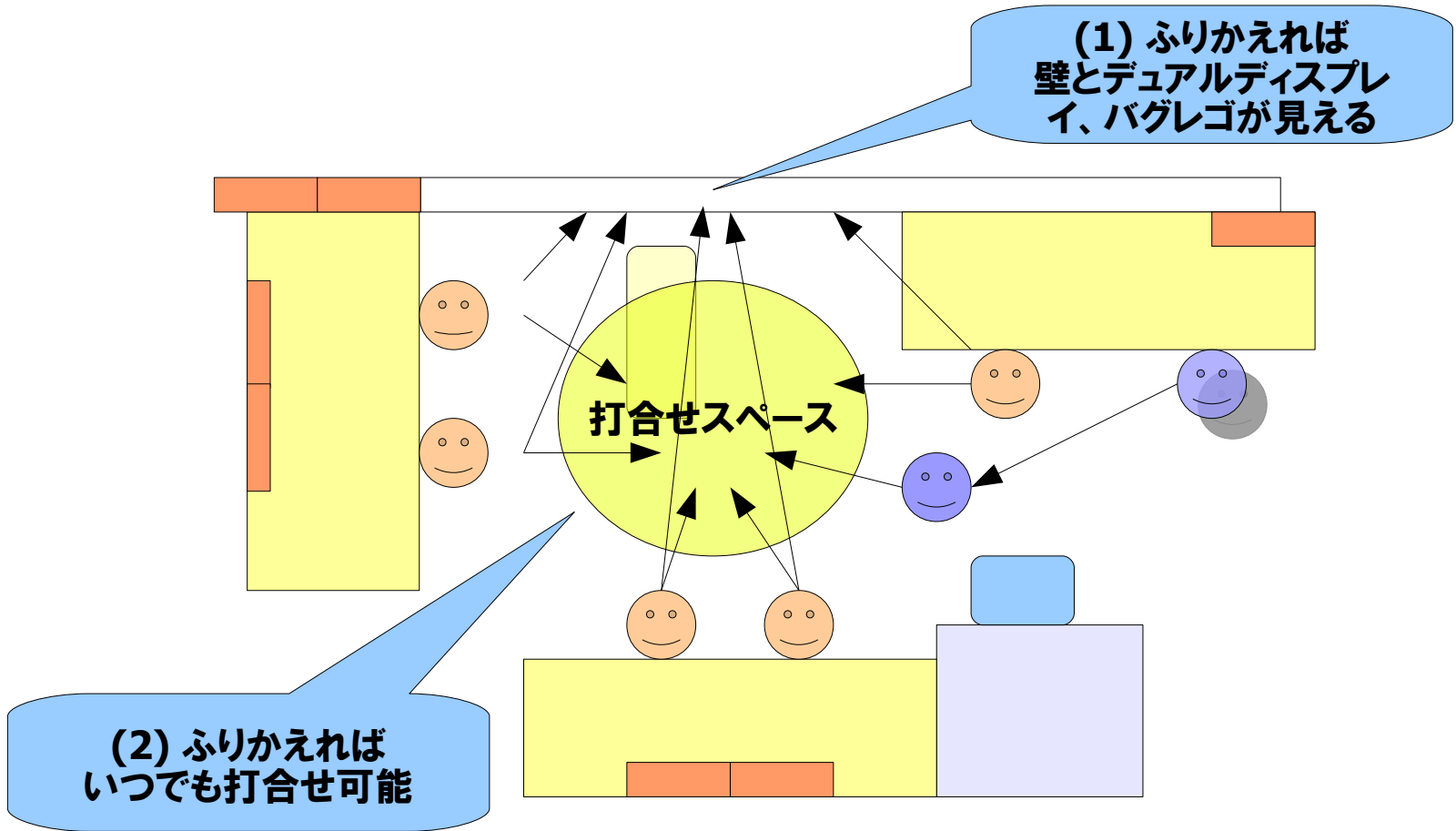


- 開発しやすいように環境を変更する
 - 席の位置、ホワイトボード、壁の位置
- チーム共同作業
 - 計画して実施する
- 新メンバー参加時
 - 再度行なうとよい

TRICHORDチームの ワークスペース

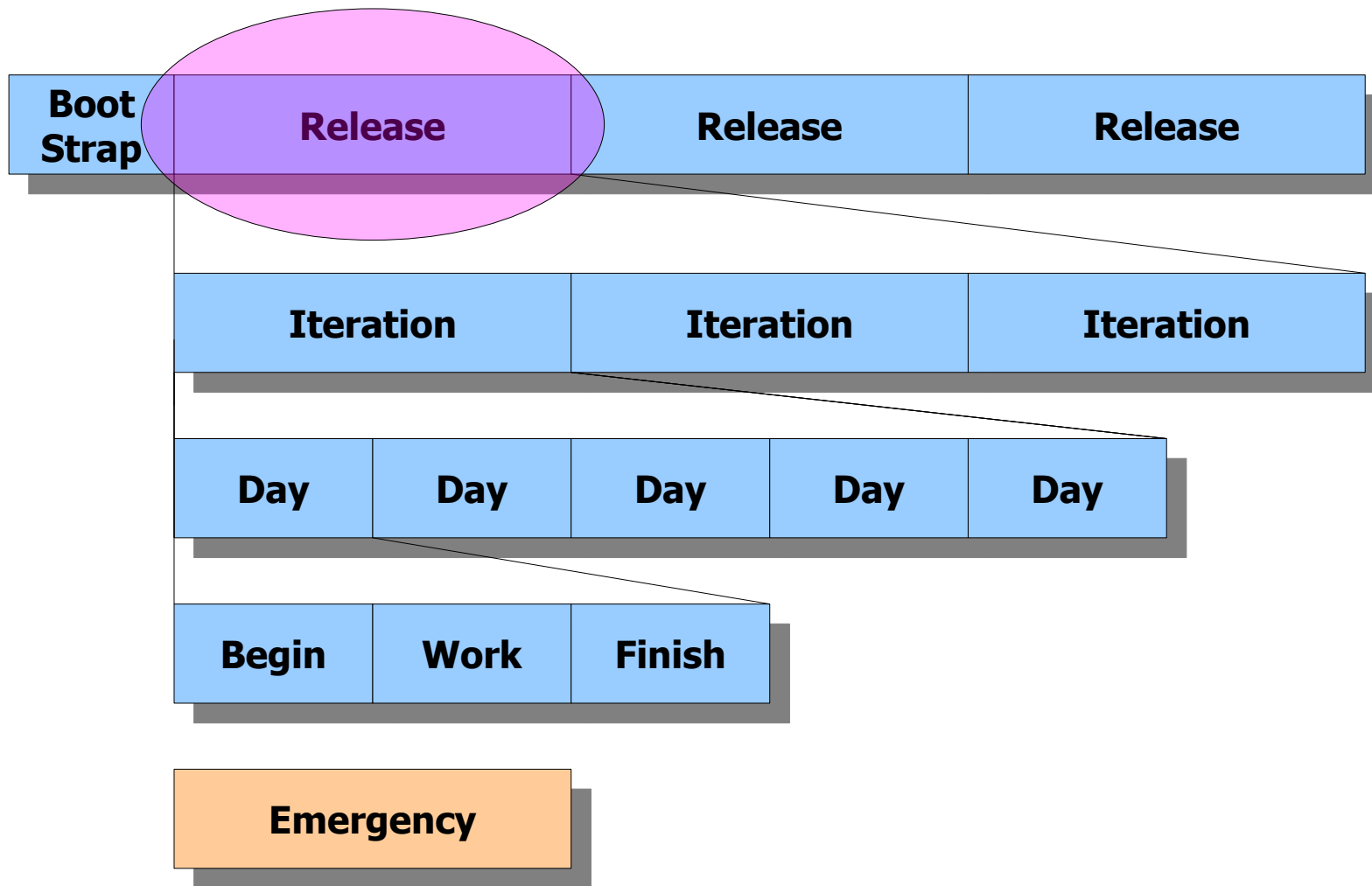


ワークスペース変更による効果

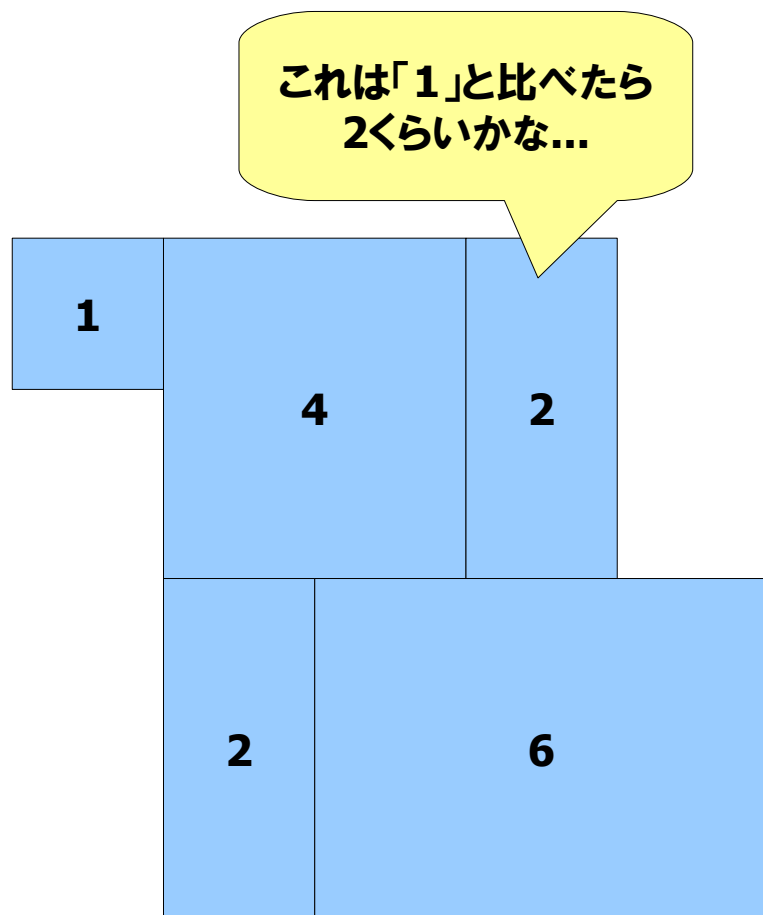




「とき」:リリース



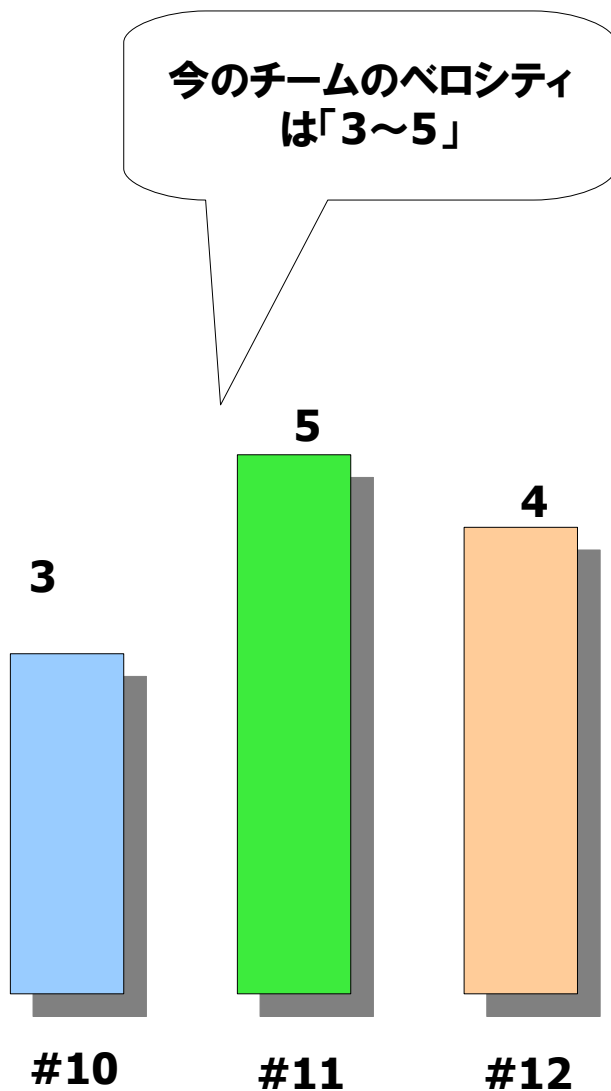
相対サイズ見積り



- ストーリの規模を相対的に見積る
- 基準の1を決めて「これと比べてどのくらい？」という聞き方をする
- 1,2,3,5,8,13...というフィボナッチ数列を推奨
- 見積単位は「ポイント」で「日」ではない

「Agile Estimating And Planning」参照
(<http://www.amazon.co.jp/gp/product/0131479415>)

ベロシティ(速度)



- 1イテレーションでどのくらいのサイズのストーリーをこなせるかの指針
- 平均でなく最低～最高の幅で表現
 - 過去3イテレーションが3, 5, 4だった場合
 - ベロシティ 3～5と表現
- 計画の目安に使用

ベロシティを使った計画例

実績	事実	予測
ベロシティ:3~5	残りイテレーション:4	見込消化ポイント:12~20

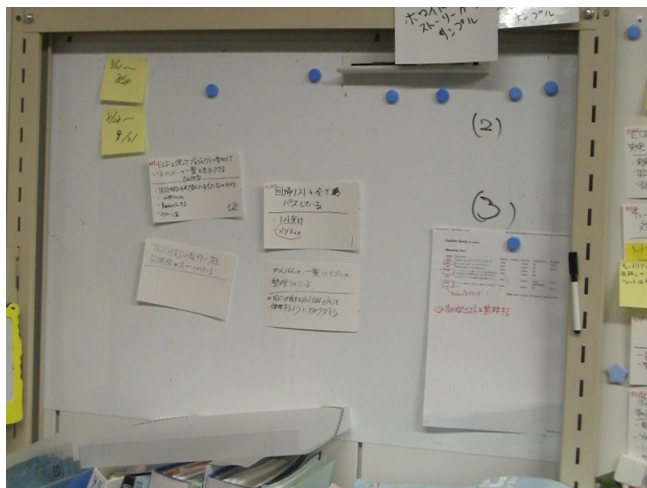
残ストーリーポイント:17

リリースかんばんとバーンダウンチャートを連携できる	1
ストーリーかんばんとタスクかんばんが連動している	2
カード上で見積りをインライン入力できる	1
カードにZオーダーが付加されている	2
カードの見映えと操作が改善されている	2
TRICHORDリファレンスが同梱されている	4
プロジェクトのリリースとフィーチャを作成して表示することができる	5

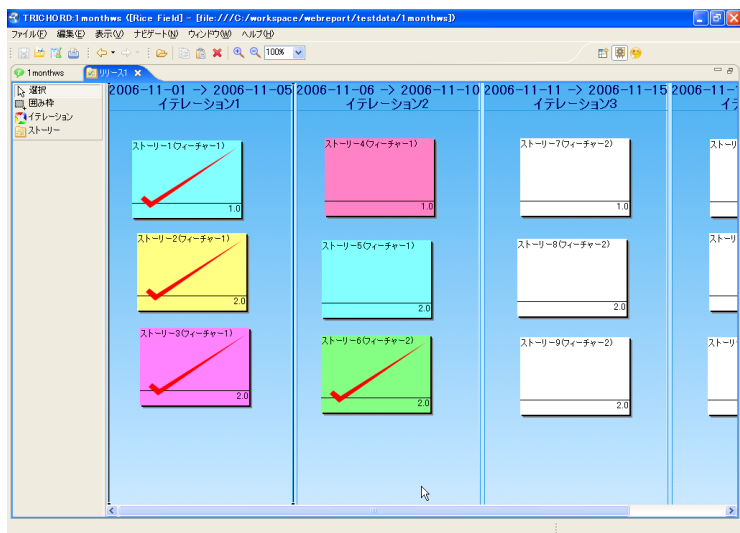
結論

ベロシティが3,4の場合では**全ストーリーを達成できない**
 ストーリーに優先度を付けて**落してもよいものを選ぶ必要がある**
 または**今よりも効率化する必要がある**

ストーリーかんばん



- リリースの間に実施するストーリーを貼っておく
 - イテレーション毎
 - 総サイズを記入
- 次に何をするのがわかる
- TRICHORD上で実現している

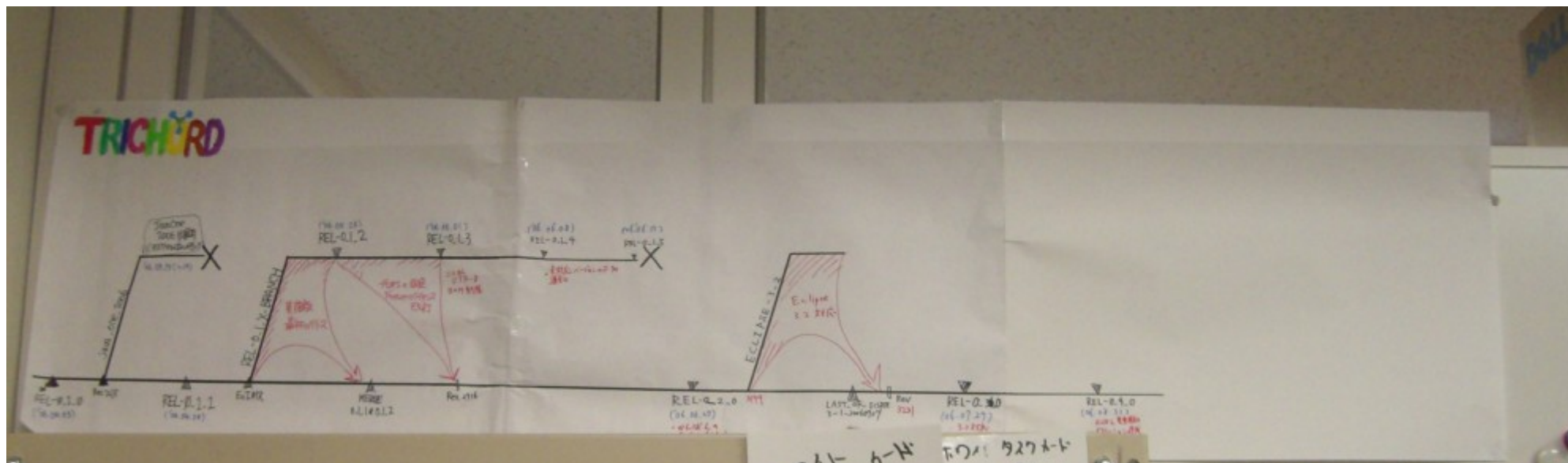


リリースタイムアタック

バージョン	日付	開始時刻	終了時刻	かかった時間
0.5.0	2006/09/27	不明	19:10	6.5h
0.4.1	2006/09/04	10:45	12:45	
0.4.0	2006/08/31	不明	11:50	4hぐらい?
0.3.0	2006/07/27	14:00	19:50	
0.2.0	2006/06/27	14:00	19:00	
0.1.5	2006/06/13	11:20	14:51	
0.1.4	2006/06/08	不明	16:30	
0.1.3	2006/06/01	不明	18:45	
0.1.2	2006/05/23	不明	不明	
0.1.1	2006/04/28	不明	19:00	
0.1.0	2006/03/31	不明	21:30	

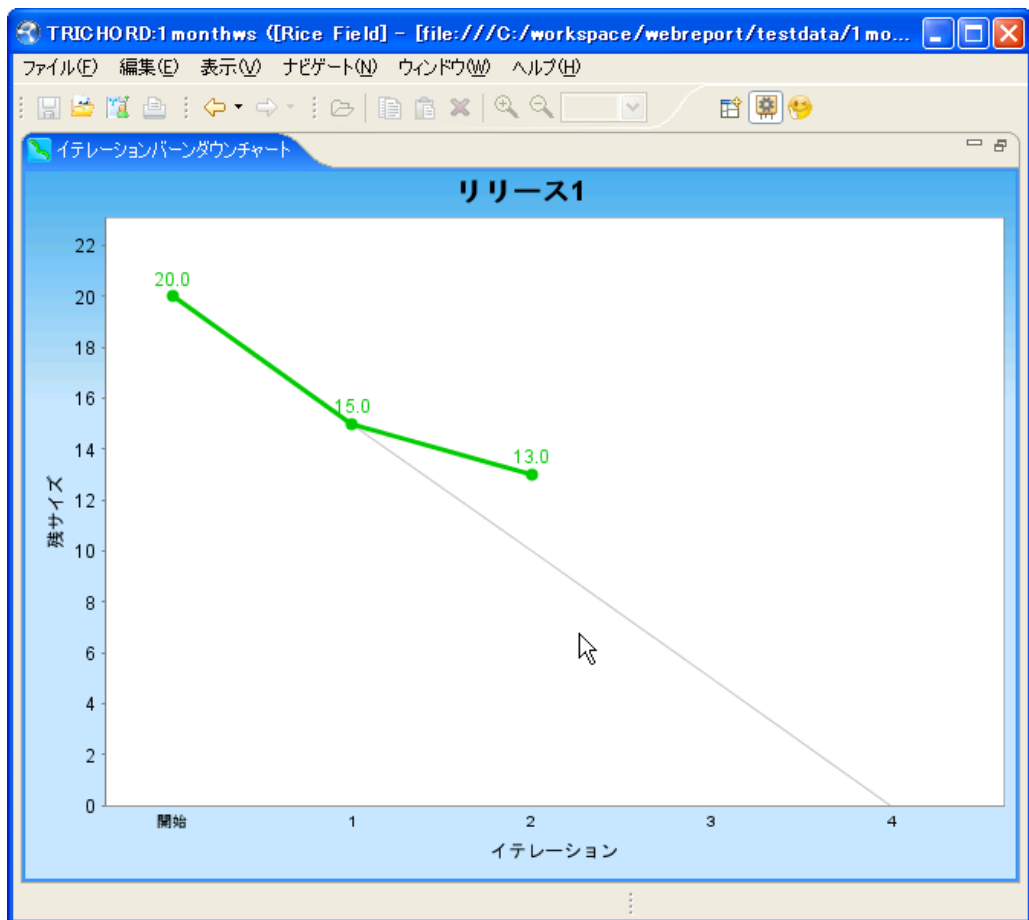
- リリース作業にかかる時間を記録
 - リリース作業の改善に一役買う
 - 早くなると嬉しい
- リリース作業時間

リリース巻物



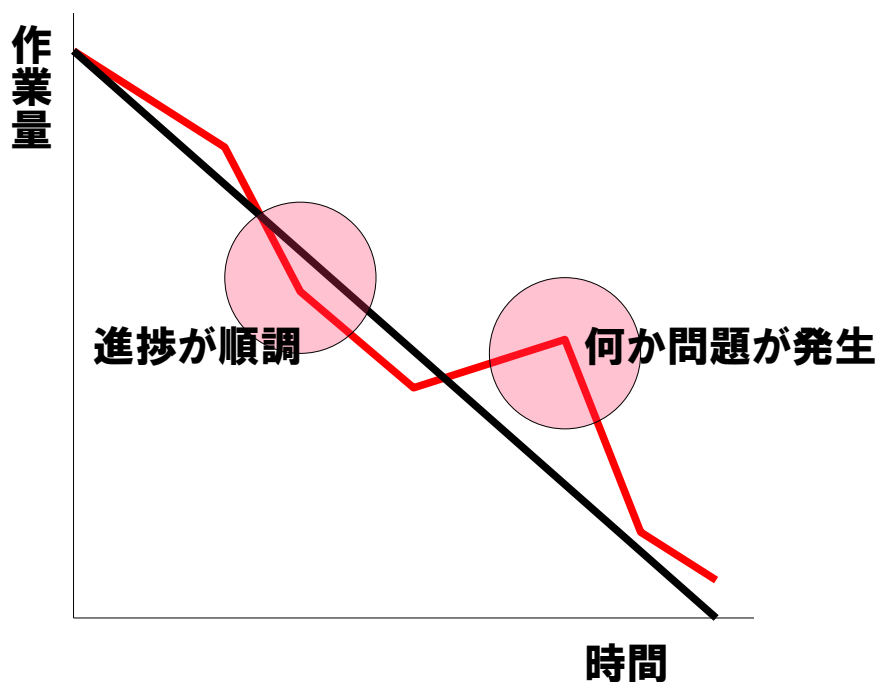
- リリースとリポジトリの歴史を記す
= プロジェクトの歴史
- リリースタグ、ブランチのライフサイクルを記録
- 横に長くなっていく
- 別チームでは数メートルにも！

イテレーションバーンダウンチャート



- リリース内でのストーリーの残項目の推移を可視化
 - リリース内で終わるか？
- フィードバックを受けてアクションへ
 - 問題に対応
 - スコープ調整
 - 作業見直し
- 現在は
TRICHORDで実現

バーンダウンチャートとは？



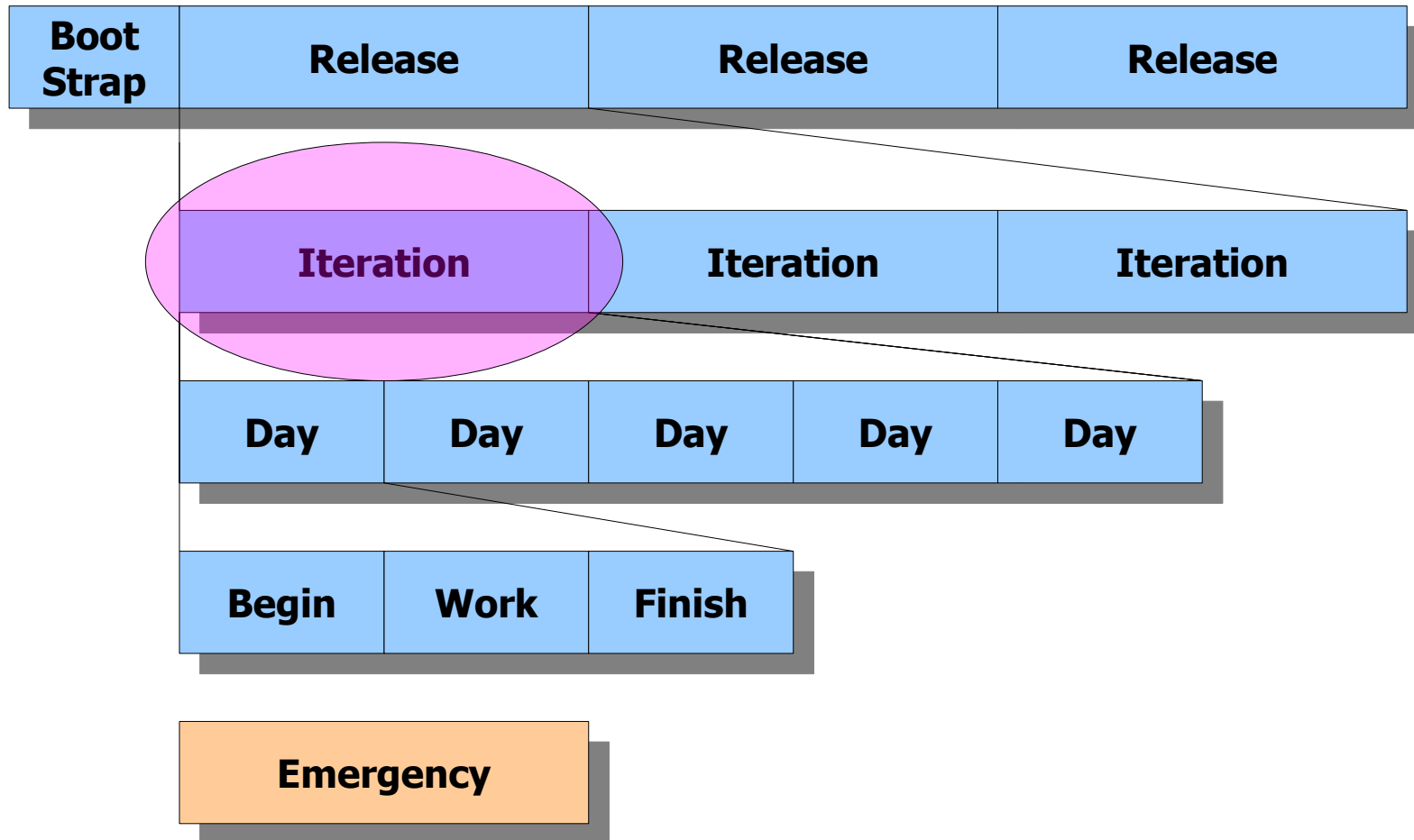
- **残時間(残量)管理**
 - 「残りあとどれくらいか？」だけを意識
 - 時間、テスト、ポイント
 - 実績は考慮しない
- **バーンダウン(鎮火)**
 - 全てのプロジェクトは火事である
 - やることを全て終わることでのみ火事を鎮火させることができる

リリースパーティー

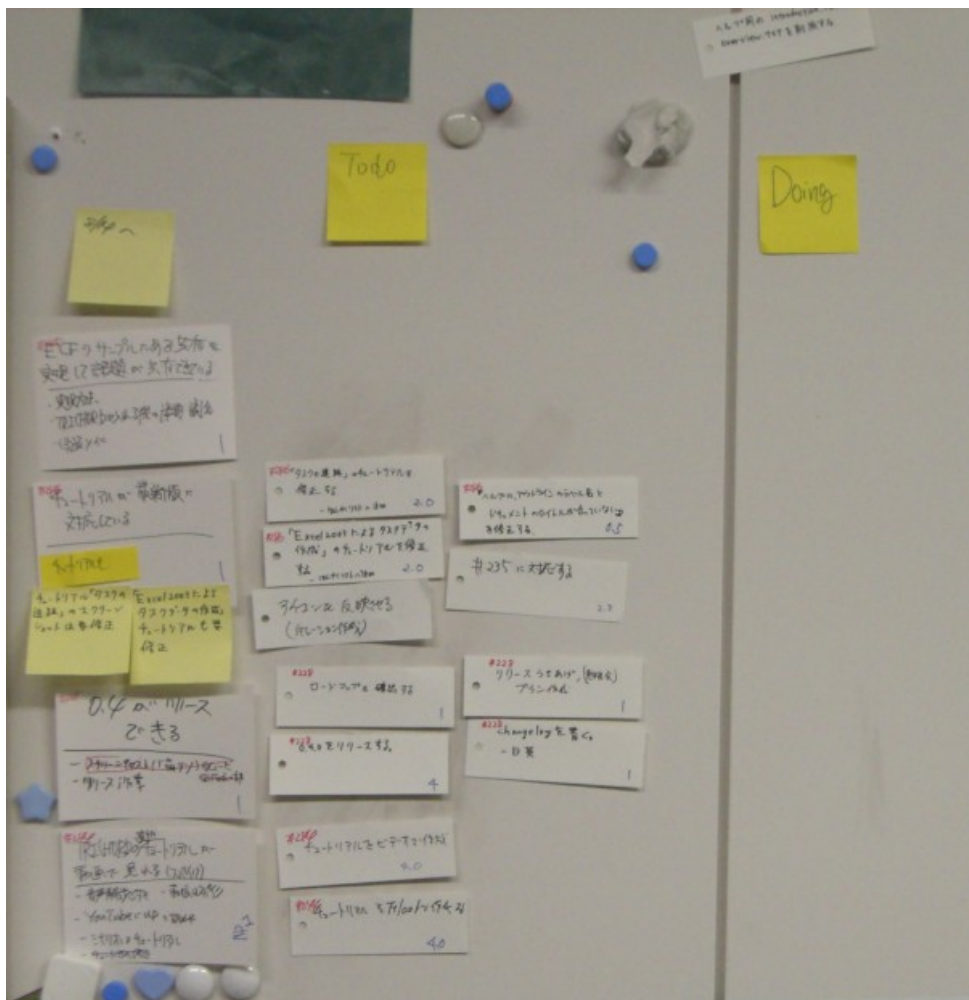


- リリース完了後すぐにパーティーを開催する
 - その場で簡単につまみや飲み物を用意
- リリースの疲れを癒す
 - えてしてリリースは難産になるため
- 「疲労困憊」で解散するよりも「笑顔」で解散するため
- できない時もある...

「とき」:イテレーション



イテレーションプランニング



- やるべきストーリーの詳細を詰める
- 詳細を詰めて全員でタスクに分解
- タスクの見積りを時間でおこなう
 - 見積りはメンバーの意見を総合的に反映
- ペーパープロトタイプングはここで行う
- 課題、バグを計画に含める

時間割

	月	火	水	木	金
10:00 ?	I/P				
10:30 ?	I/P	266	回改	①/②	
12:30 ?	I/P	266	回改	①/②	
14:00 ?	266	266	回改	①/②	
16:00 ?	266	回改	①/②	①/②	
16:30 ?	266	回改	①/②	①/②	
18:30 ?					

- **タイムボックス意識**
 - **ダラダラ作業しない**
- **ペアで作業**
 - **1人作業も**
- **集中力を維持**
 - **はまっても2時間**
- **週の作業を明確化**
 - **できる/できない**
- **厳しい管理はなし**
 - **時間毎にチェック**

典型的なイテレーション

	月	火	水	木	金
09:45-10:00	朝会	朝会	朝会	朝会	朝会
10:00-10:30	インターバル	インターバル	インターバル	インターバル	インターバル
10:30-12:30	イテレーション 計画	作業	作業	作業	ふりかえり
12:30-14:00	昼休み	昼休み	昼休み	昼休み	昼休み
14:00-16:00	イテレーション 計画/作業	作業	作業	作業	12%ルール
16:00-16:30	インターバル	インターバル	インターバル	インターバル	インターバル
16:30-18:30	作業	作業	作業	作業	12%ルール
18:30-18:45	夕会	夕会	夕会	夕会	夕会

2ph × 1

2ph × 3

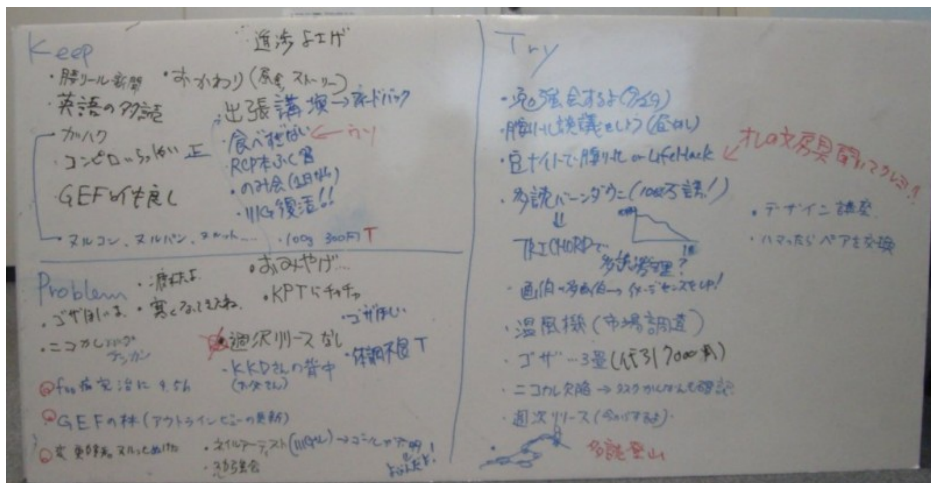
2ph × 3

2ph × 3

合計 20.0ph / 1ペア

夕会後に
ニコカレ入力

ふりかえり(KPT)



TRICHORDチームのふりかえりの内容は
 blogに毎週(?)アップしています

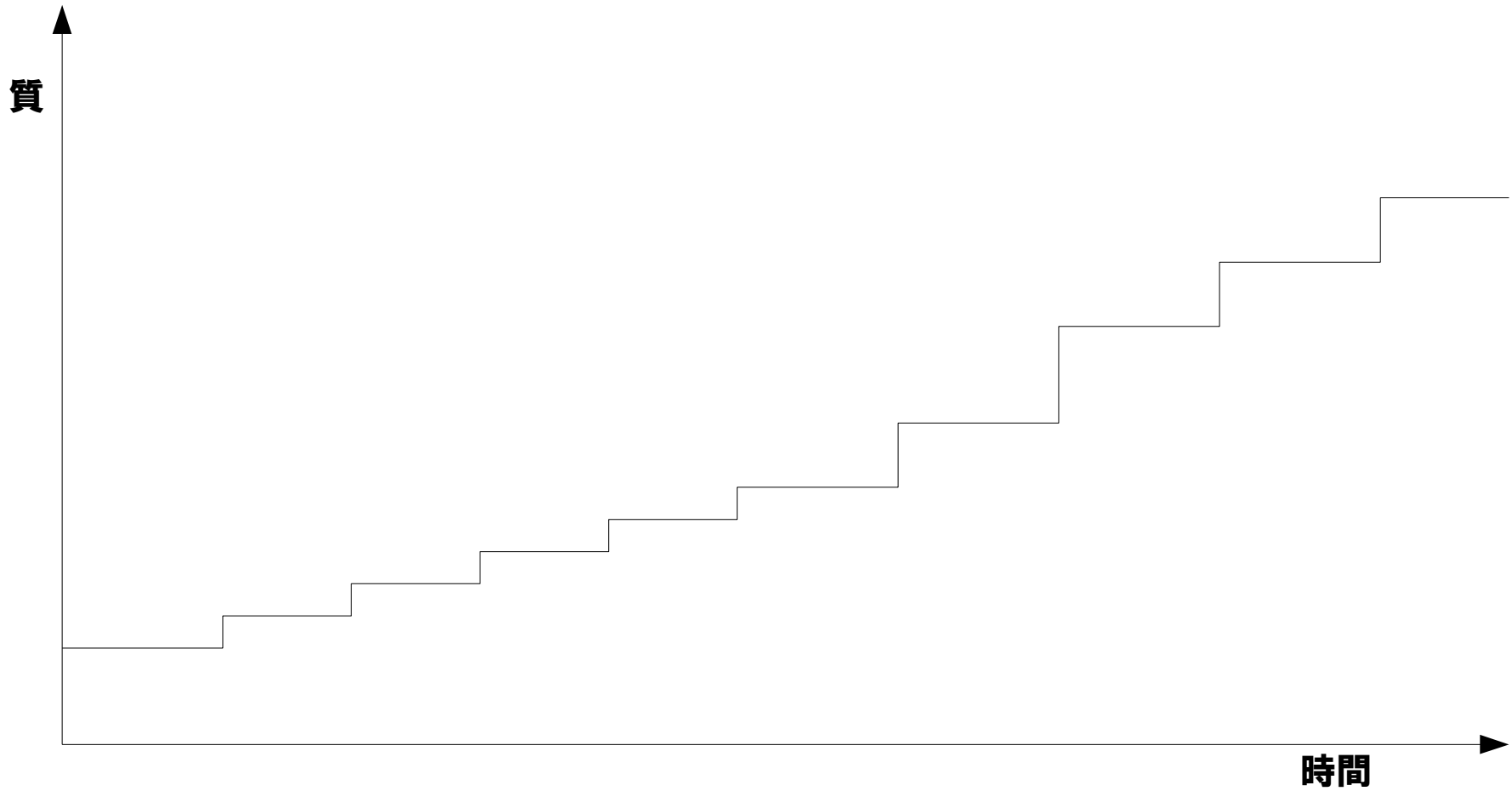
<http://trichord.change-vision.com/blog/>

- 前回のTryをチェック
- 出来事、気づきを
KPT(Keep, Problem, Try)に
 - **Keepから出すのが原則**
 - よいことファースト
- **ファシリテーターをサインアップ**
- **短時間(45分位)**

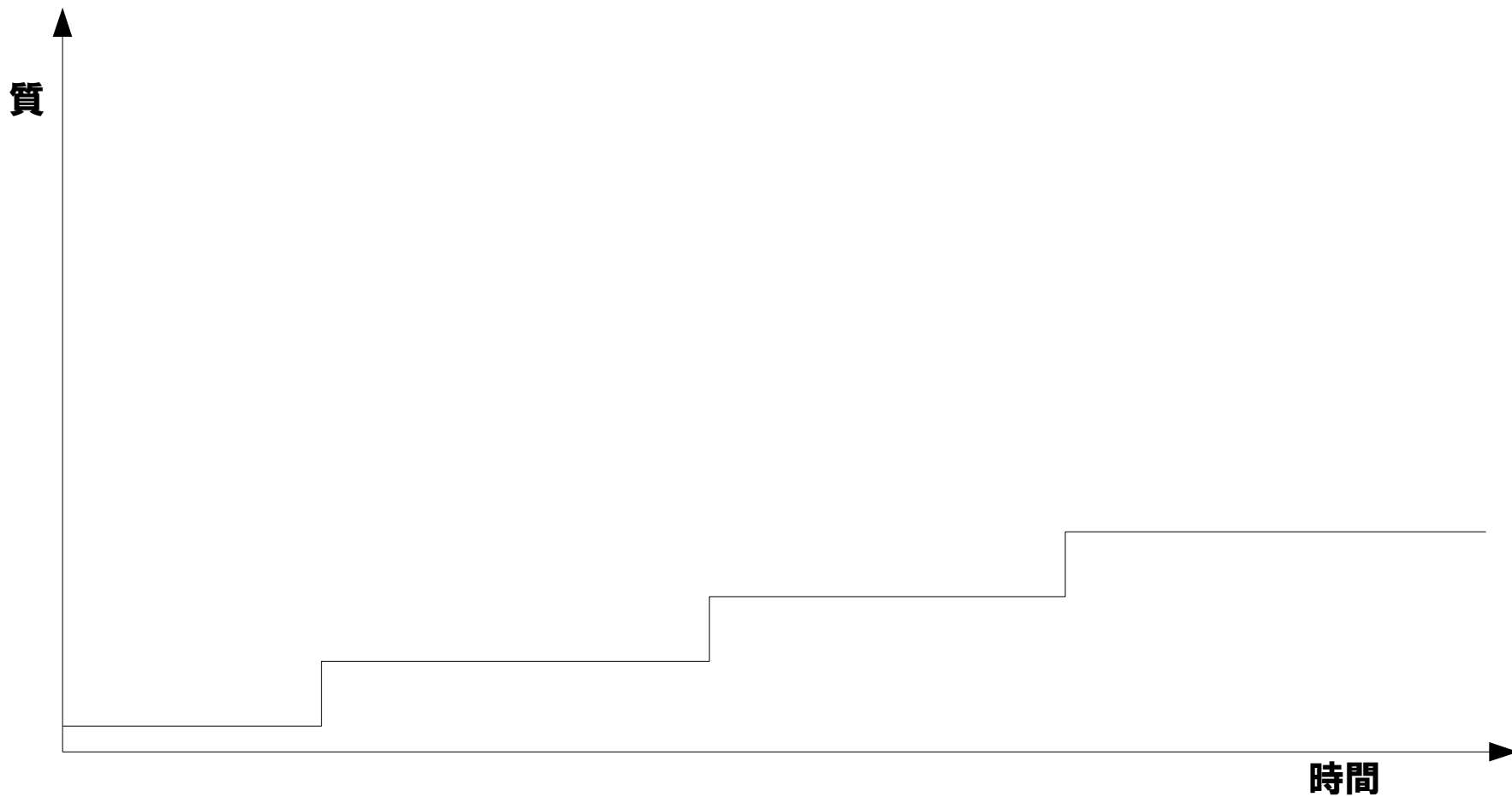
我流「ふりかえり」の特徴

- 業務以外の出来事もふりかえる
 - 共有していた時間全てが対象
 - 食事、朝会、宴会、休憩時間、etc
- オフィスにいる時間全ての質を向上させるため
 - **Quality of Engineering Life**を高める

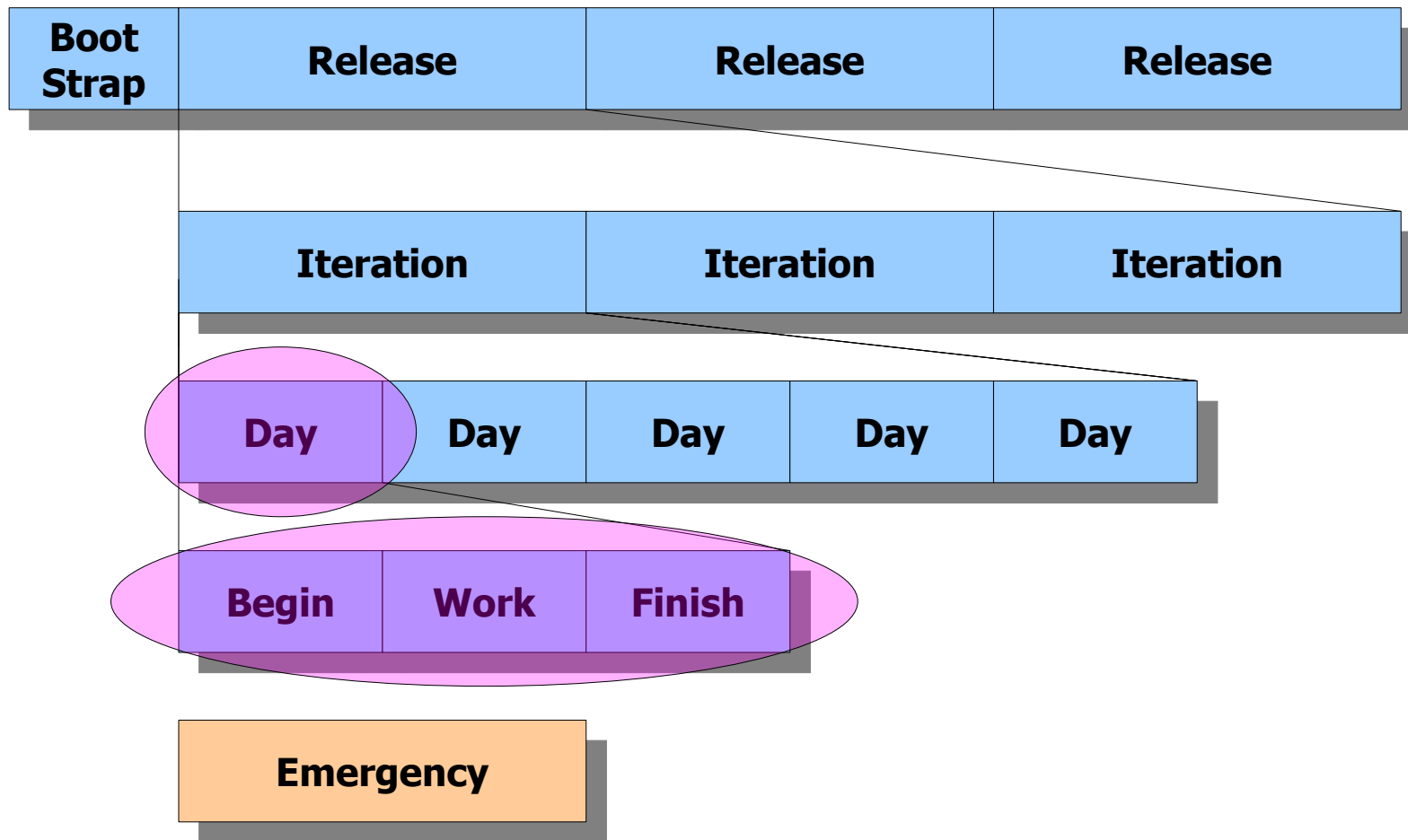
ふりかえりで 改善の階段を登る



頻繁にふりかえらないと...



「とき」:日々



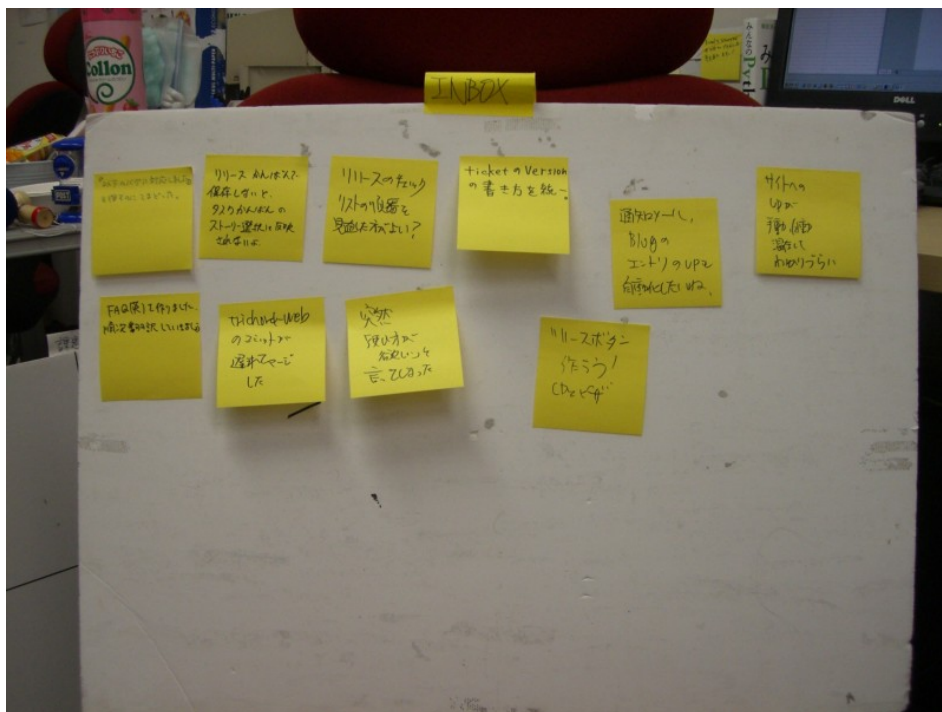
朝会/夕会



- **朝会**
 - 挨拶, クレトーク
 - 昨日/今日やること
 - 連絡事項
- **夕会**
 - 軽く状況確認
 - 残時間
 - 挨拶
- **ルール**
 - 立って15分以内
- **始まりと終わりを挨拶で**

INBOX

- 気になること、問題だと思ふことを付箋に書いて貼る
 - 別名課題ボード
- 切り分けと共有をチーム全員で行う
- 毎日朝会の後に共有を開催
- 伝えるのを忘れそうな連絡事項を貼っておくことも



強粘着付箋がポイント！！



Trac

TRICHORDへのフィードバック

TRICHORDは常に開発版です。頻繁なバージョンUPで日々進化していきます。TRICHORDは無償利用が可能です。ぜひダウンロードして、ユーザの皆さまの声を聞かせてください。TRICHORDにほしい機能がありますか？どのような機能を使いたいですか？ trichord-feedbacks [at] change-vision [dot] comまでフィードバックをお寄せください。

皆さんの声の一助はフィードバック一覧ページを、TRICHORDのバグを確認したい場合は、バグ一覧のページを、TRICHORDに関するよくある質問はFAQをご覧ください。また、TRICHORDの使い方をTUTORIALでも紹介しています。

ユーザグループとフォーラム

TRICHORDについて話し合えるように複数の場所が用意されています。は、trichord-feedbacks [at] change-vision [dot] comを利用し

⇒ mixiのTRICHORDコミュニティでは、TRICHORDプロジェクトに関する

公開用Trac

TRICHORD Tracサイト

TRICHORD開発についてのサイトです。

シンプルなトップページを目指します。Sandboxで練習してね。

お知らせ

2006年に開催されるイベントをまとめておきましょう。行きたい人手を挙げて！

TracのTagプラグインを入れたので、これから作成するWikiページには、適切なタグを設定すると嬉しいかもよ。

タグは編集ページの下のChange Informationにあります。

プロジェクト状況

プロジェクトはTRICHORD自身で管理しています。イテレーションの管理情報

翻訳したいもののリスト(暫定版)

change-visionポータルWikiが見られない(6/26時点)のでここに翻訳

内部用Trac

- Wiki+Ticket管理

- 内向けはWikiのみ

- 外向けはWiki+チケット

- 欠陥(defect)

- 課題(morizo)

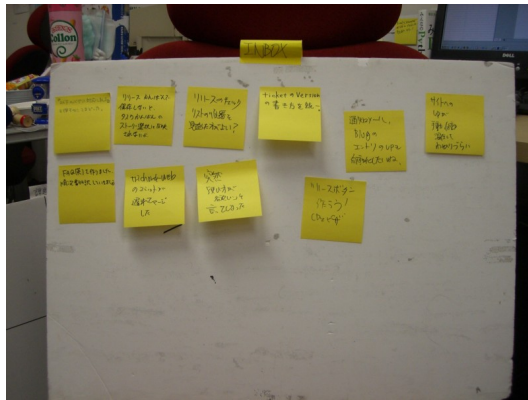
- 要望(enhancement)

- ストーリ(story)

- タスク管理

- TRICHORD+壁HORD

INBOXからのフロー



チケット化



バグレゴ

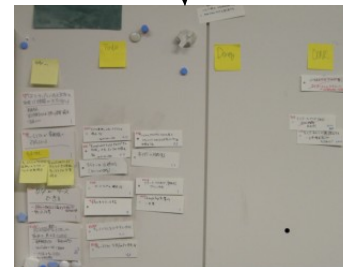


共有後
ゴミ箱行き



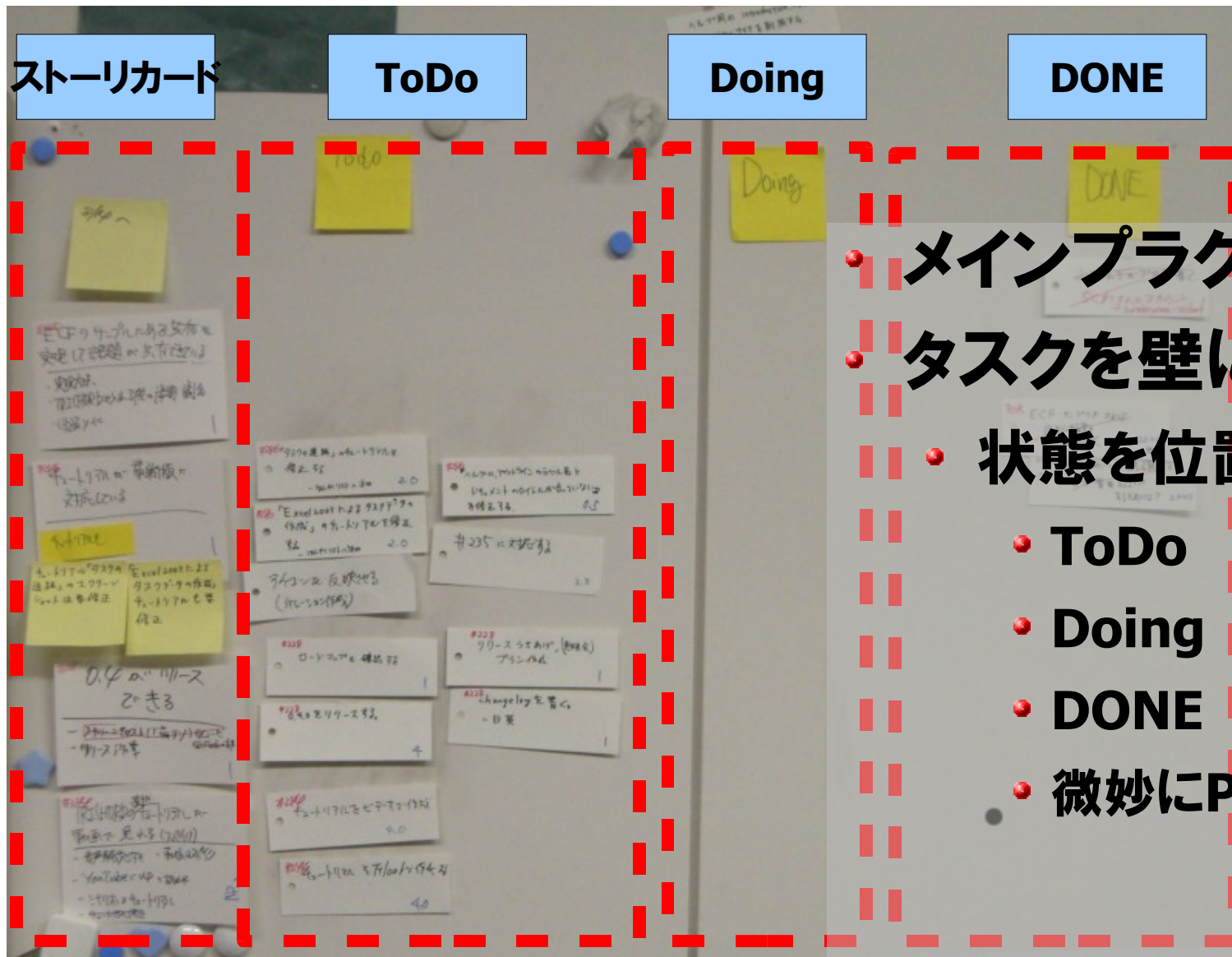
ストーリー化、タスク化

ストーリー化、タスク化



タスク化

タスクかんばん(リアル)



- メインプラクティス
- タスクを壁に貼る
 - 状態を位置で表現
 - ToDo
 - Doing
 - DONE
 - 微妙にPENDも

TRICHORDでタスクかんばん

The screenshot shows the TRICHORD application interface. The main window title is "TRICHORD: TRICHORD ([Rice Field] - [file:///C:/workspace/trichord-real-workspace])". The menu bar includes "ファイル(F)", "編集(E)", "表示(V)", "ナビゲート(N)", "ウィンドウ(W)", and "ヘルプ(H)". The toolbar contains icons for file operations and navigation. The main workspace is divided into three columns: "Todo", "Doing", and "DONE".

Todo Column:

- Task: "かんばん系のリファクタリングをする" (Refactor the Kanban system)
- Progress: 2.0/2.0

Doing Column:

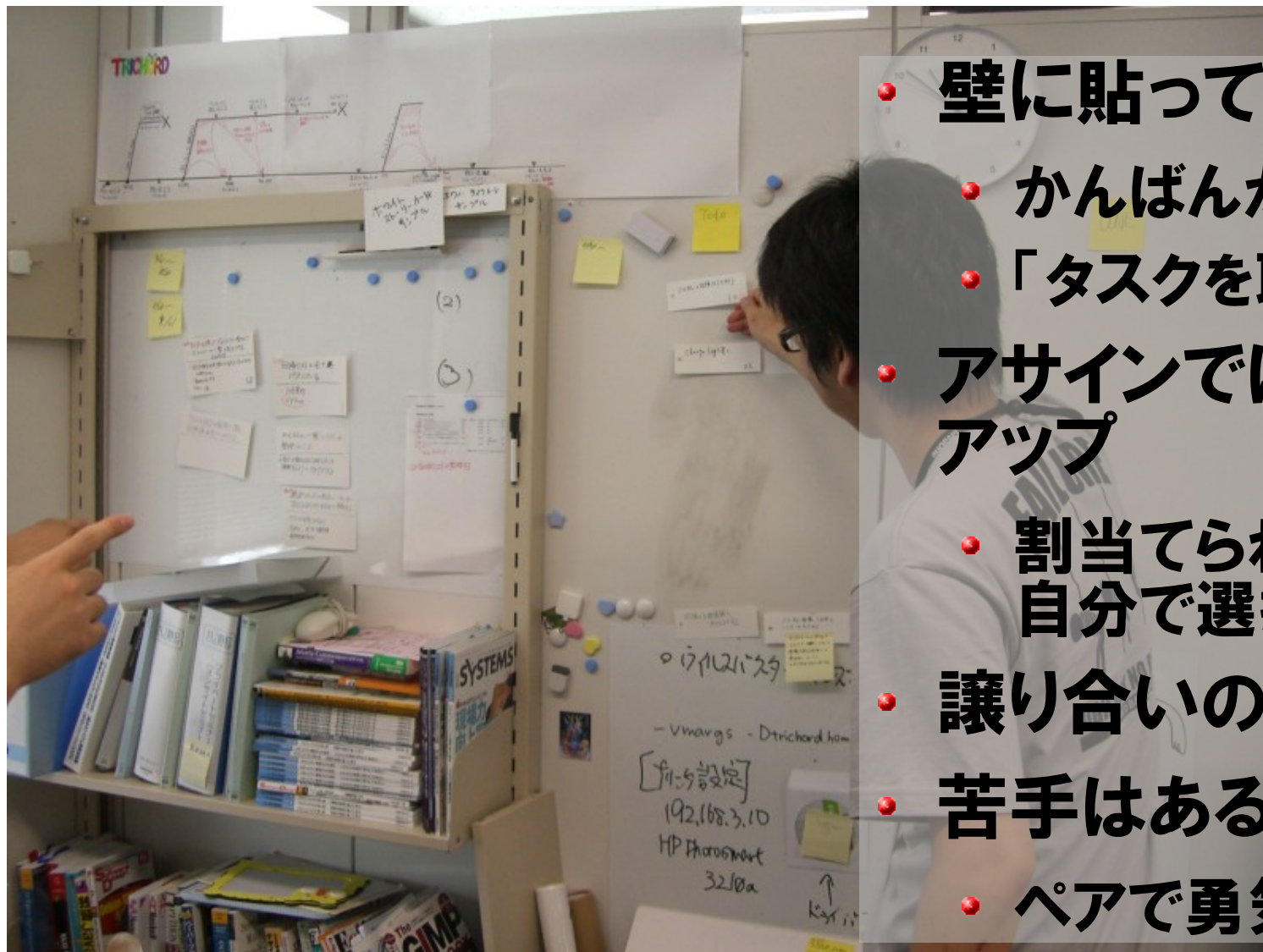
- Task: "フィーチャーかんばんエディタの枠を作る" (Create the frame for the feature Kanban editor)
- Date: 2006-11-06
- Progress: 0.0/0.5
- Task: "GraphicalControllerを作る" (Create GraphicalController)
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/0.5
- Task: "追加したリリースがスロットとするようにする" (Make added releases act as slots)
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/0.5
- Task: "開くアクションを定義する" (Define the open action)
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/1.0
- Task: "リリースの日付を出すようにする" (Make releases show dates)
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/1.0
- Task: "フィーチャーを追加、削除、移動できるようにする" (Make features addable, deletable, and movable)
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/1.5
- Task: "リリースを追加、削除できるようにする" (Make releases addable and deletable)
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/1.0

DONE Column:

- Task: "リリースをインライン入力できるようにする" (Make releases inline input possible)
- Key: * F2, * ダブルクリック
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/0.5
- Task: "フィーチャをプロパティビューに出す" (Put features in the property view)
- Key: * 編集もできる, * パリテーション
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/0.5
- Task: "プロパティビューの変更をFigure、アウトラインに同期させる" (Synchronize property view changes with Figure and Outline)
- Key: * リリース
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/1.0
- Task: "プロパティビューの並び順をソートする" (Sort the order of property view)
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/1.0
- Task: "力できるようにする" (Make it possible to use force)
- Key: * F2, * ダブルクリック
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/1.0
- Task: "受入テストを実施する" (Perform acceptance testing)
- Date: 2006-11-07
- Progress: 0.0/1.0

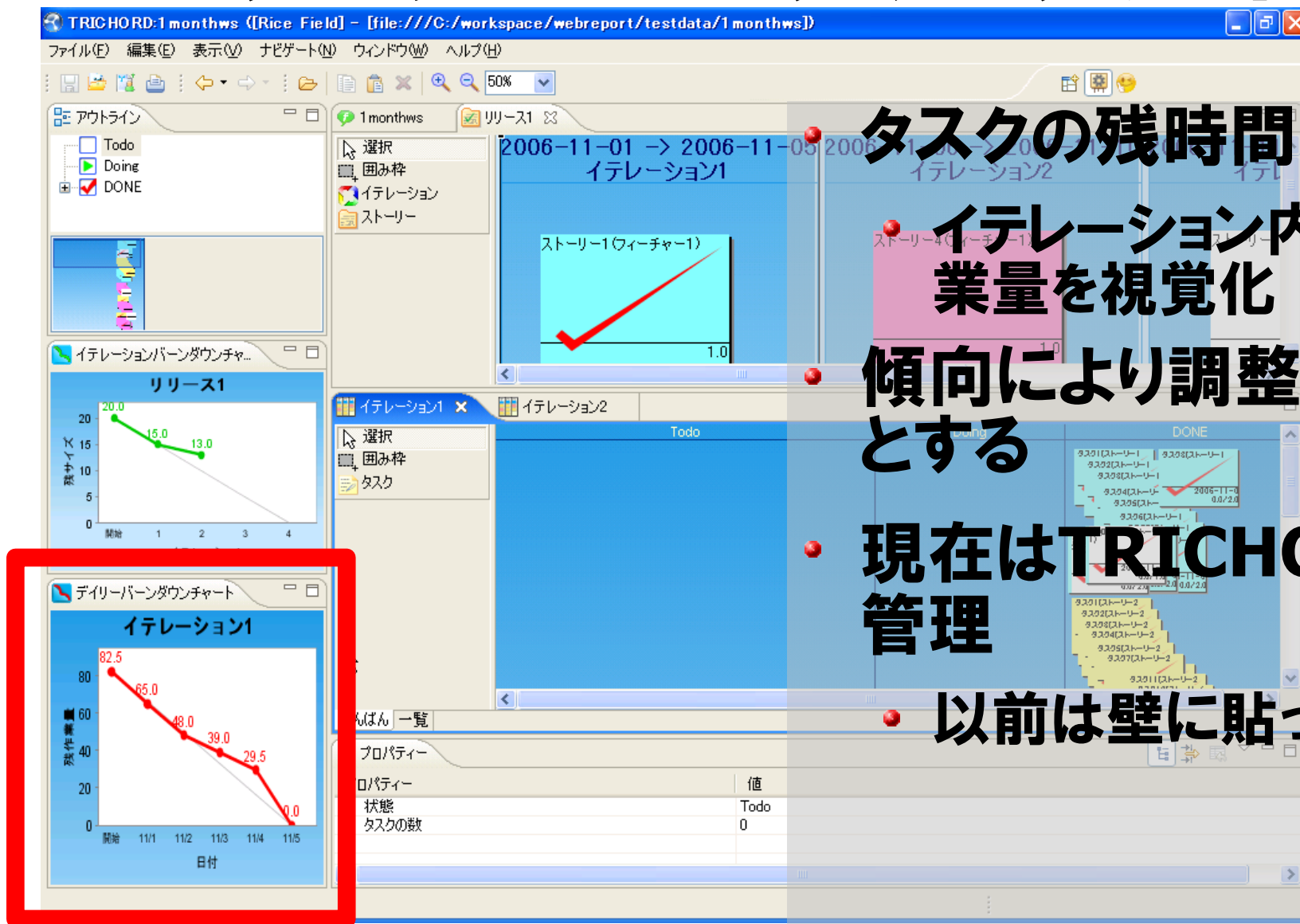
The left sidebar contains navigation options: "選択" (Select), "囲み枠" (Frame), and "タスク" (Task). The bottom status bar shows "かんばん 一覧" (Kanban Overview).

タスクのサインアップ



- 壁に貼ってあるカード
- かんばんから取る
- 「タスクを取る」と表現
- アサインではなくサインアップ
- 割当てられるのではなく自分で選択する
- 譲り合いの精神
- 苦手はある
- ペアで勇気

デイリーバーンダウンチャート



タスクの残時間管理

イテレーション内の残作業量を視覚化

傾向により調整の判断とする

現在はTRICHORDで管理

以前は壁に貼っていた

ペア作業



- デフォルトがペア
 - ソロ作業になることもある
- 時間はPH(Pair Hour)で計算
 - 1PH=ペアが1時間作業する時間
- 実装以外でもペアを組むことがある

デュアルディスプレイ(開発)



- 20inch+15inch
 - MFは20x2らしい
- IDE用とWeb用
- 生産性の向上
 - Eclipseは画面が狭いと大変
- D○LLで安かった
- ビデオカードが肝

デュアルディスプレイ(TRICHORD)

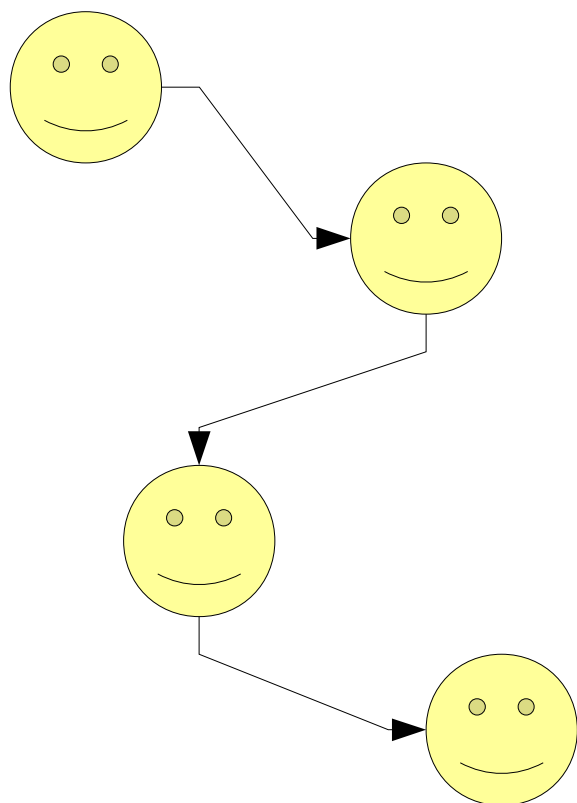
タスク
かんばん

イテレーション
バーンダウンチャート

デイリー
バーンダウンチャート

- リアルと共存
 - 現在は後で入力
- タスクかんばんとデイリーバーンダウンチャート
 - 夕会時に確認
 - 手元で入力する
- 常に見えている
 - 大きな表示領域
- ニコカレも！

タスクチェーン



- 困難なタスクを受け渡
しする
 - 1人で背負わない
- 視点変換
 - 別方向から攻める
- 特にソロ作業中心の場
合に有効
- 責任のなすりつけ合い
ではない
 - チームコミットだから

巨大軽量ホワイトボード



- **KOKUYO
LightWriteBoard**
 - 生産終了製品
 - 巨大、軽量、両面
 - 180x90,1.5kg
 - 3枚装備
 - 立ってよし、寝てよし
 - 縦、横、地面など様々な体制で利用
 - 壁代りにも

バグレゴ

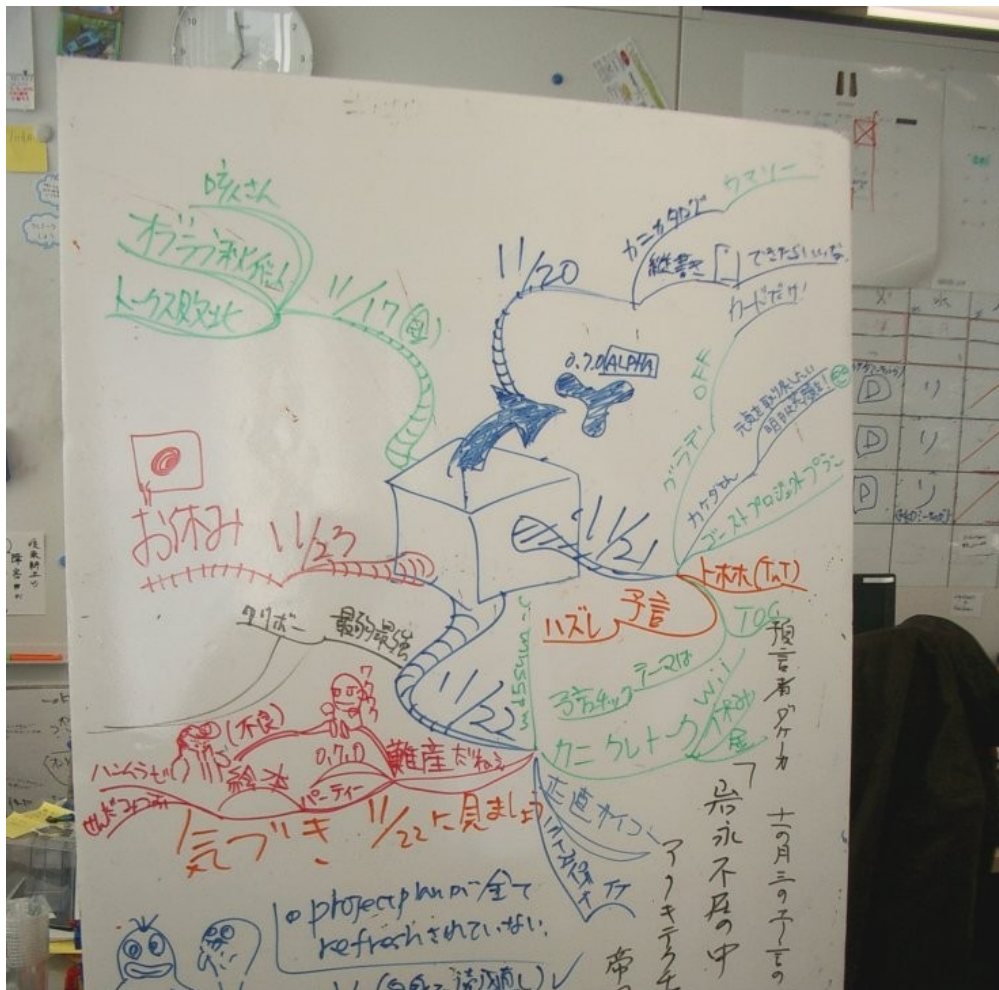


- バグをレゴで「見える化」
- 奥行(重要度)
- 造形(難易度)
- 積上げ(依存関係)
- 底上げ(滞留時間)
- 少しでもバグ対応が楽しくなるように
- 「モノ」による強烈なメッセージ

ある日のバグレゴ



ほぼ〇マインドマップ



- 日々の出来事を記録していく
 - ふりかえりの際にチェック
- ニコカレは個人、こちらはチームの記録
- その日その時の状況、感情を書き記す

ビルドボタン



- 製品のビルド作業をボタンプッシュで実行
- マウスクリックと変わらないが「実行」感が強い
- 実行をアフォードしている
- 次は「リリース開始」をやりたい

「秘密基地をつくろう！」シリーズ

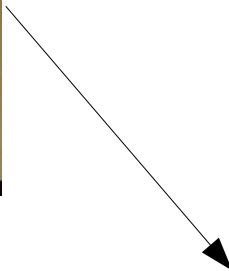
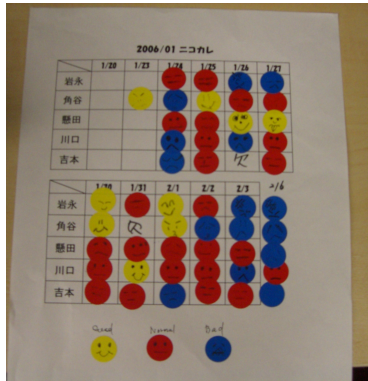
<http://www.takaratomy.co.jp/products/himitsukichi/>

ビルドファンファーレ



- **ビルドが無事に完了した時に自動で鳴る**
 - **すぐにわかる**
 - **全員で拍手**
- **適度に音を差し替えて耳を楽しませる**
 - **北〇の拳**
 - **ガン〇ム**
 - **FF,DQ**
- **失敗時にも鳴る**

ニコニコカレンダー



名前	8/20	8/21	8/22	8/23	8/24	8/25	8/26	8/27	8/28	8/29	8/30	8/31
GelMarkerer		😞	😡	😏	😏	😏			😞	😞	😏	😏
Mr. Foie gras		😞	😞	😡		😞			😞	😞	😞	😞
Rice Field		😞	😡	😡	😞	😞			😞	😞	😡	😡
an_away_guy												
gussan		😞	😡	😏	😡	😞			😞	😏	😡	😡
lamy2000		😡	😡	😏	😡	😏			😡	😡	😡	😏

- 日々の気分と心の叫びを一言記録する
- TRICHORDで記録
- 以前はシールと顔
- コメントによりチーム内ブレイク
- 個人の調子が見える化
 - 集るとチームのムードに
- チーム状態のバロメータ
- アイコンカスタマイズに燃える

ある2ヶ月のニコカレ

name	05/29	05/30	05/31	06/01	06/02	06/05	06/06	06/07	06/08	06/09	06/12	06/13	06/14	06/15	06/16	06/19	06/20	06/21	06/22	06/23	06/26	06/27	06/28	06/29	06/30	07/03	07/04	07/05	07/06	07/07	
an_away_guy		😡	😡	🤔	😡	😄	😄	😄	😄			😞	😞	😞	😡	😞	😞	😡	😡	😡	😡	😞	😞	😡	😄	😄	😄	😄	😡	😡	😞
GelMarkerer	🤔		😞	🤔	😞	😄	😄	😡	😞	🤔		🤔	🤔	😞	🤔	😞	🤔	😡	😡	🤔	😡	😞	😞	😞	😄	😄	😞	🤔	😡	😞	
gussan	😞	😡	😡	🤔	😡	😡	🤔	😡	😡	🤔	😞	😞	😡	😡	😡	😞	😞	😡	😡	🤔	😡	😞	🤔	😄	😄	😡	😡	😡	😡	😡	
Mr. Foie gras	😞	😡	😞	🤔	😞		🤔	😞	😡	😞	😞	😞	😡	😞	🤔	😡	😡	😞	😞	😞	😞	😞	😞	😡	😄	😄	😡	😡	😡	😡	
Rice Field	😞	😡	😡	🤔	😡	😡	🤔	😄	😄	😡	😡	😡	😞	😞	😡	😡	😡	😞	😡	😡	😞	😞	😞	😡	🤔	🤔	😡	😡	😡	😡	

	7/10	7/11	7/12	7/13	7/14	7/15	7/18	7/19	7/24	7/25	7/26	7/27	7/28	7/31	8/1	8/2	8/3	8/4	8/5	8/6	8/7	8/8	8/9	8/10	8/11
	😞	🤔	🤔	😞	🤔	🤔	🤔	😞	😞	🤔	😞	🤔	😡	😞	🤔	🤔	😞	🤔			😡	🤔	🤔	😡	🤔
	😡	😞		😞	😡		😞	🤔	😞	😞	😞	😡	😞	😞	😞		😞				😞	😞	😞	😞	😞
	😞	😡	😡	😡	😡		😡	😡	😞	😡	😡	😡	😡	😞	😡	🤔	🤔	🤔	😡		😡	😡	😡	😞	🤔
	😡	🤔	🤔	😞	🤔		😞	😡	😞	😡	🤔	🤔	😡	😡	😡	🤔	🤔	🤔			😡	🤔	🤔	😡	🤔
	😡	🤔	😡	😡	😡		😞	😞	😞	😡	🤔	😞	😡	😡	🤔	🤔	😡	🤔			🤔	🤔	😞	🤔	😡
															🤔	😞					🤔	🤔	😞	🤔	😡

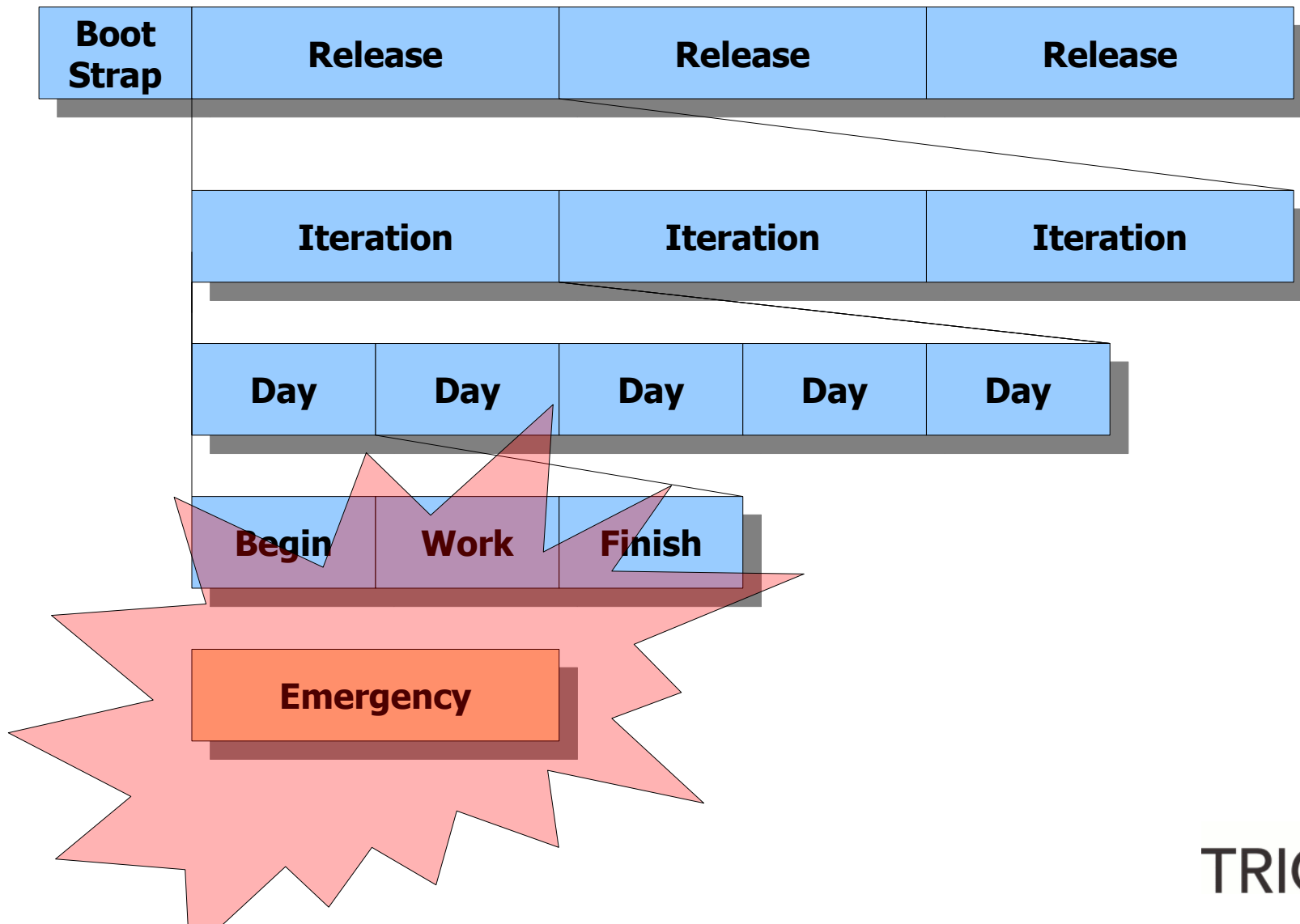
俺コン (パーソナルコントリビューション)



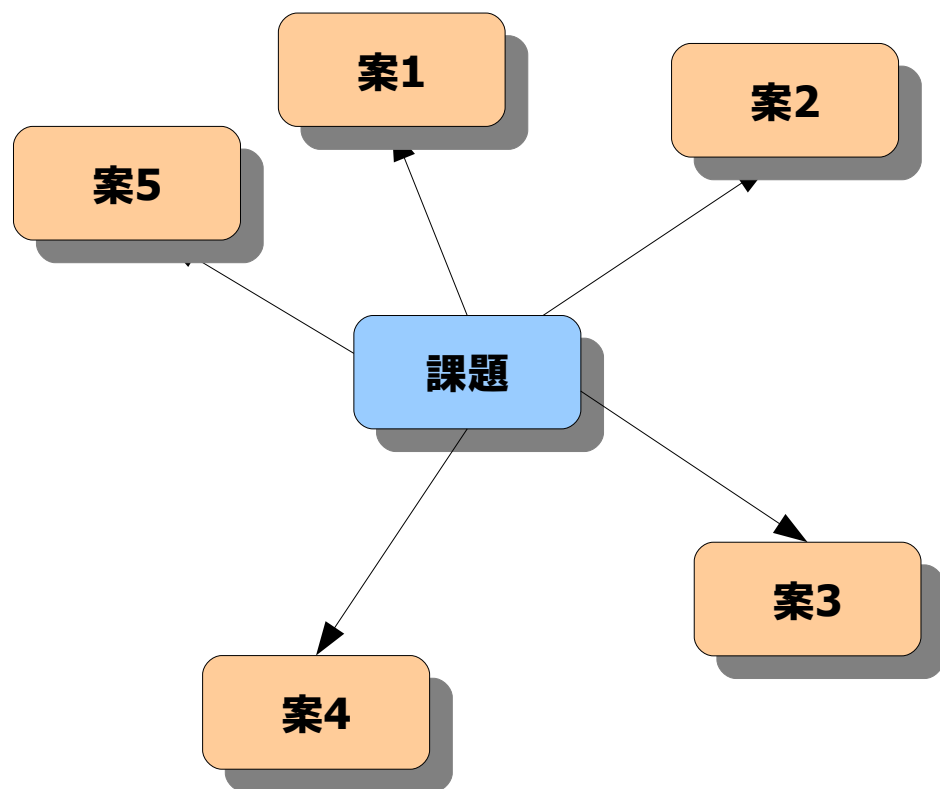
(本文とは関係ありません)

- 製品に対して計画にない機能を寄稿する
 - OSSにおいてパッチを送るイメージ
- 開発者としての個人的欲求を満たす
 - チームとしてではなく個人として
- 採用するかは製品に価値を与えるかで判断
 - 単体テスト、回帰テストは必須

「とき」: 緊急事態発生!



散れいっ！



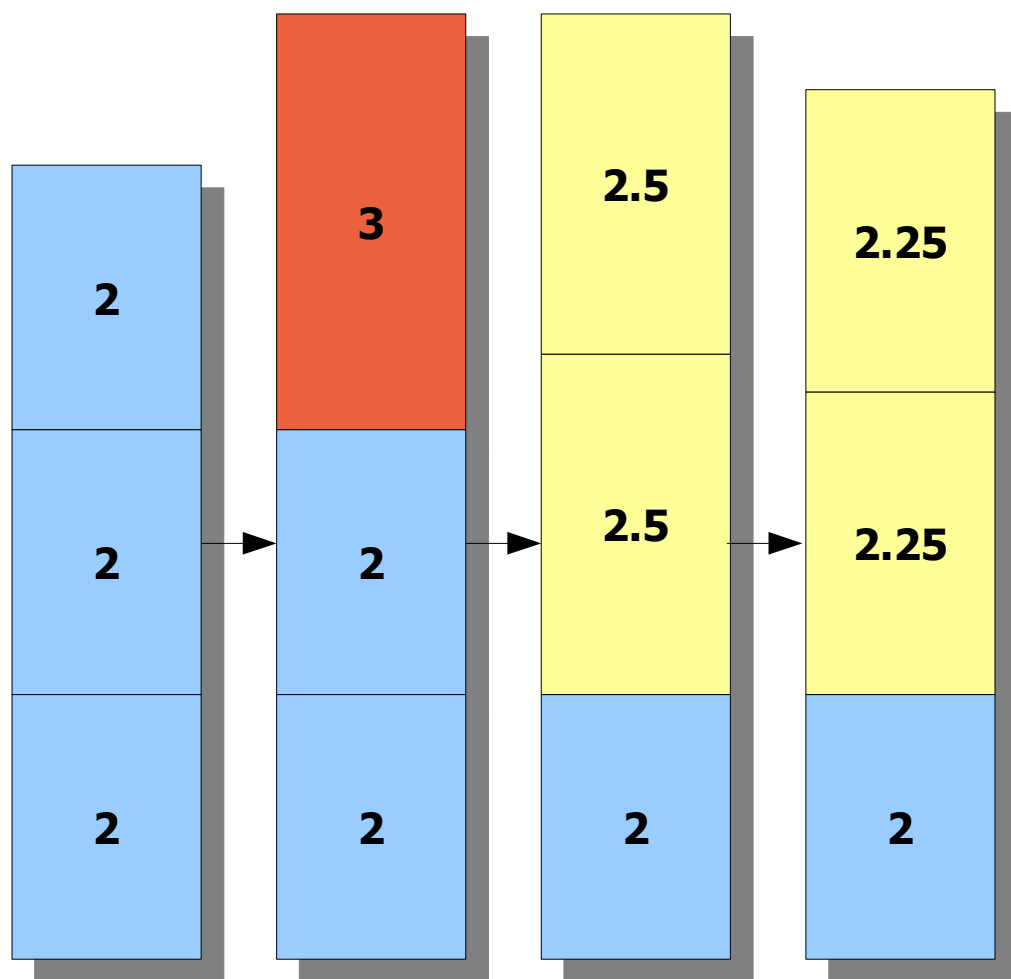
- 困難な問題が発生
- 全員で数案を検討
- 案を個別でスパイク
 - タイムボックスを決める
 - 手を動かす
- フィードバックを持ち寄り最終判断をする
- 全員が情報を共有しているからこそできる

BurnDown対策会議



- いかにバーンダウンさせるかのブレインストーミングを実施
- 案のいくつかを実施
 - 時間割改訂
 - 12%カット
 - ソロ作業メイン

時間割改訂



- 休憩を減らし作業時間を増やす
- 2・2・2システムから
 - 3・2・2システムに変更したが2.5へ
 - 更に2.25へ
- 時間枠は変えない

改訂後の時間割

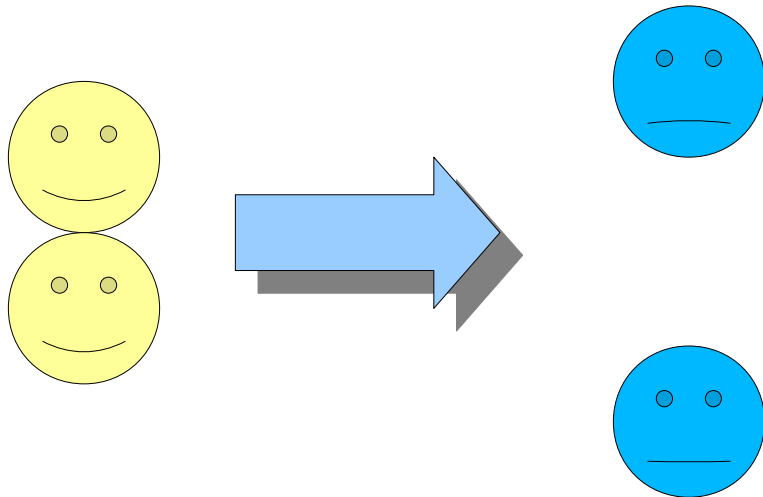
12%を
お休み

月	火	水	木	金
09:45-10:00	朝会	朝会	朝会	朝会
10:00-10:15	課題共有	課題共有	課題共有	課題共有
10:15-12:30	イテレーション 計画	作業	作業	作業
12:30-13:45	昼休み	昼休み	昼休み	昼休み
13:45-16:15	イテレーション 計画/作業	作業	作業	作業
16:15-16:30	インターバル	インターバル	インターバル	インターバル
16:30-18:30	作業	作業	作業	ふりかえり
18:30-18:45	夕会	夕会	夕会	夕会
	6.5ph	6.5ph	6.5ph	4.5ph

1日あたり
30分+a
作業時間増

合計 30.5ph / 1ペア

ソロ作業メイン



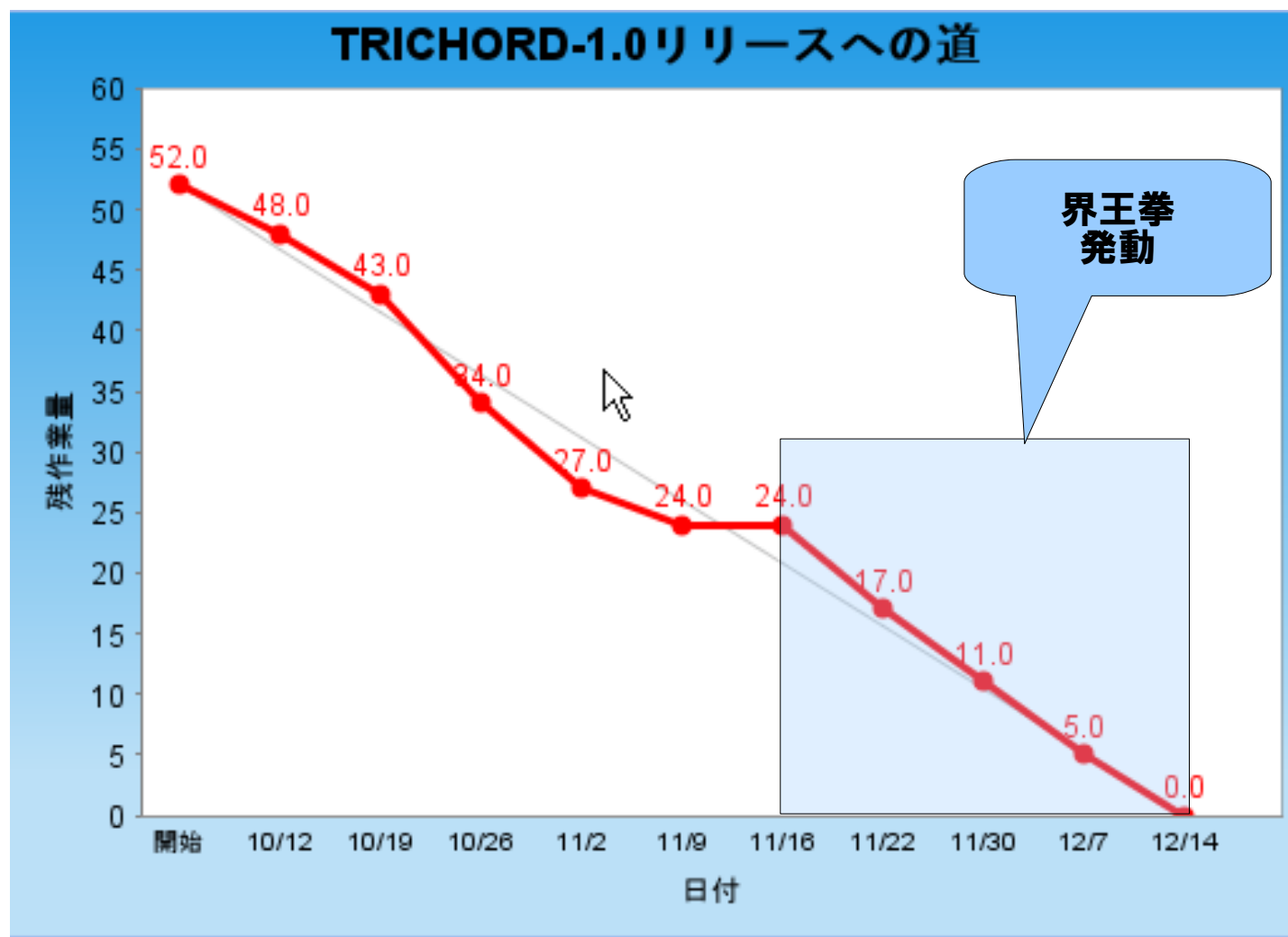
- 計画されたタスクもソロを中心にスケジューリング
 - 普段はペアメイン
- メリット
 - 最大瞬間風速はUP
- デメリット
 - 別途知識共有のコストが必要

1.5倍界王拳



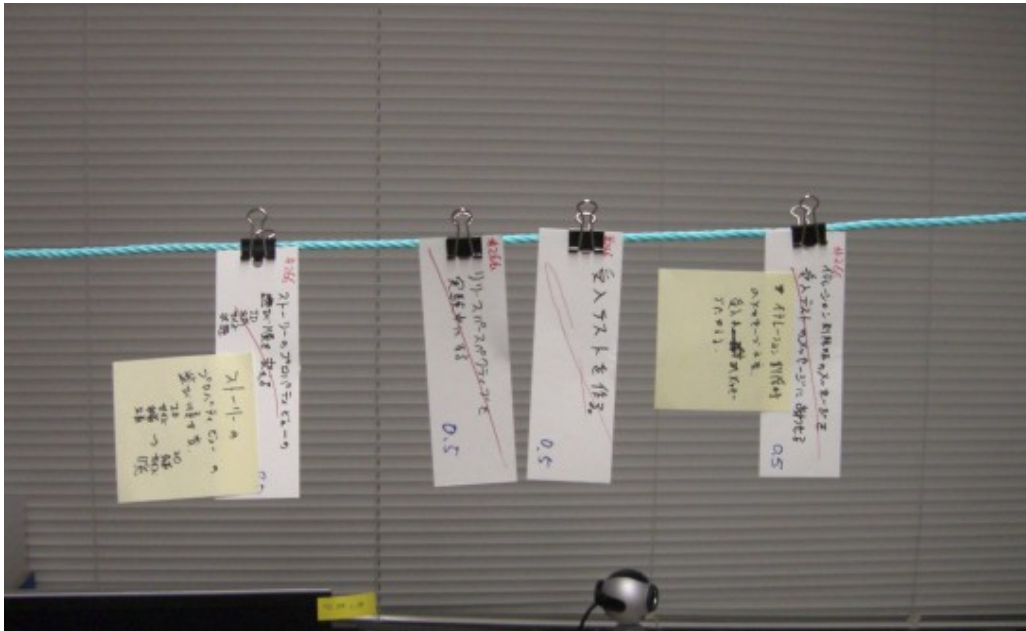
- 時間割改訂+ソロ中心+etc
- 見かけ上の速度は向上(1.5倍)
 - 参考:本物界王拳は2~20倍
- ただし反動が...
 - 水曜なのに週末みたい
 - ソースがわからなくなってきた...

界王拳でなんとかバーンダウン



通り過ぎてきたプラクティス達

洗濯物干し



- 壁が使えないので洗濯物ロープを張りそこにカードをつるした
- 状態は位置で管理
- フックがおちて使えなくなった
 - マグネットが使えるならOK
- 壁があれば不要
 - なかなかよかったけど...

モリゾー



- 四象限で課題を管理
- 課題が溜りすぎてボードがいっぱいに
 - モリゾーの毛のようだ (命名)
- 見える化よりも、サルベージの方が重要
- 現在はINBOXのみ
- チケットタイプに名残りが

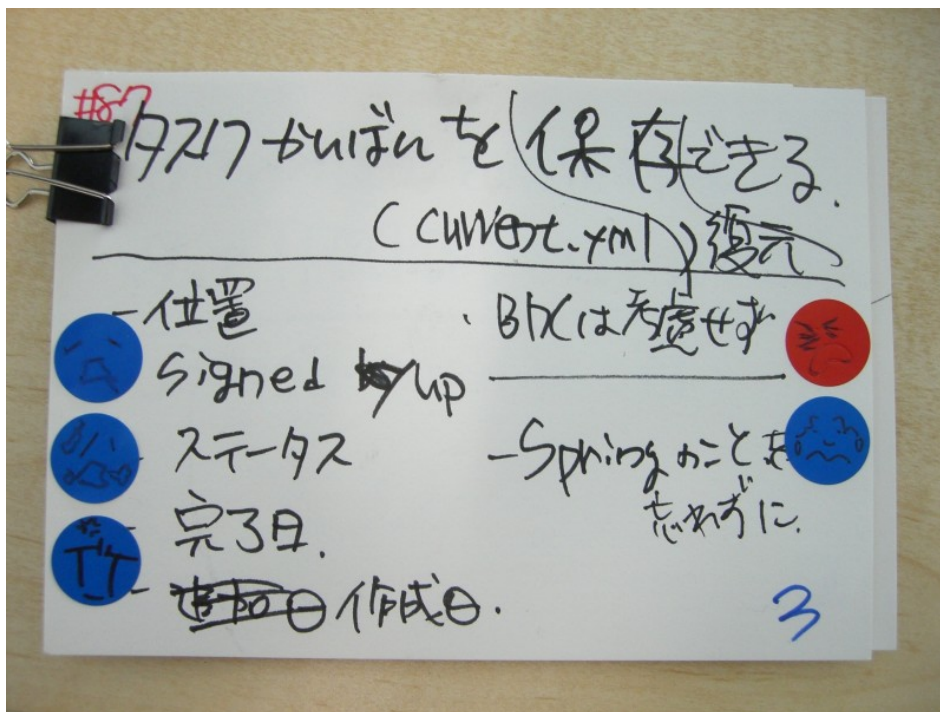
イテレーションインターバル(4週目)



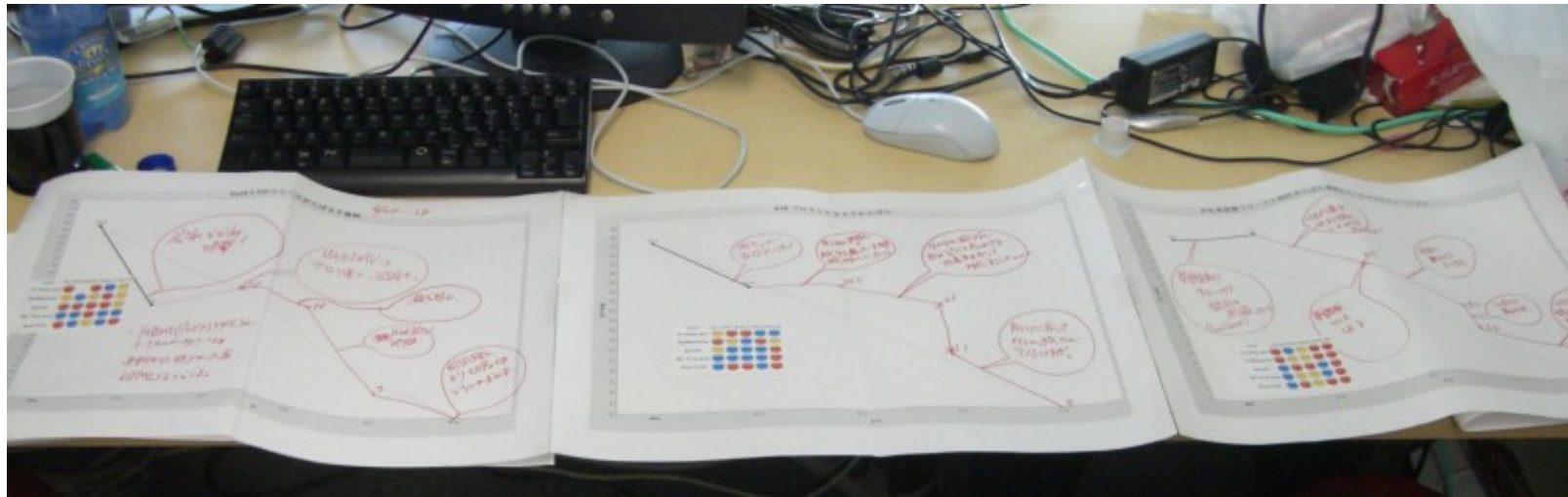
- **リリースプランニングを実施**
 - プランニングには含めないイテレーション
- **課題、バグなどの対応がメイン**
 - 好きなものを実施
- **少し緩めで実施**
 - 普段がstrictに作業しているため
 - たまに緩すぎることもあった
- **現在は休止中**

ニコニコストーリー

- ストーリー完了後にニコカレと同様のシールをカードに貼る
- ストーリーに対しての記録
 - あっという間に廃れた



苦闘マップの巻物化



- 先のチャートをつなげて巻物化するTry
- チャートの消滅とともに消滅
- これもTRICHORDで実現したい...

おまけ 裏プラクティス

ちゃぶ台



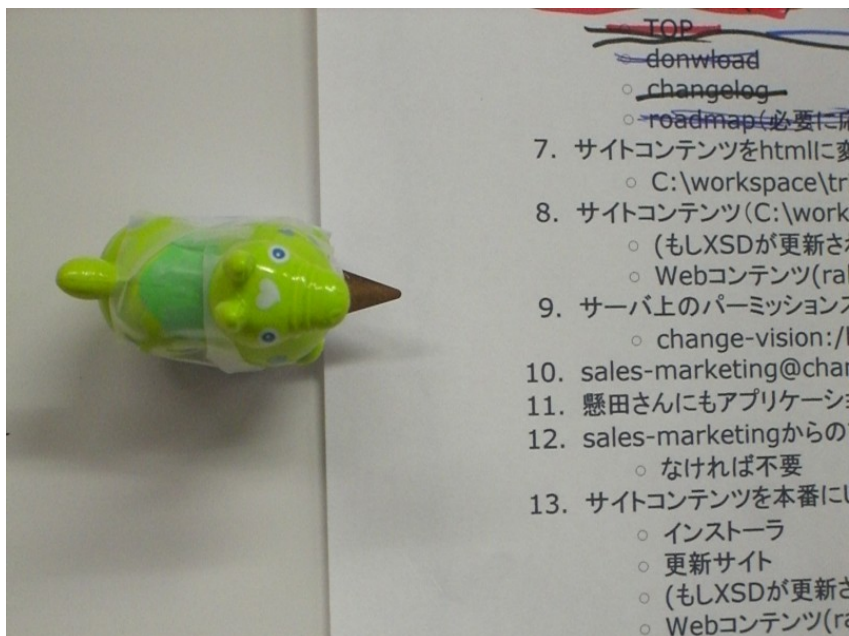
- **折り畳み可能**
 - 普段は畳んでおく
 - 随時広げる
- **昼食時**
- **リリースパーティ時**
- **ミーティング時**

お菓子貯金

- お菓子を共同購入するための資金を集める
 - 皆で買いに行く
- お菓子そのもののcontribは受け付ける



ロシナンテ(今どこマーカー)



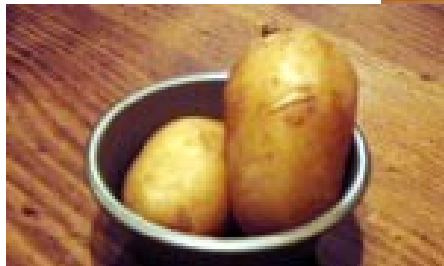
- チェックリストのどこまで進んでいるかをマークする
- ぱっと見てわかるように
- ロディが余っていたから

画伯ごっこ



- お題を出しイラストを描く
 - 宴会でやると盛り上げる
- 利点
 - 「魂の解放」
 - 癒し効果
- 欠点
 - 絵の得意/不得意が明確化
 - 画伯よばわりされる

食べすぎる



- 昼食にバイキングのお店に行く
- 利点
 - コミュニケーションネタ
- 欠点
 - 食べ過ぎて午後眠い
 - 上司から禁止令が
- 食べれない人
 - 普通でよい
- ex)
 - もうやんカレ TRICHORD

辛い物を食べる



- 激辛を食べに行く
 - 歓送迎、イベントとして
- 利点
 - 辛さに強くなる
- 欠点
 - 辛さに弱い人は拷問(?)
- ex)
 - 中本、陳麻婆、24倍ハバネロ、マジックスパイス

和室会議(和ジャスペース)



- 畳で会議
 - 靴を抜いでリラックス
- イ草の匂い
- あぐらで一体感
 - 日本人でよかった
- 普通は...
 - 導入できない! ?

ユニット畳



- **和室がない場所で使用**
 - いつでも「和室」の雰囲気
- **実は「ござ」と間違えて購入した**
 - ニトリで1畳1999円
- **案外しっかりしている**
 - 3畳で6人座れる
 - 立って半畳座って半畳
 - ミーティング、昼食時に使用

大切にしていること

- 日々の**工夫とフィードバック**
- **現場の意見**に耳を傾けること
- オフィスにいる**時間全体の質を高めること**
- **持続的**であること
- 「**チームのやりかた**」を常に模索していくこと

