



# Practices of an Agile Team

(株) 永和システムマネジメント  
木下 史彦

# 自己紹介

- ◆名前:木下 史彦 (きのした ふみひこ)
- ◆所属: (株) 永和システムマネジメント  
オブジェクト倶楽部  
XPJUGスタッフ  
RubyKaigi2007当日スタッフ
- ◆メール: fkinos at gmail.com
- ◆日記: <http://fkino.net>

# 自己紹介

## ◆ 家族



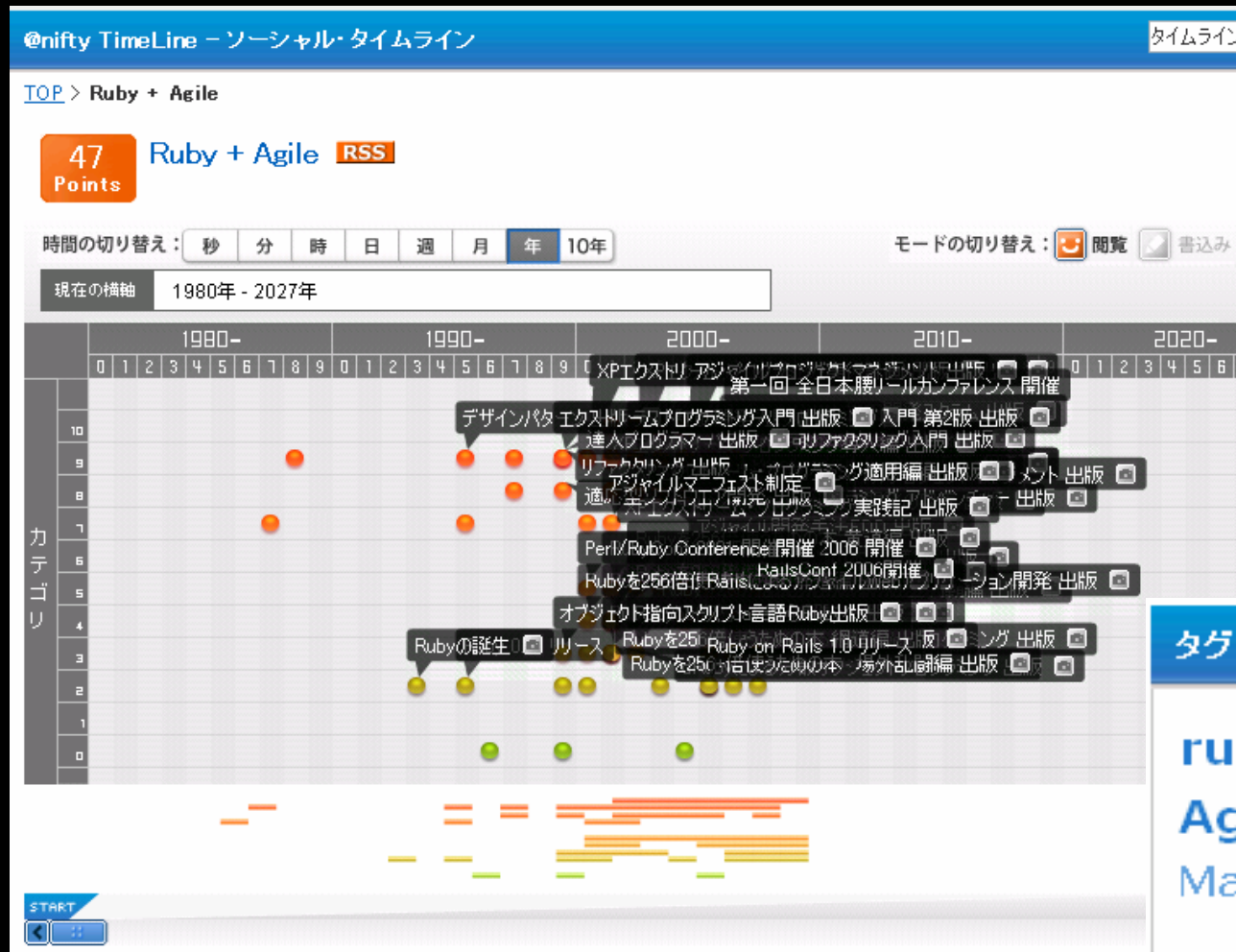
大事なことは  
最初に

# 開発の現場



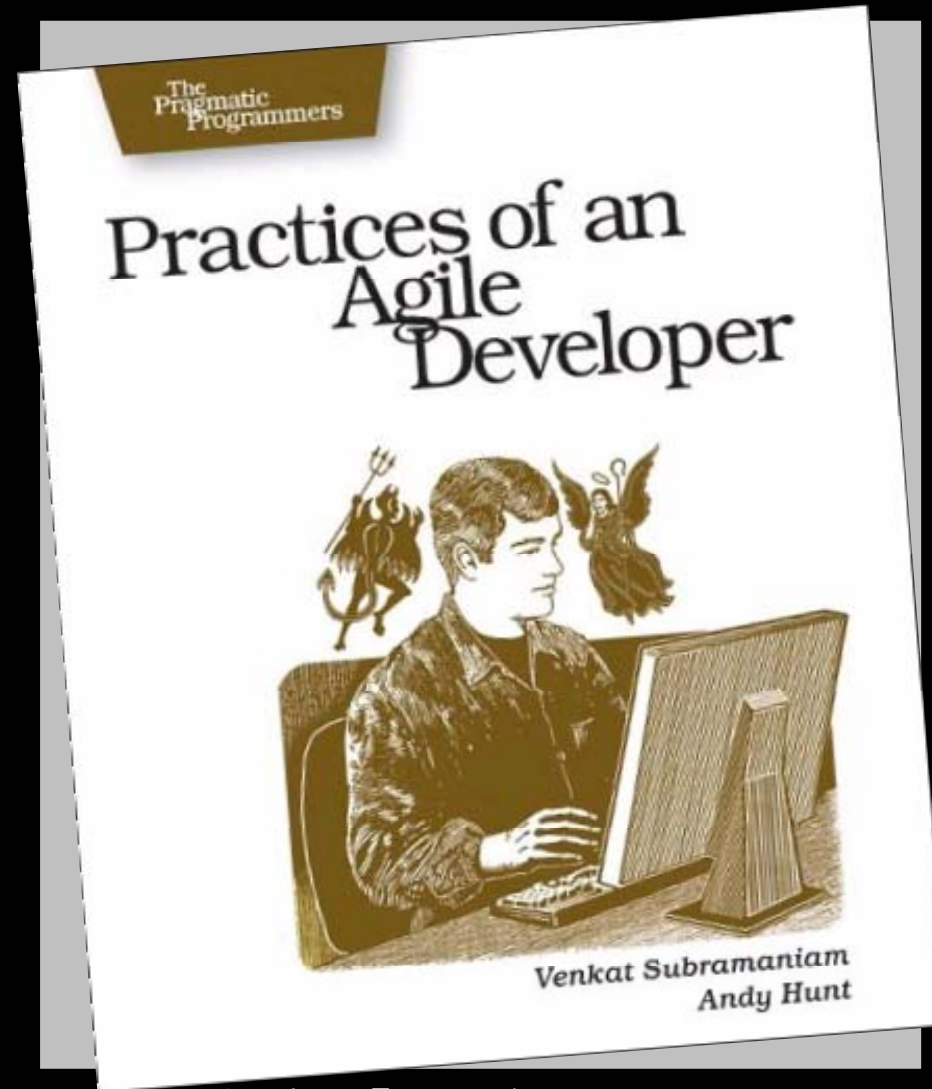
記事を書きました。

# Ruby + Agile



主にAgileのところを担当

# Practices of an Agile Developer



鋭意監訳中

# オーム社



# あるプロジェクトの 事例紹介

# Agenda

- ◆プロジェクトの概要
- ◆やったこと
- ◆よかったこと
- ◆もっと、こうすればよかった

# プロジェクト の概要

# プロジェクトの概要

## (1) プロジェクト名

- XXXXXシステム










## (2) 期間

- 11月～2月

## (3) メンバー

- YJさん
- KTさん
- CKさん
- と私

# プロジェクトの概要

	11月	12月	1月	2月
性能検証				
基本設計				
実装・テスト				
結合試験				
受入試験				
木下				
YJ				
KT				
CK				

# プロジェクトの概要

## (4) 開発プロセス

# ウォーターフォール方式

	11月	12月	1月	2月
性能検証	■			
基本設計	■			
実装・テスト		■	■	
結合試験			■	
受入試験				■



# プロジェクトの概要

(5) 開発スタイル

なんとなく

**XP** + **SCRUM** + **TPS**

つぽいもの

# システムの概要

- ◆XXXXXXXXを郵送で行っていたのを、Web上で閲覧できるようにする。
- ◆XXXは、月に3度、発行する。



## システムの概要

データをデータベース  
から取得し、Web画面  
上に表示させる

# システムの概要

# Web 1.0

システムの概要

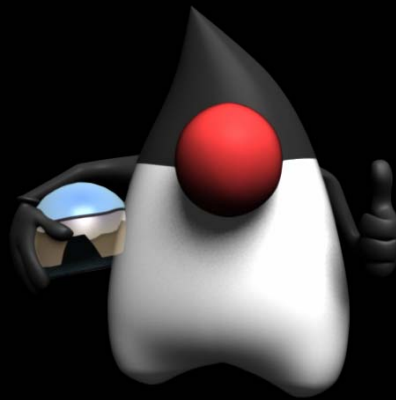
ブツウの

Webシステム

# 開発言語

## ◆Java

- 画面
- 帳票



## ◆VB.NET

- バッチ

## ◆Ruby

- ツール



# 開発規模

◆19画面

◆7人月

	合計	内訳
- テストコード	1,703	1,703 java
- 外部コード	5,818	5,696 + 122 java sql
- HTML+CSS	3,859	2,834 + 150 + 875 HTML CSS maya
- Javascript	399	399 js
- テンプレート	7	
- テンプレートのファイル	94	
- 設定ファイル	1,127	621 + 444 + 62 XML dicom properties

空行、コメント除く  
LOC

# フレームワーク

- ◆お任せします
- ◆特にご指定がなければ
- ◆Seasar2
  - S2Dao
  - S2Struts



# 「生産性(?)」

## ◆当プロジェクト

– 19画面 7人月

## ◆小岩の某S社

– 600画面 1.5ヶ月 3人

## ◆会津の某T社

– 1000画面 5ヶ月 10数人

**「生産性(?)」 1/50 !!**

フツウのプログラマが、  
チームで勝つ。

— かくたにさん

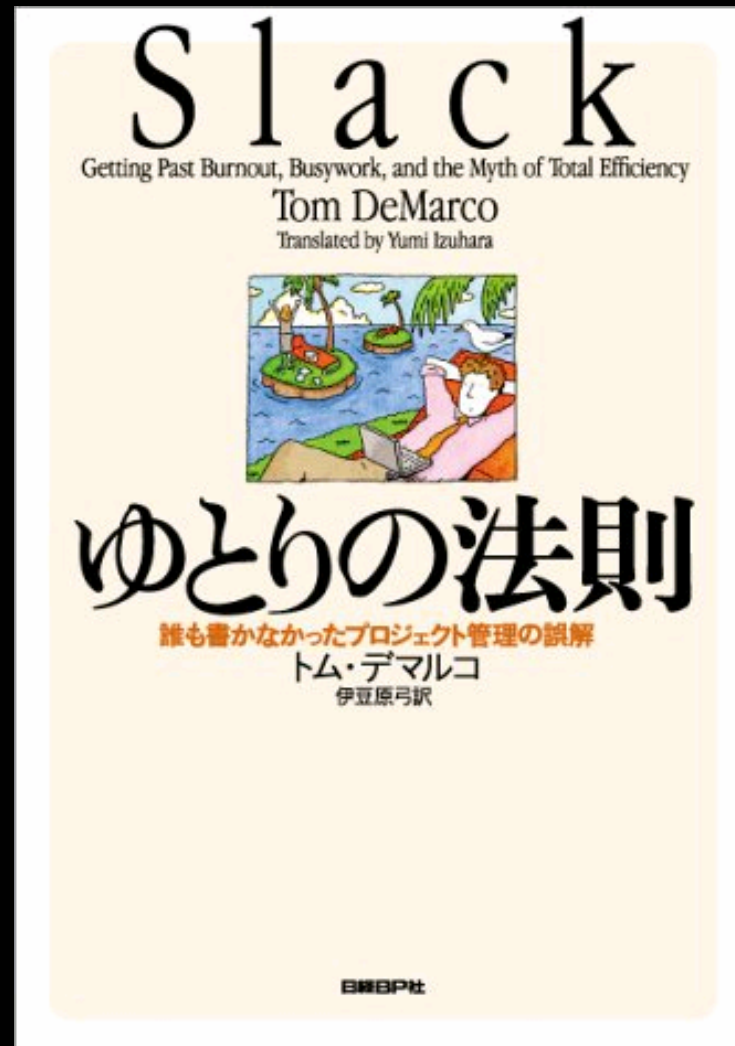


結 果

「うま<sup>く</sup>しい<sup>い</sup>った<sup>た</sup>」

プロジェクト

# ゆとりの法則



# プロジェクトの目標

プロジェクトの目標を設定するときに、具体的な仕事の内容で表すのはごく一部である。

目標の大部分は、参加者全員がプロジェクトの過程で

◆**学び、**

◆**成長し、**

◆**楽しむ**

ことにある。

— トム・デマルコ

やったこと

# ふりかえり

- ◆ 1週間に1回
- ◆ 木曜日
- ◆ KPT
- ◆ ふりかえり駆動
- ◆ チームで学んでいく
- ◆ **カイゼン**し続ける

# リーンソフトウェア開発



# リーンソフトウェア開発

- ◆ムダを排除する
- ◆学習効果を高める
- ◆決定をできるだけ遅らせる
- ◆できるだけ速く提供する
- ◆チームに権限をあたえる
- ◆統一性を作りこむ
- ◆全体を見る



# リーンソフトウェア開発

- ◆ムダを排除する
- ◆学習効果を高める
- ◆決定をできるだけ遅らせる
- ◆できるだけ速く提供する
- ◆チームに権限をあたえる
- ◆統一性を作りこむ
- ◆全体を見る

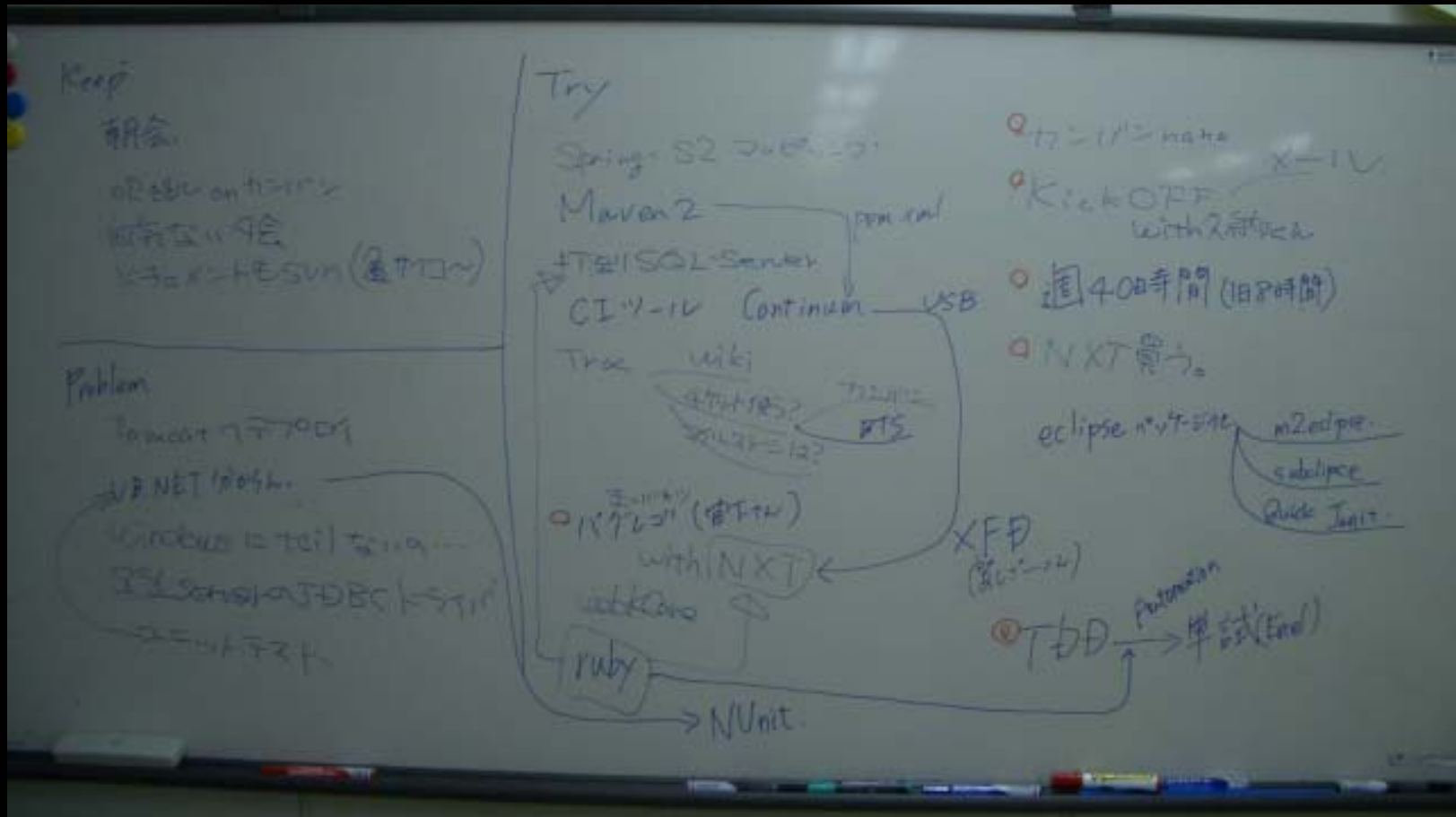
# フィードバック

## 重要

# ふりかえり

## ◆最初のふりかえり

## ◆Tryを大きく

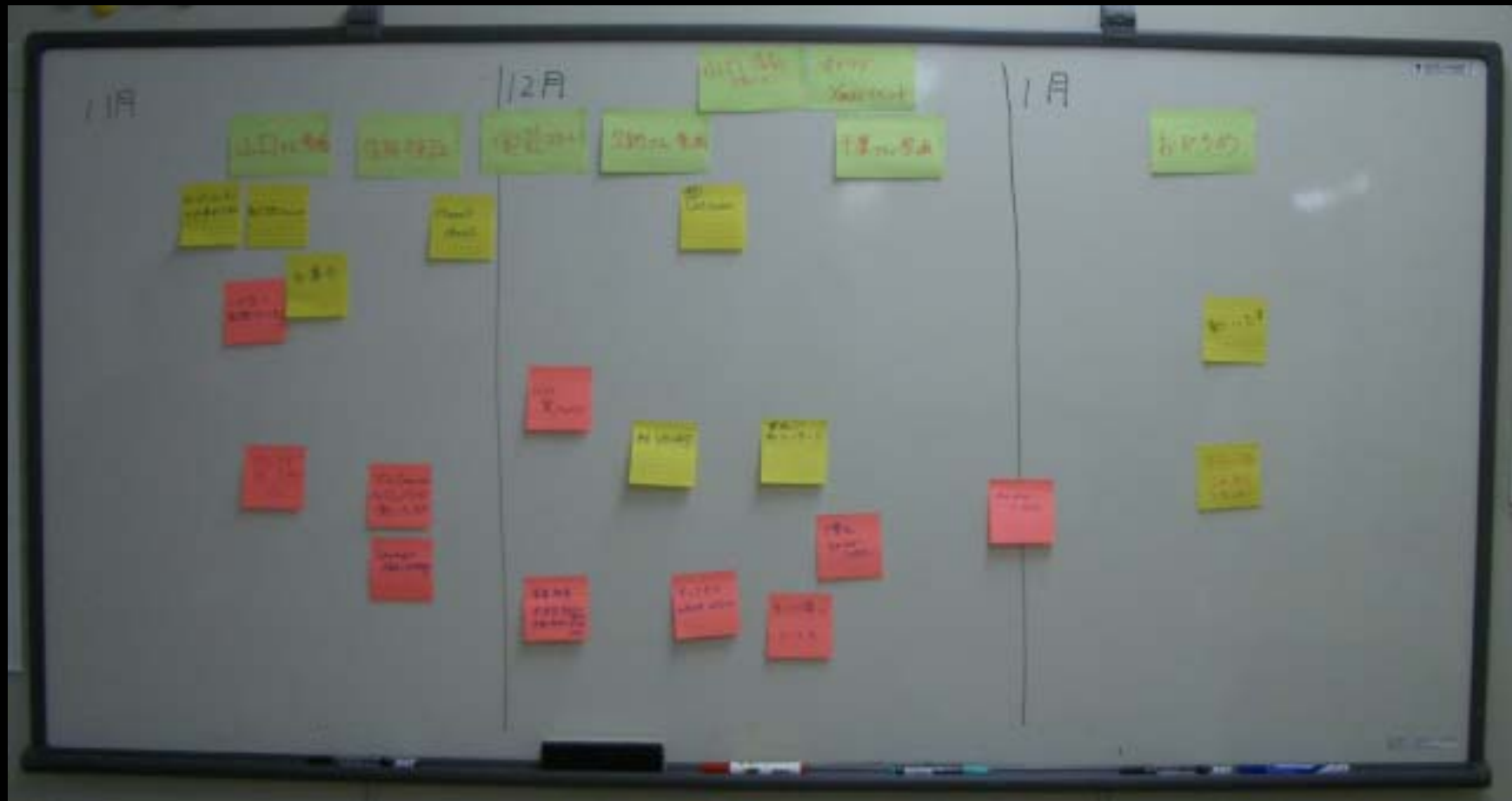




# ふりかえり

◆最後のふりかえり

◆タイムライン



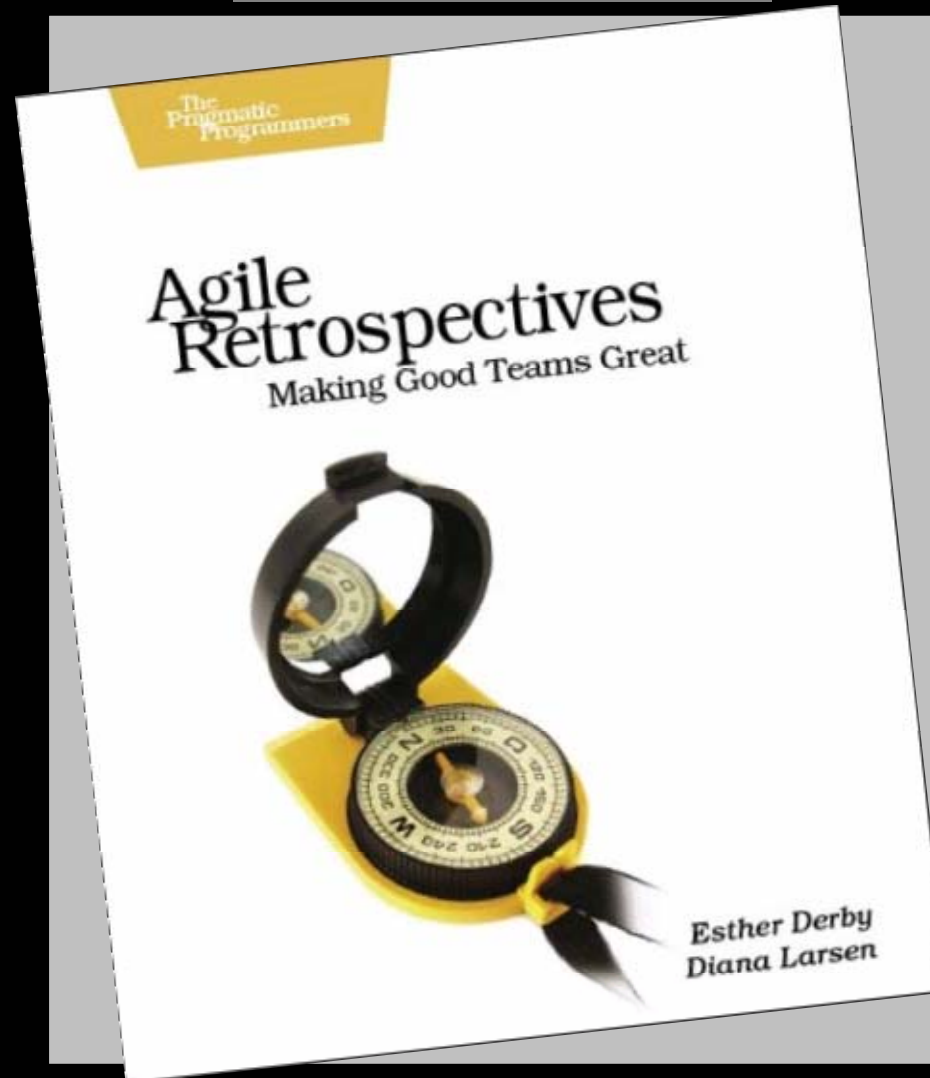
# ふりかえり

◆最後のふりかえり（卒業式）

◆人の気持ち



# ふりかえり



kdmsnr氏、翻訳中

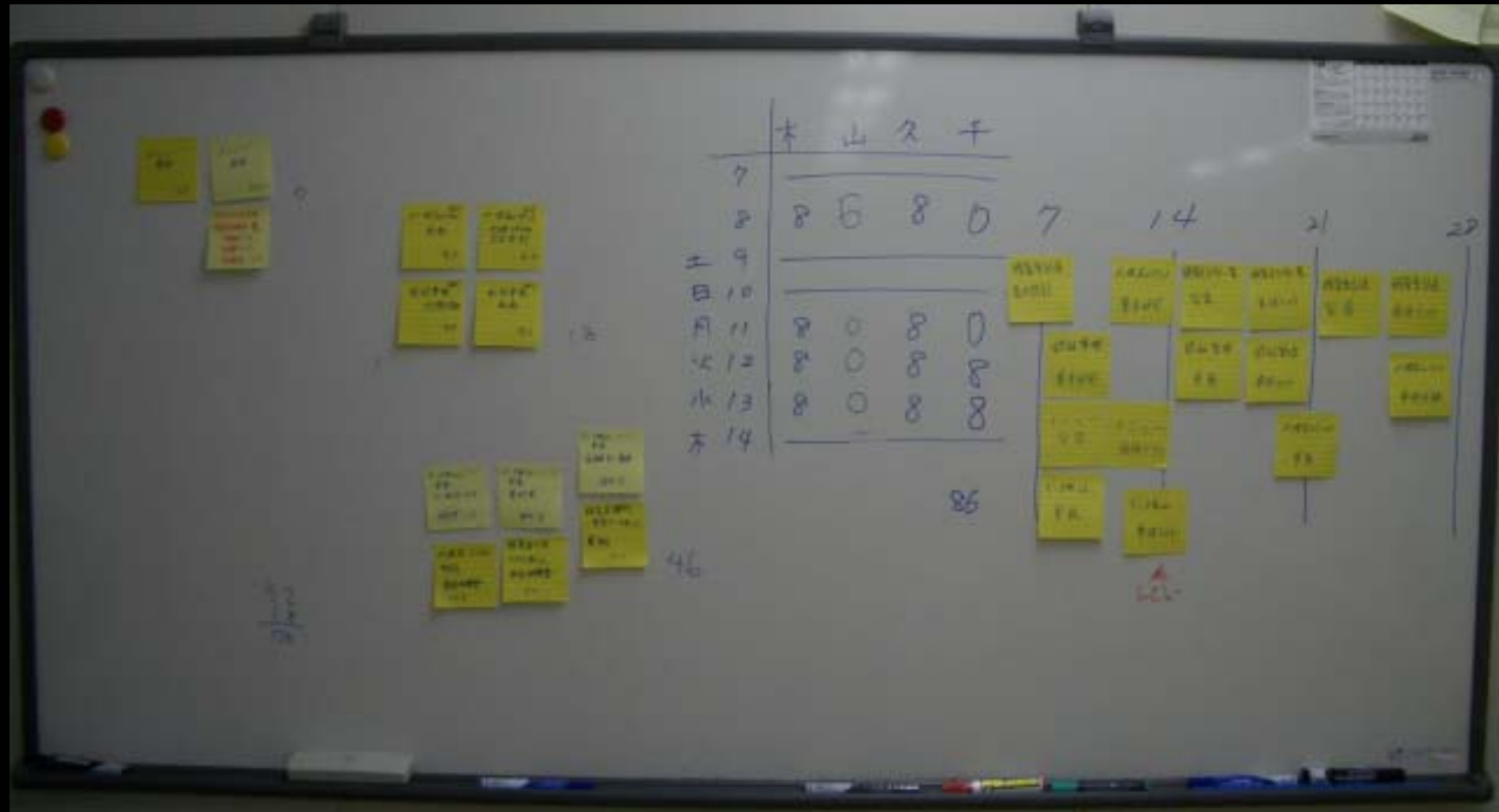
# オーム社



# イテレーション計画

◆ 1週間に1回

◆ 木曜日



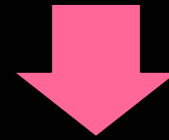
# イテレーション計画

- ◆ 1週間は**32時間**
- ◆ 残りの8時間は“ふりかえり”、“イテレーション計画”、“ゆとり”
- ◆ 残った時間でいろいろカイゼン
- ◆ 結合試験フェーズ、1週間は**24時間**

# イテレーション計画

## ◆ストーリーをタスクにブレイクダウンする

- 2時間くらいの単位
- 顧客の要求を自分たちの理解できるものに翻訳



**「設計」**

## ◆タスク

- 見積り可能
- 実行可能

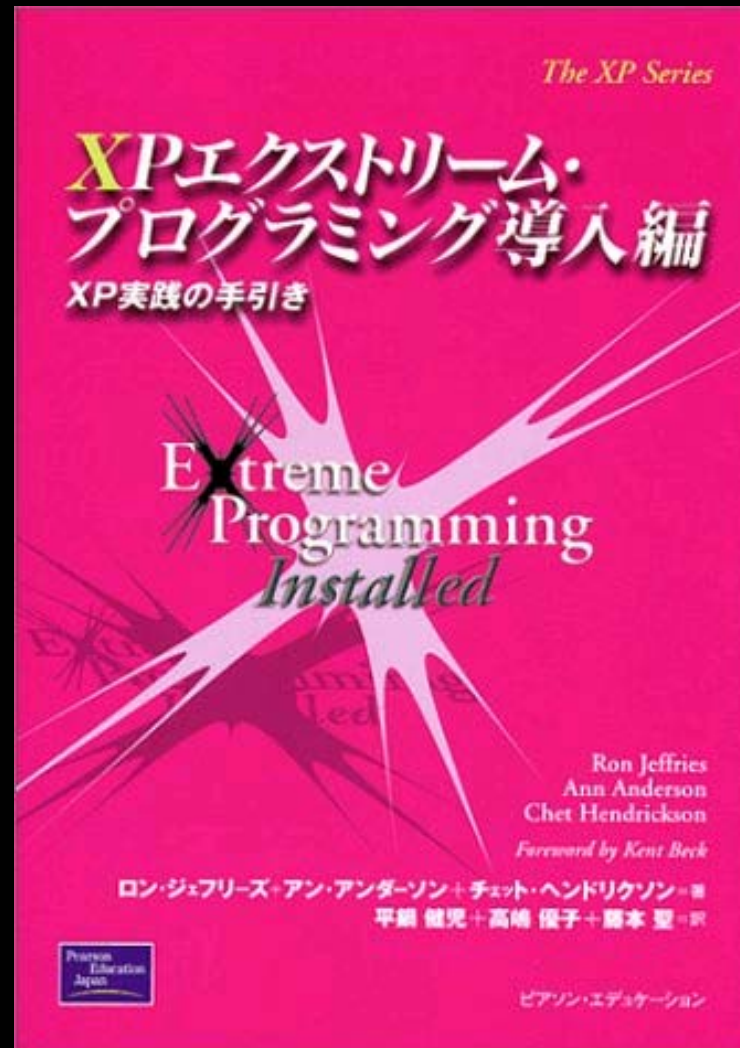
## ◆XPチームはプロジェクトのあいだ中、設計を行う

# 見積り

- ◆プロジェクトが進行しているあいだは**比較**によって見積もろう
- ◆昨日の天気
- ◆最初のうちは**直感的**な時間見積りではじめる
- ◆うまく行くようになるためには、何度も**繰り返し**返す必要がある

見 積 り  
続 け る

# XPエクストリーム・プログラミング導入編



# プログラマの権利

1. プログラマには、何が必要とされているのかを明確なプライオリティとあわせて知る権利がある。
2. プログラマには、つねに質の高い仕事をする権利がある。
3. プログラマには、同僚や上司、顧客に助力を求め、それを受ける権利がある。
4. プログラマには、自ら見積を行い、またそれを更新する権利がある。
5. プログラマには、責任を割り当てられるのではなく、責任を自ら引き受ける権利がある。

# プログラマの権利

1. プログラマには、何が必要とされているのかを明確なプライオリティとあわせて知る権利がある。
2. プログラマには、つねに質の高い仕事をする権利がある。
3. プログラマには、同僚や上司、顧客に助力を求め、それを受ける権利がある。
4. プログラマには、自ら見積を行い、またそれを更新する権利がある。
5. プログラマには、責任を割り当てられるのではなく、責任を自ら引き受ける権利がある。



# リスターの法則

人間は時間的な  
プレッシャーをいくら  
かけられても、  
速くは**考えられない**

— ティム・リスター —

# 見積りのふりかえり

- ◆データを集める
- ◆データを分析する



NGワールド

がんばってみます

**We'll Try**

プログラマにとって

人生でいちばん**悲しい**言葉

# 見積りと約束

◆ 正確に何ができるかを約束することはできない

– 私たちはそれを難しいとは言っていない。それは**不可能だ**と言っているのだ。

# 見積りと約束

## ◆ 私たちができること

- 何ができるかを見積もること
- 自分たちの**ベストを尽くす**ことを約束すること
- 何が起きているかについて**真実を伝える**ことを約束すること

# イテレーション計画

## ◆調整する

- 人のやりくり
- 作業スコープの調整
- 期限の調整

これが  
リーダーとしての  
私の仕事



コミットメントした  
作業が完了しな  
かったら.....

# 界王拳



# 素振の 重要

# タスクかんばん

## ◆サッカーコート



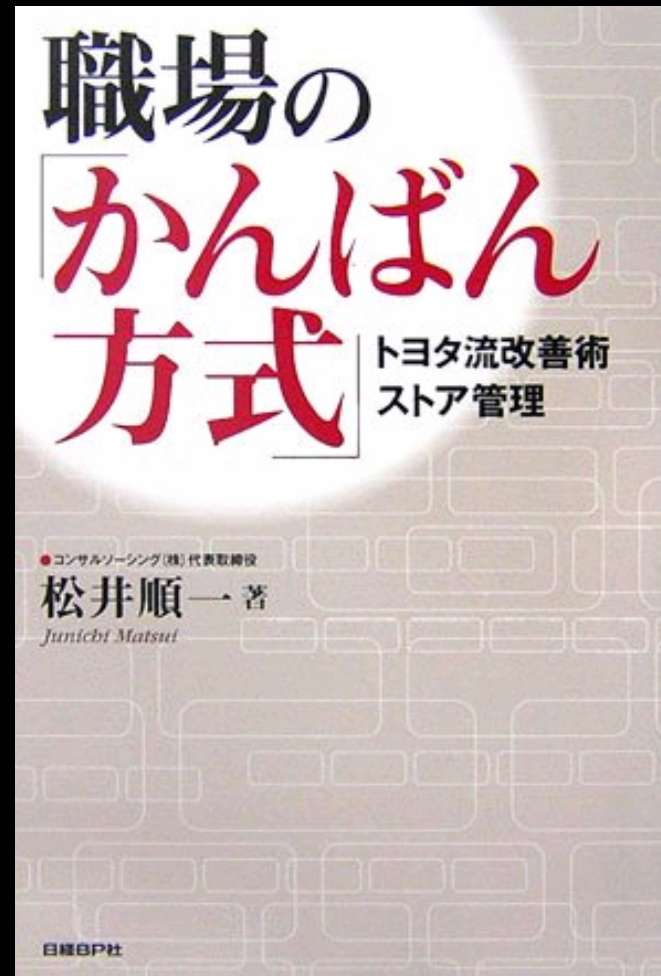


# タスクかんばん

## ◆時間割



# 職場の「かんぱん方式」



# トヨタかんぱん方式「ストア管理」

- ◆ 一個流し
- ◆ 一列待ち
- ◆ 標準化とマルチスキル化
- ◆ 最遅着手
- ◆ 総量管理



# トヨタかんぱん方式「ストア管理」

- ◆ 一個流し
- ◆ 一列待ち
- ◆ 標準化とマルチスキル化
- ◆ 最遅着手
- ◆ 総量管理

# 継続的インテグレーション

- ◆ Maven2
- ◆ Continuum
- ◆ XFD

# 継続的インテグレーション

- ◆オブジェクト倶楽部  
クリスマスイベント  
XFDトラック
- ◆Thanks 芦沢さん、  
良太さん、千葉さん
- ◆パトライト
- ◆ビルド&テストの結果を「見える化」



# コミットベル

◆達成感

◆一連動作



# 自動化



記事を書きました。

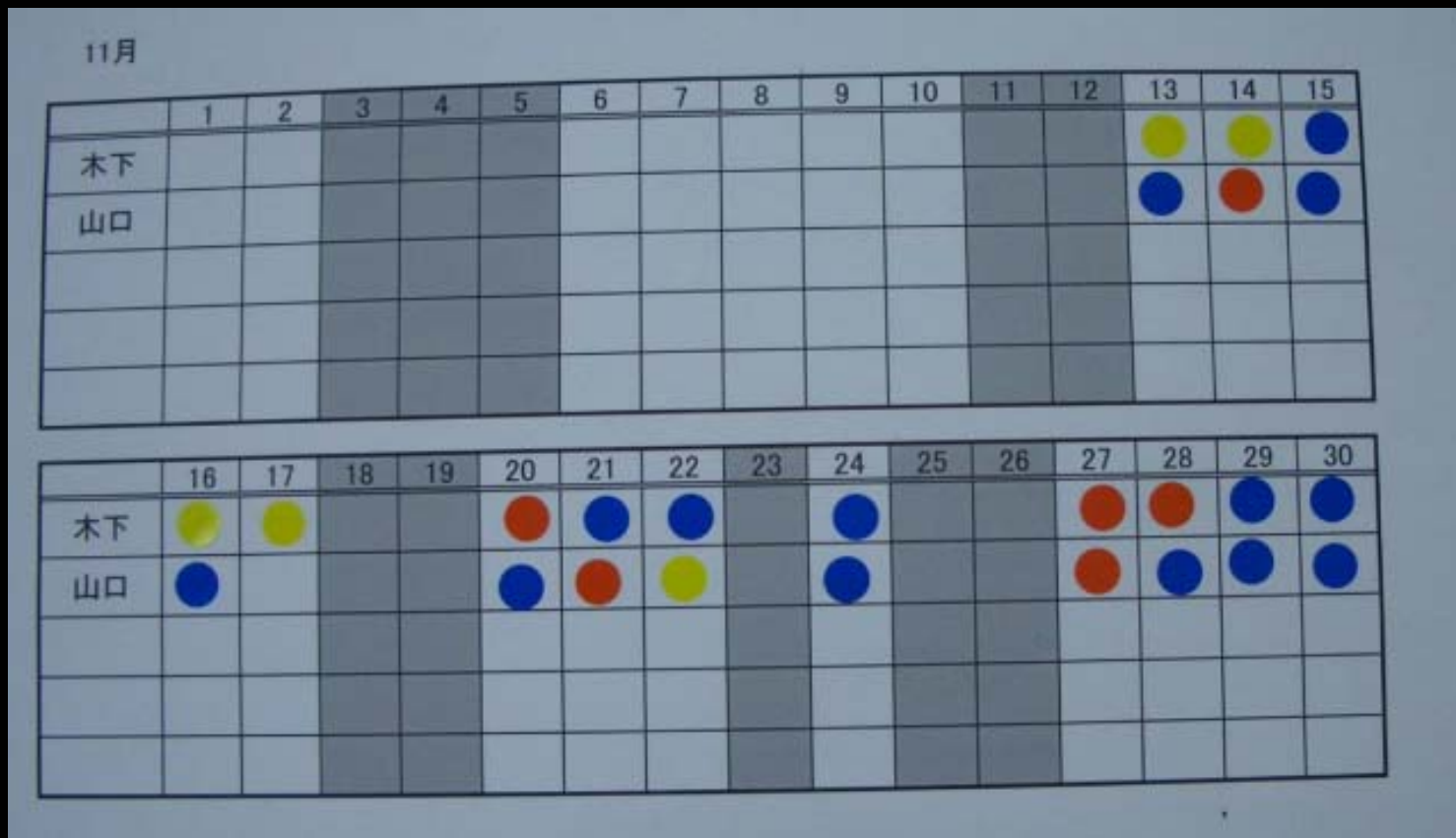
# 朝会

- ◆ 毎日、9時30分から
- ◆ かんぱんの前で
- ◆ スタンドアアップ形式
- ◆ 司会はローテーション
- ◆ **事業部長**も同席



# ニコニコカレンダー

## ◆プロジェクトの気分を「見える化」



●いい感じ ●普通 ●やな感じ

# ニコニコカレンダー

## ◆クリスマスバージョン

12月

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
木下	😊			😊	●	●	●	●			●	●	●	●	●
山口	●			●	●	●	●	●			●	●	●	●	😊
久納				●	●	●	●	●			●	●	●	●	●
千葉						●	●	●			●	●	●	●	●

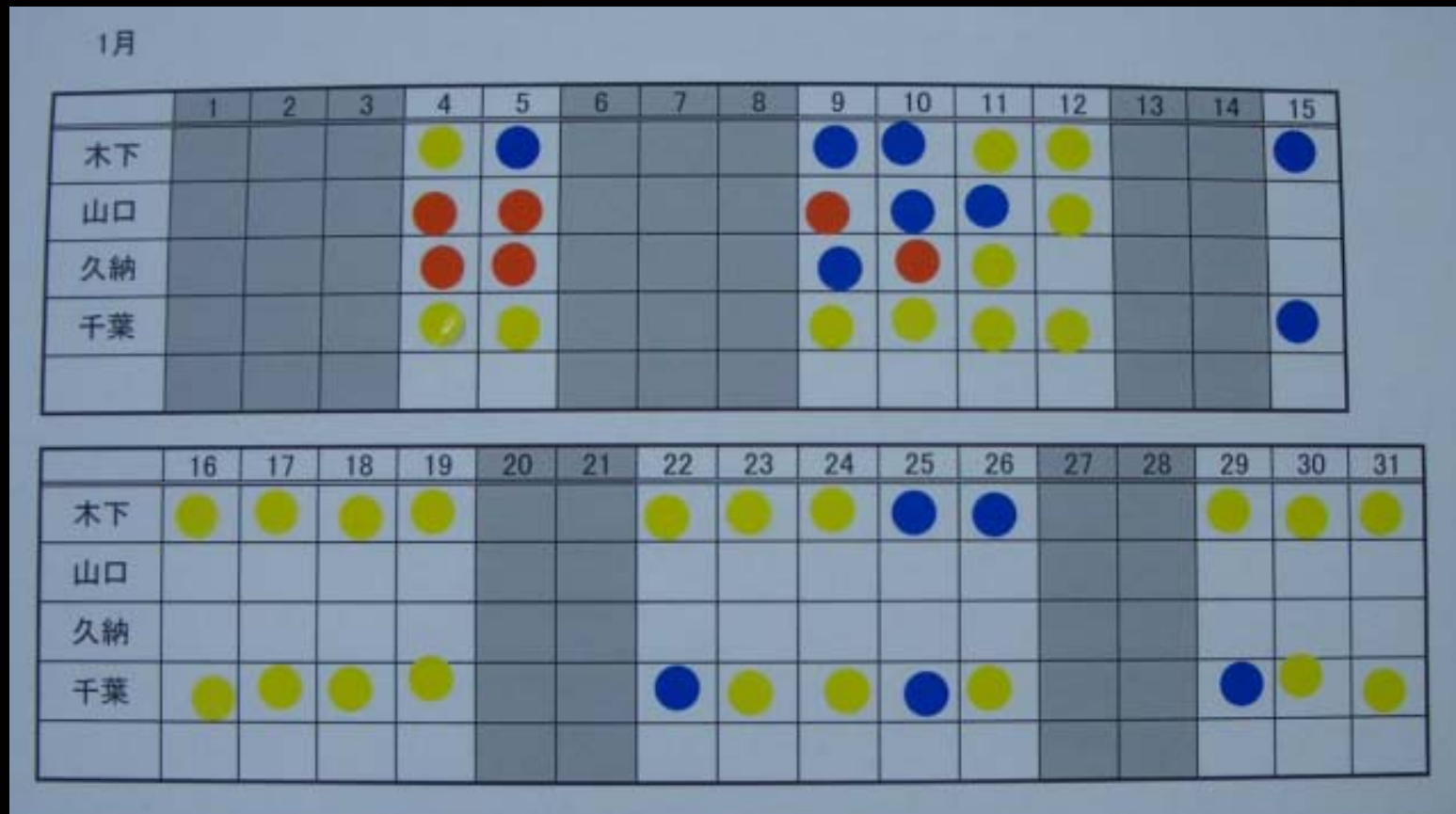
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
木下			●	●		●	●			●	●	●	😊	●		
山口			😊	●		●	😊			😊	●	●	😊	●		
久納			●	●		●	●			●	●	●	●	●		
千葉			●	●	●	😊	●			●	●	●	●	●		

● いい感じ   ● 普通   ● やな感じ



# ニコニコカレンダー

## ◆おわりよければすべてよし



●いい感じ ●普通 ●やな感じ

# ペアプロ

◆ときどき

◆和室で

◆「ここペアプロで」

# プログラマの権利

1. プログラマには、何が必要とされているのかを明確なプライオリティとあわせて知る権利がある。
2. プログラマには、つねに質の高い仕事をする権利がある。
3. プログラマには、同僚や上司、顧客に助力を求め、それを受ける権利がある。
4. プログラマには、自ら見積を行い、またそれを更新する権利がある。
5. プログラマには、責任を割り当てられるのではなく、責任を自ら引き受ける権利がある。

# プログラマの権利

1. プログラマには、何が必要とされているのかを明確なプライオリティとあわせて知る権利がある。
2. プログラマには、つねに質の高い仕事をする権利がある。
3. プログラマには、同僚や上司、顧客に助力を求め、それを受ける権利がある。
4. プログラマには、自ら見直しを行い、またそれを更新する権利がある。
5. プログラマには、責任を割り当てられるのではなく、責任を自ら引き受ける権利がある。

# ペアテスト

◆タイムボックス

◆Thanks 咳さん

# おやつ

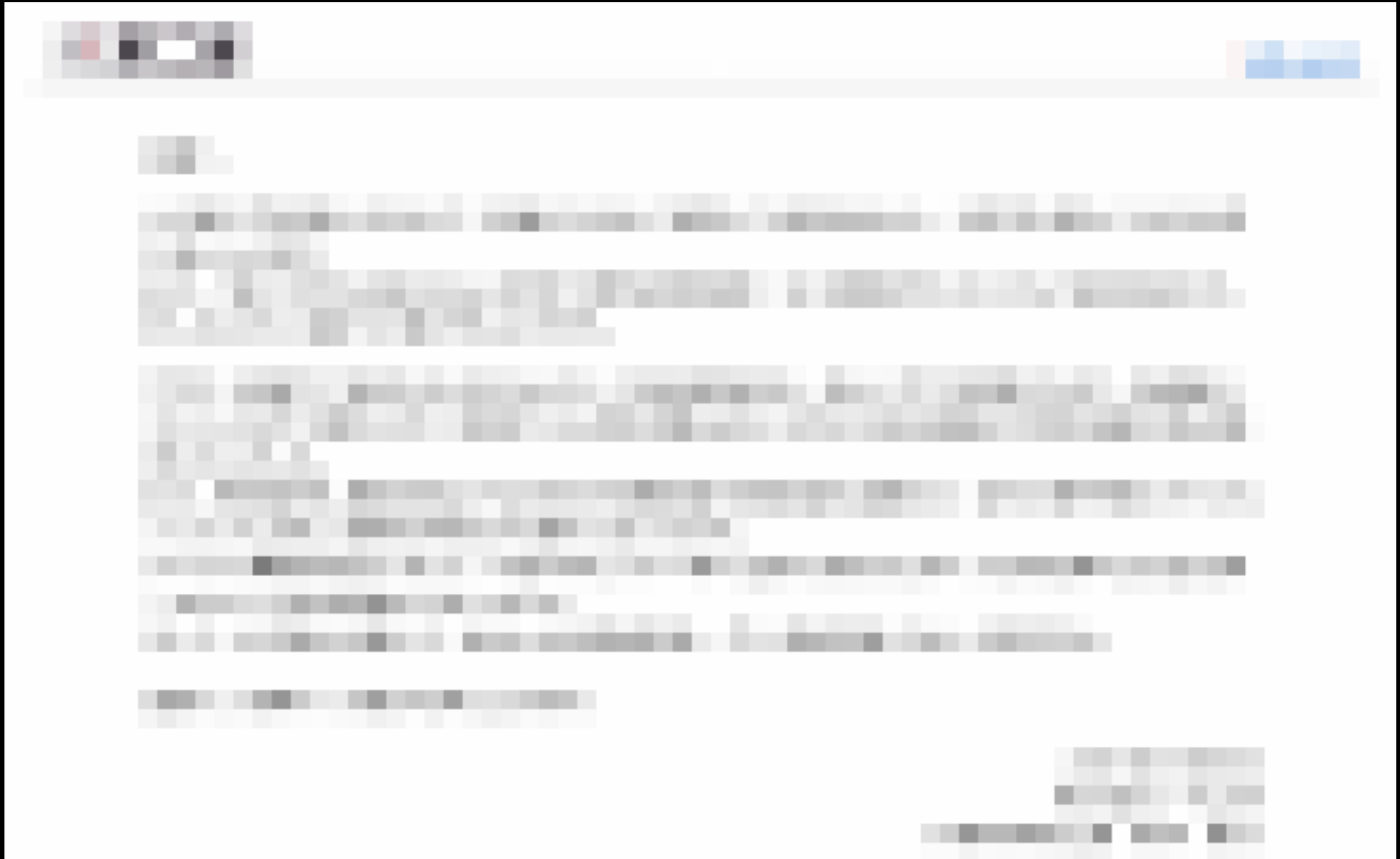
- ◆共同出資、共同所有
- ◆午前中に食べ過ぎると、昼ご飯が食べられなくなる

# ベストおやつ賞

## ◆カントリーマアム



# orz





# 日本酒

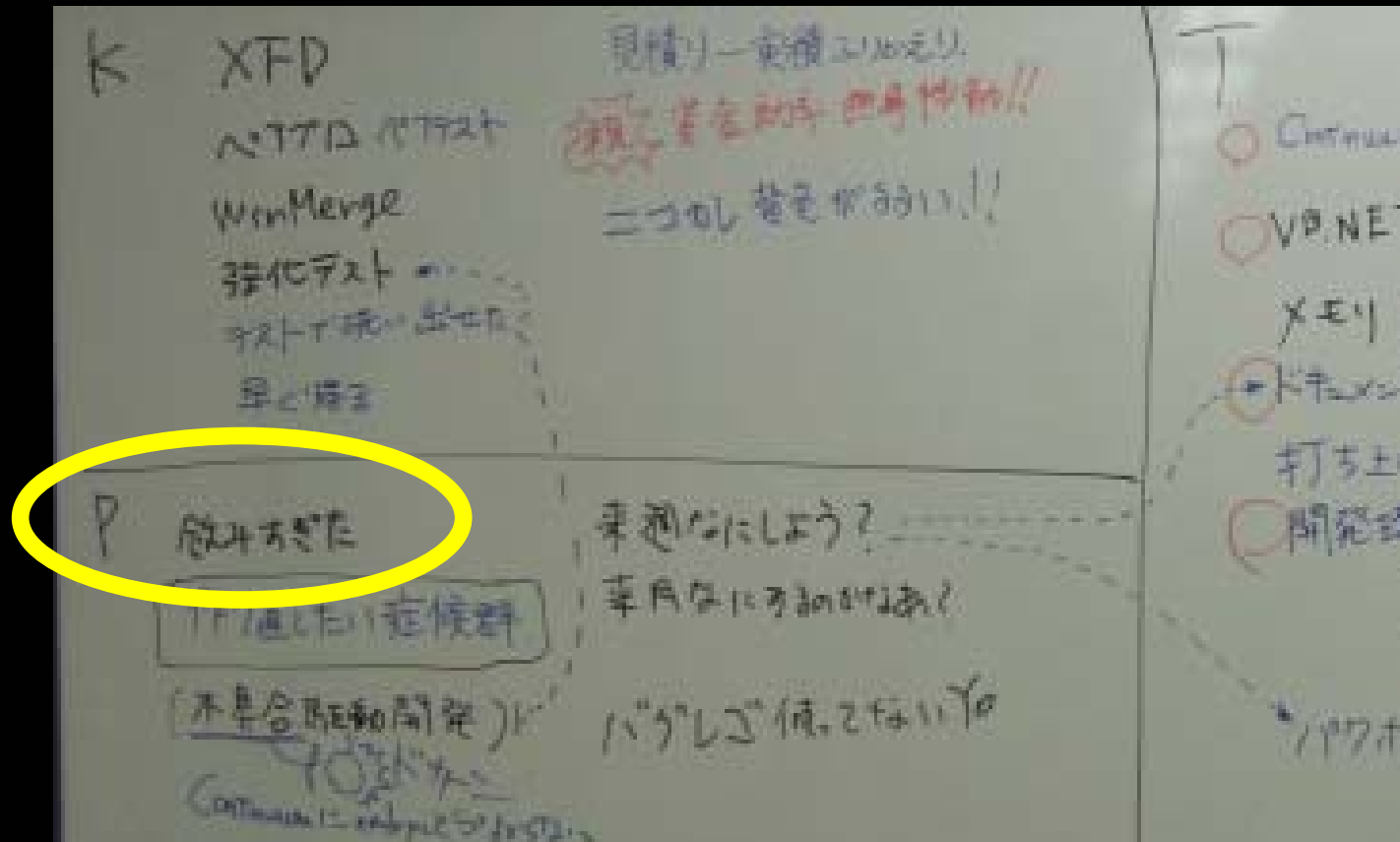
## ◆景虎



# 日本酒

◆二日酔い

◆猛省



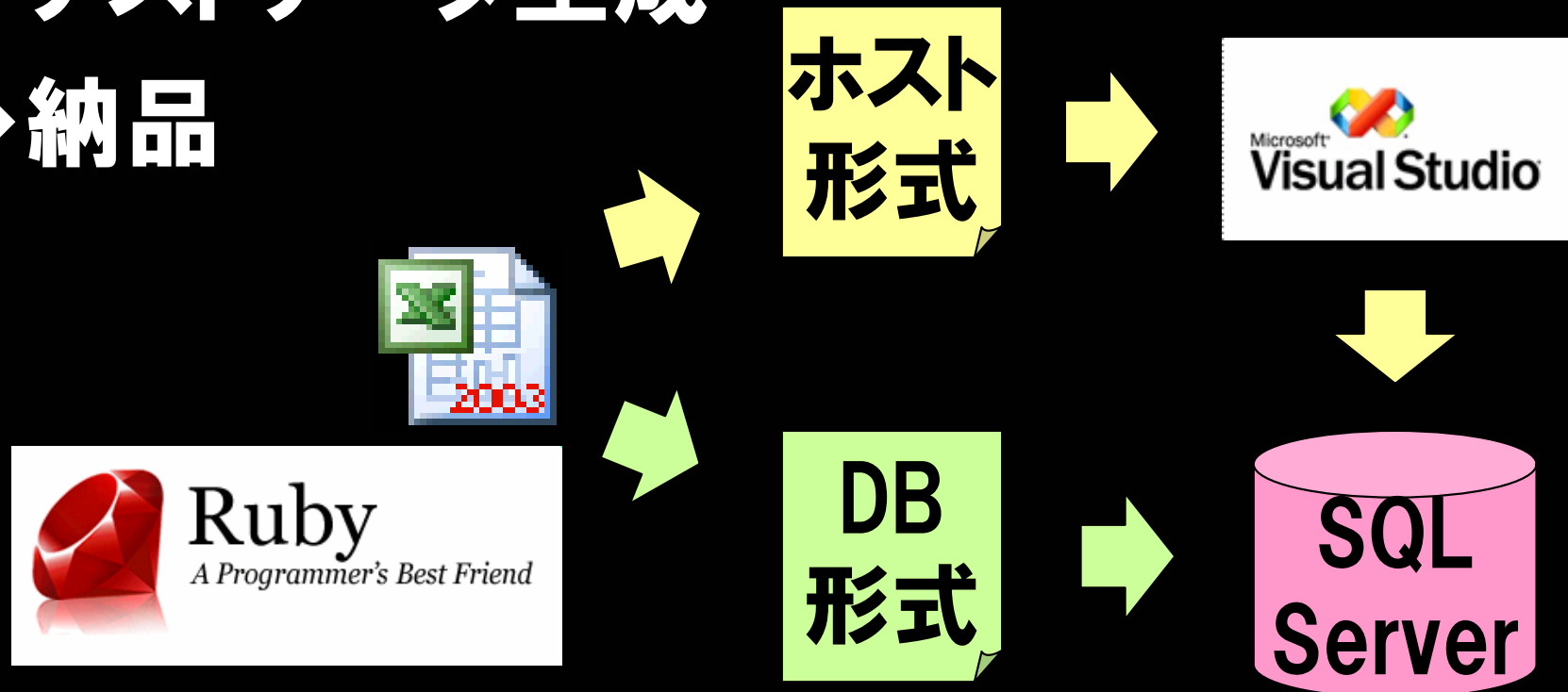
# トロイの木馬

## ◆ Ruby

◆ WIN32OLE.new ('Excel.Application')

◆ テストデータ生成

◆ 納品



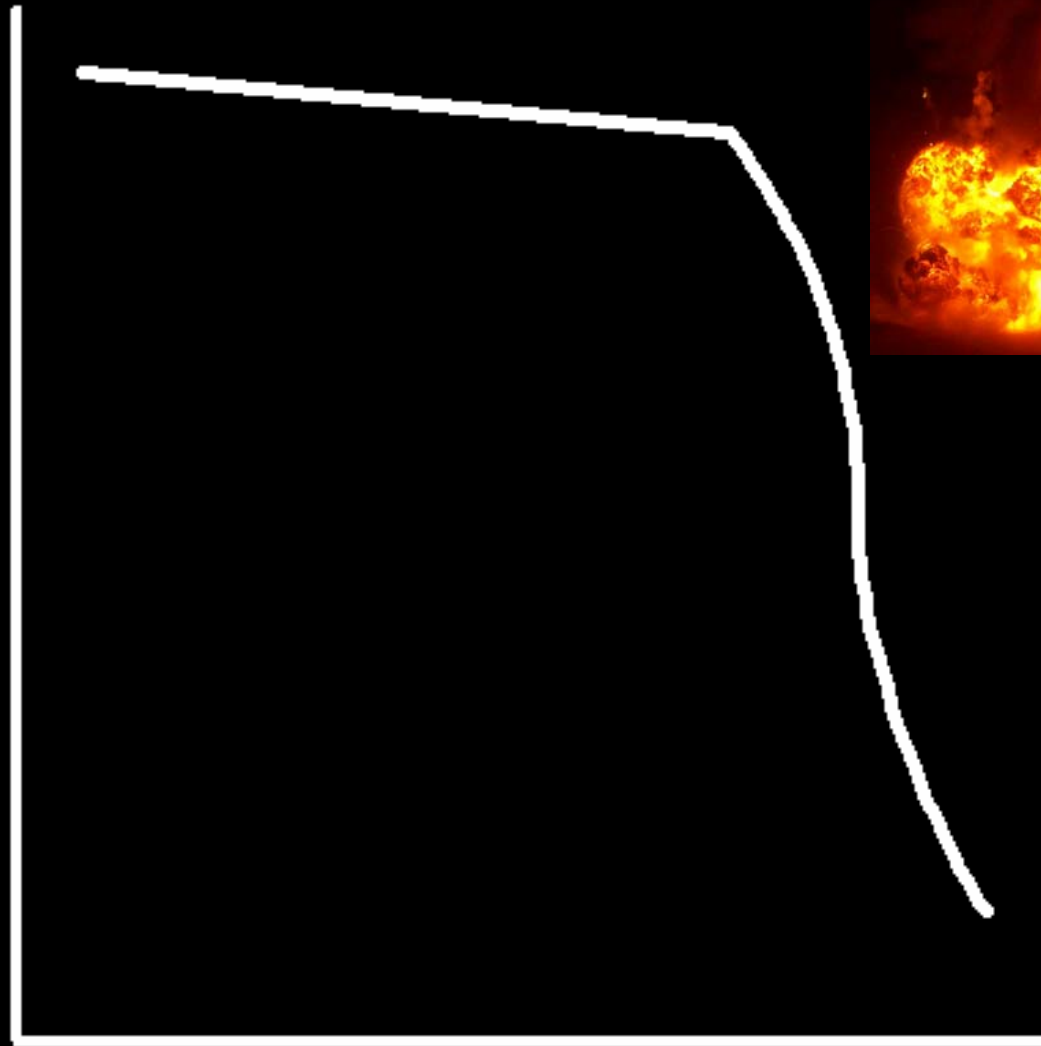
よかったこと

# 早めの性能検証

- ◆性能の問題が11月の時点で明らかに
- ◆SQL Server
  - WITH (NOLOCK)
- ◆APサーバーがバグってる
  - web.xmlにBOMがついてるとデプロイできない
  - 読み込んでるJarが違う
  - ベンダが対応してくれた

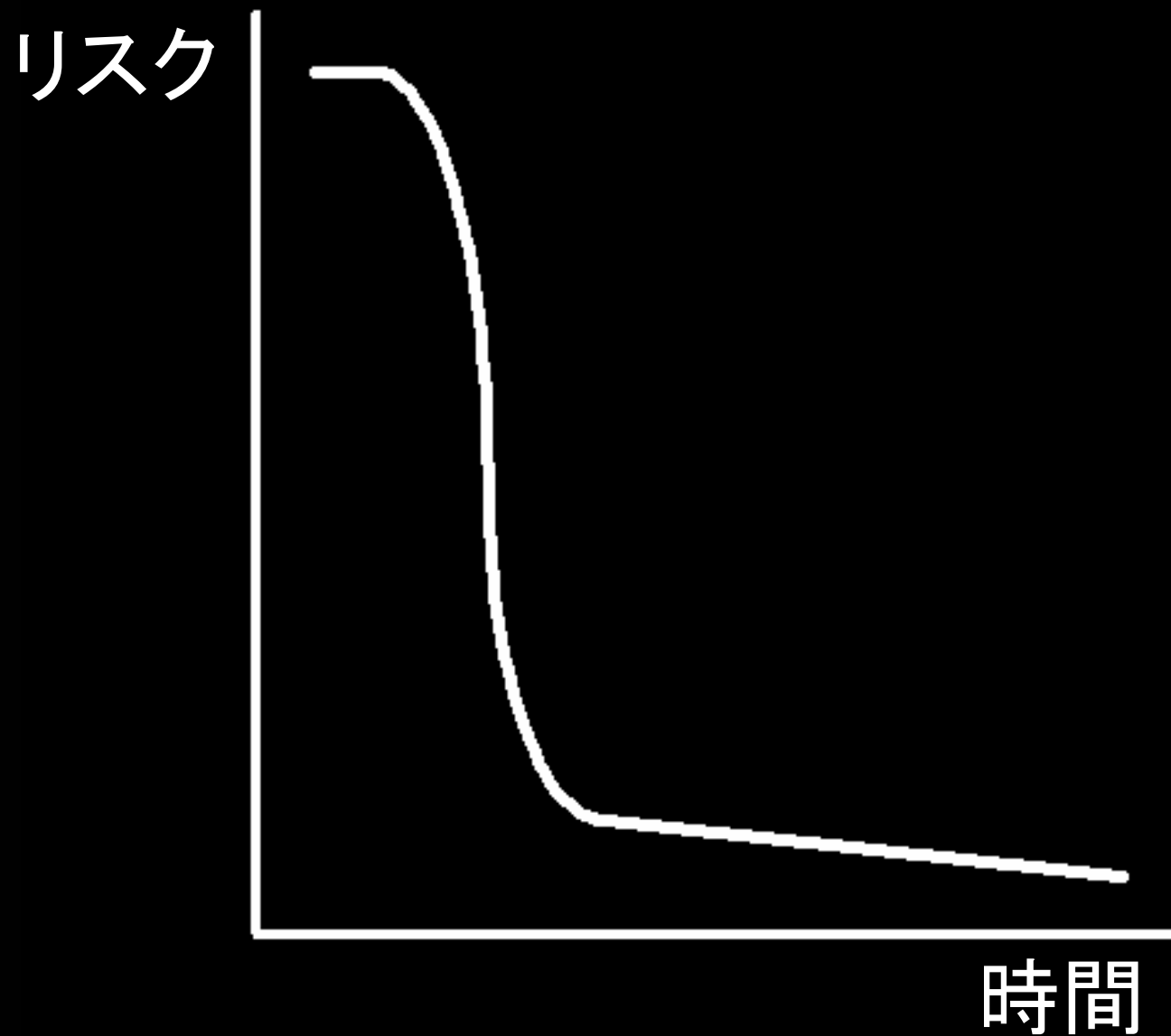
# 性能検証を行っていないかったら

リスク



時間

# 早めの性能検証



# 仕様追加への対応

追加仕様  
実装・テスト

結合試験  
仕様書作成



# 頻繁な客先打ち合わせ

- ◆ 1～2週間おき
- ◆ 性能検証結果の報告
- ◆ 基本設計書、詳細設計書、単体テスト仕様書のレビュー
- ◆ 「私たちの**問題**」
- ◆ 何が起きているかについて**真実**を伝える

# プロジェクトを成功させる 現場リーダーの「技術」

プロジェクトを成功させる  
現場リーダーの  
**技術**

岡島 幸男 / 著

**「才能」ではなく「技術」だ!!**

アクションかんぱん、キャラクターマップ、3Pフレームワーク、  
議事録ドリブンな会議、朝会、ペア○○、捨ててしまえ、  
美しさを優先する、ベターな複数案、KPT、タイムライン……

数々のソフトウェア開発プロジェクトで現場リーダーを努めた著者が、  
すぐに使えるテクニックを多数紹介

SoftBank Creative

正直は

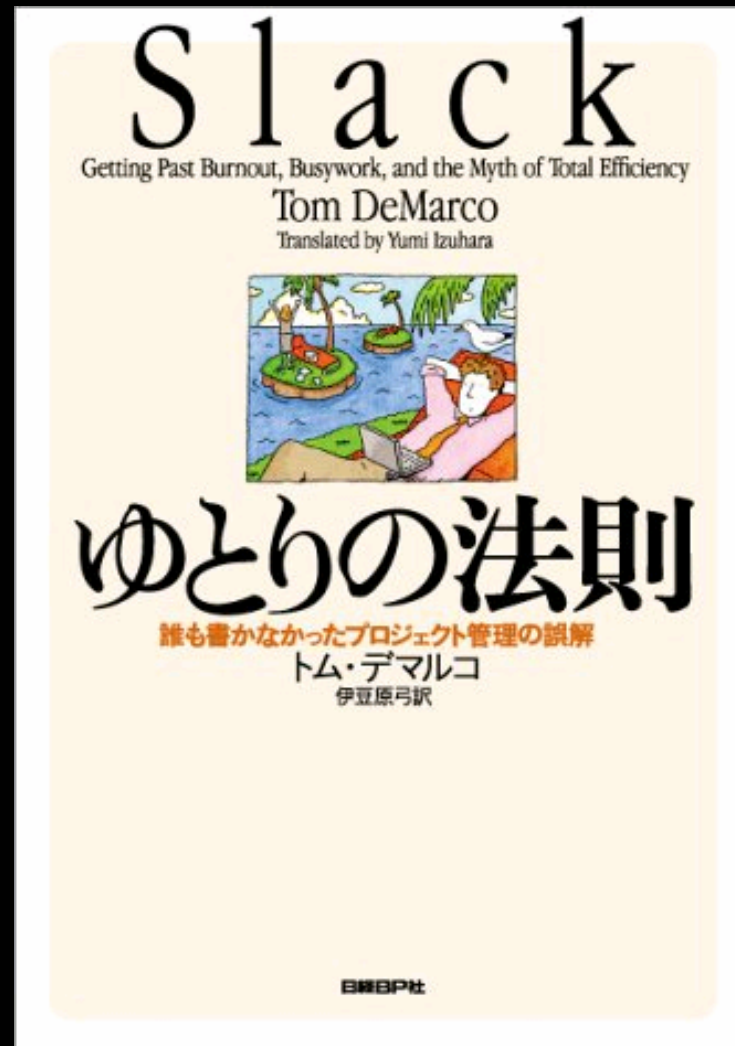
割に合う

お客様からいただいた嬉しい言葉

信じてますから

# 信頼関係

# ゆとりの法則



# 信頼を得る方法

信頼を与える  
ことによって  
信頼を得る

# 信頼

お客様

信頼 ↑ ↓ 信頼

自分

信頼 ↑ ↓ 信頼

メンバー

チーム



もっと、  
こうすれば  
よかった

# NAgilerになれなかった

◆ NUnit使ってません



# トリッキーなコーディング

◆ `getXXX ()` の戻り値が `void` ってどうよ!!

# 仕様理解不足

- ◆作業分担の偏り
- ◆詳細設計と実装
- ◆仕様の伝達の仕方

# トヨタかんぱん方式「ストア管理」

- ◆ 一個流し
- ◆ 一列待ち
- ◆ 標準化とマルチスキル化
- ◆ 最遅着手
- ◆ 総量管理

# トヨタかんぱん方式「ストア管理」

- ◆ 一個流し
- ◆ 一列待ち
- ◆ **標準化とマルチスキル化**
- ◆ 最遅着手
- ◆ 総量管理

素振の  
重要

# バグレゴ

◆事業部長のレゴ

◆タスクかんばんで一元管理





# 顧客と計画ゲーム

- ◆ エンドユーザーと仕事したい
- ◆ お客様をお招きできるような開発  
ルームにしたい

# 失敗できる仕組み

## ◆リスクをとる

# 熊とワルツを



# 失敗できる仕組み

- ◆リスクのない仕事はやる価値がない
- ◆リスクがなければ、**変化**や**成長**はない

ま と め

また  
このメンバーで  
仕事をしたいと  
思える

# 最後に

# 本日ご紹介した本はこちらで お求めになれます

## fkino Store

Agile Teamのために  ショッピングカート

 <p><b>ゆとりの法則</b> 誰も書かなかったプロジェクト管理の誤解 by トム・デマルコ ¥ 2,310 ポイント: 23pt デマルコの4部作の中で一番好きな本</p>	 <p><b>XPエクストリーム・プログラミング導入編</b> — XP実践... by ロン・ジェフリーズ ¥ 2,520 ポイント: 25pt このシリーズの中で私の一番お気に入りの1冊</p>	 <p><b>リーンソフトウェア開発</b> アジャイルシリーズ 第1冊 リーンソフトウェア開発〜アジャイル開発を実践する22の... by メアリー・ボッペンディーク ¥ 2,520 ポイント: 25pt</p>
 <p><b>熊とワルツを - リスクを愉しむプロジェクト管理</b> by トム・デマルコ ¥ 2,310</p>	 <p><b>職場の「かんばん方式」</b> 流改善術ストア管理 by 松井 順一 ¥ 1,575</p>	 <p><b>現場リーダーの「技術」</b> プロジェクトを成功させる 現場リーダーの「技術」 by 岡島 幸男 ¥ 1,995</p>

### カテゴリーをブラウズする

[XP Series](#)  
[Agile Teamのために](#)  
[デマルコ4部作](#)  
[Ruby](#)  
[オブジェクト倶楽部の本執筆](#)

### リストマニア!

  
[アジャイル覚書](#)  
[プロジェクトマネジメント](#)  
[ソフトウェア関連読んだ本\(2\)](#)

### 類似商品

  
[レゴ エクスプロア デュプロ 基礎板...](#)  
¥ 1,499

  
[餃子屋と高級フレンチでは、どちらが儲...](#)  
by 林 穂  
¥ 1,575

<http://astore.amazon.co.jp/fkino-22>



ご清聴

ありがとうございます

ございました

何か  
ご質問は？