



アジャイルプロジェクトの はじめ方

オブジェクト倶楽部
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、日本Rubyの会会員
- ◆ メール：fkinos at gmail.com
- ◆ 日記：<http://d.hatena.ne.jp/fkino/>
- ◆ 1976年、滋賀県生まれ。学生時代は京都で過ごす。大学卒業後、大阪のSierに就職。その後、大阪、兵庫、千葉、神奈川と転々とする。2006年8月より現職。85%は夢で出来ています。
- ◆ 家族：妻、犬（パピヨン♂）

大事なこと

同じ船に 乗る

(目的を共有する)

Agenda

(1) 船に乗る

-5つの実践

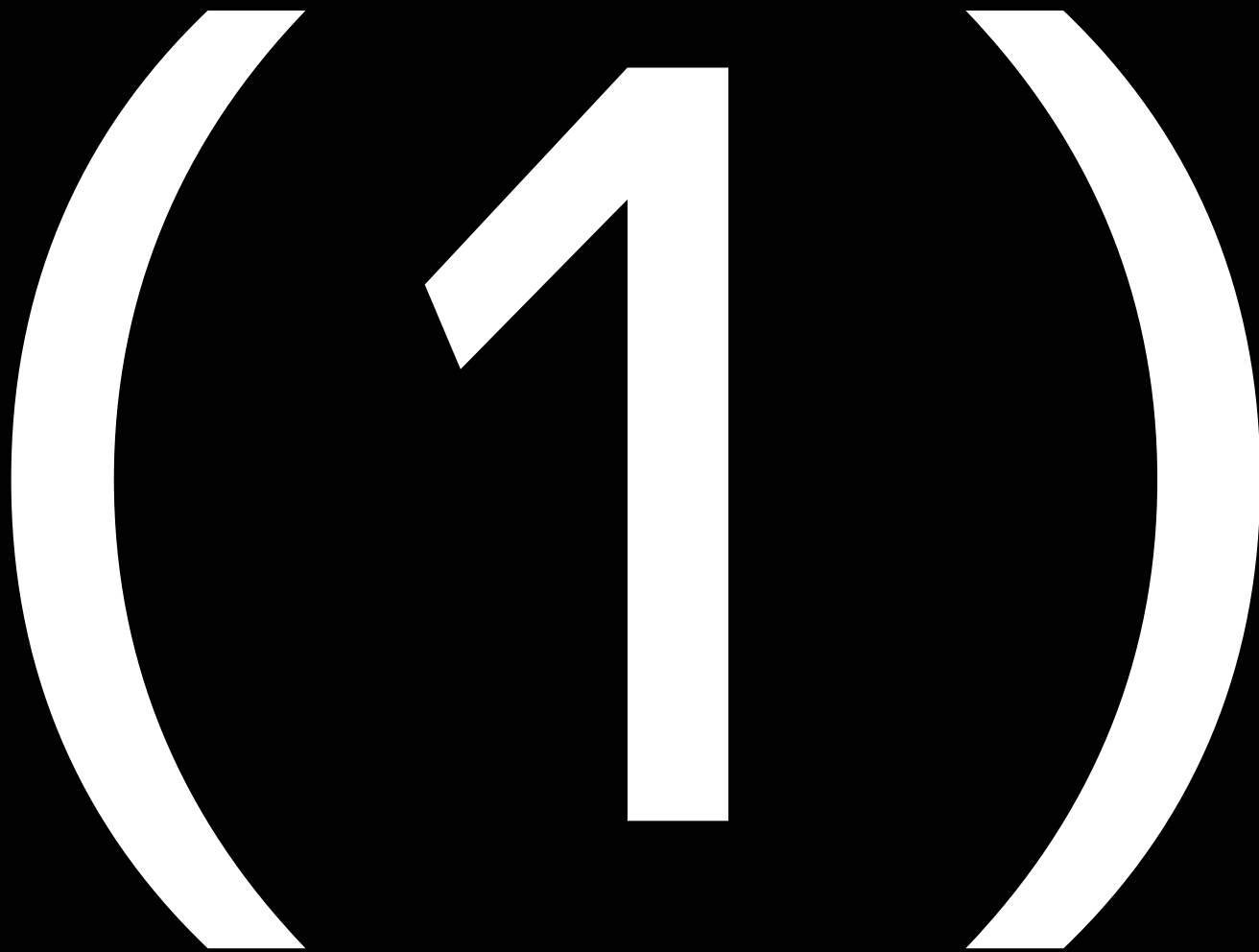
-RDDとTBD

(2) 船の舵をとる

-価値 - 原則 - プラクティス - ●●

Goals

- ◆チームのメンバーや顧客がみんな同じ船に乗るには何が必要かを考えましょう。
- ◆その船の舵をとるには何が必要かを考えましょう。



船に乗る

同じ船に乗るための工夫

- ◆ふりかえり
- ◆イテレーション計画
- ◆タスクかんばん
- ◆朝会
- ◆曳光弾開発

まず最初にやること

ふりかえり

ふりかえり

Try

Keep
朝会
お話し on 11/11
向かいの会
パソコンもSVN (富士通)

Problem
Tomcat 7.7.0
VB.NET 対応
Windows に teil なし
SQL Server JDBC ドライ
ユニットテスト

Try
Spring S2 マネージング
Maven 2
打倒! SQL-Server
CI ツール Continuum
Trac wiki
4.1.1.18? カンパニー
テストとは? BTS
XFD (おもしろ)

pom.xml
USB
wiki
BTS
XFD (おもしろ)
Automation
単言式 (Excel)

① 11/11 hano
② Kick OFF with 2 週間
③ 週 40 時間 (旧 8 時間)
④ NXT 買う。

eclipse の 4-2 日
m2eclipse
subclipse
Quick Junit

ruby
webCore
with NXT
NUnit

ふりかえり

- ◆ Tryを大きく
 - メンバーが興味のあること
 - メンバーがチャレンジしたいこと
 - メンバーの夢とか
- ◆ アイデアを受け入れる
- ◆ とにかくやってみる
- ◆ 色んな経歴をもったメンバーの知恵を持ち寄る

ふりかえり

駆動開発

(Retrospective

Driven

Development)

あとはチーム
の意志に
委ねる

(やり方はチーム数だけある)

朝会

タスク
かんぱん

イテレーション
計画

イテレーション計画

- ◆ストーリーカードを書く
- ◆タスクカードを書く
- ◆ベロシティ(速度)を計測する
- ◆行き当たりばったりではない
(漂流ではない)
- ◆見積もりをするチカラ

イテレーション計画

Whiteboard content:

Top center: たり R 田

Left section (Red border): タスク (Tasks)

Center section (Blue border): ベロシティ (Velocity)

	木	山	ス	干
7				
8	8	6	8	0
9				
10				
11	8	0	8	0
12	8	0	8	8
13	8	0	8	8
14				

Right section (Yellow border): ストーリー (Stories)

Bottom labels: タスク (red), ベロシティ (blue), ストーリー (yellow)

タスクかんばん

- ◆ToDo – Doing – Done
- ◆Doing小さく
- ◆色分け
- ◆プロジェクトのシンボル
- ◆自分でタスクを選ぶ

朝会

- ◆ スタンドアップ
- ◆ 少しの勇氣とユーモア
- ◆ 昨日やったこと
- ◆ 今日やること
- ◆ 課題

私のから私たちのへ

◆ 成果

◆ 目標

◆ 課題

開発者は**孤独**な
旅人ではない。

同じ船に乗る
同志だ。

継続的なリリース

- ◆ プロジェクトの最初の目標はできるだけ早期に顧客に対して動くソフトウェアを見せること
- ◆ プロジェクトの次の目標は顧客に対して動くソフトウェアを見せ続けること

曳光弾開発

(Tracer
Bullet
Development)

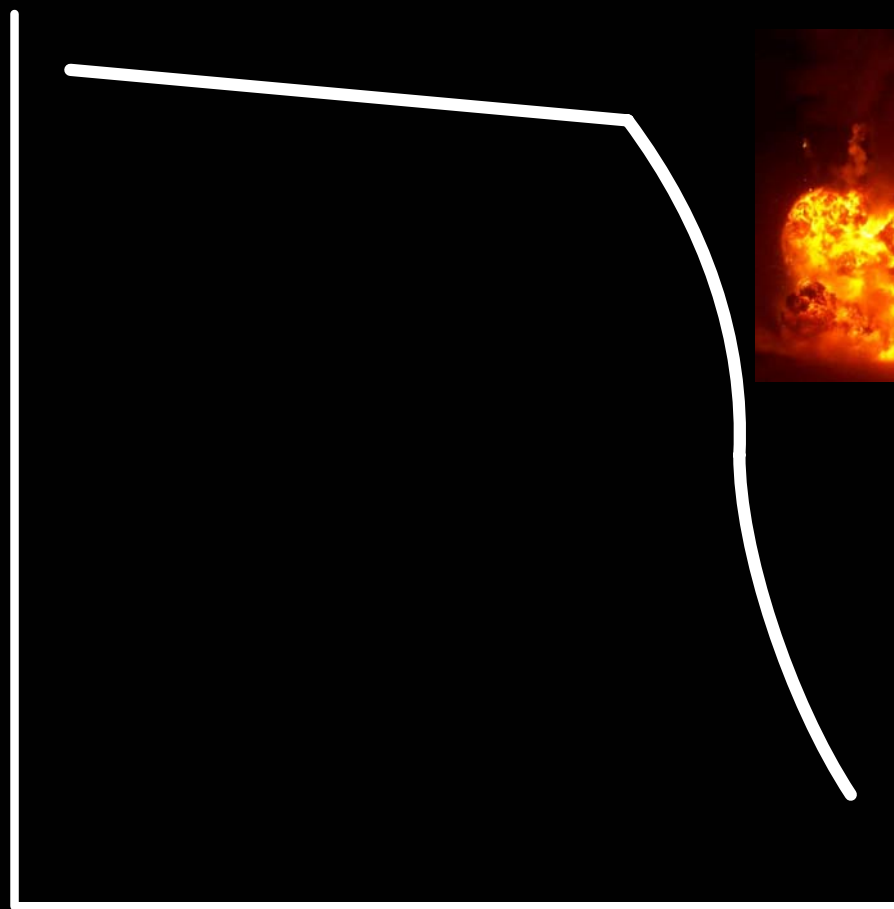


曳光弾開発

- ◆システム全体がどのように連携するかを知る
- ◆本番と同じアーキテクチャを採用する
- ◆とにかく作っちゃう

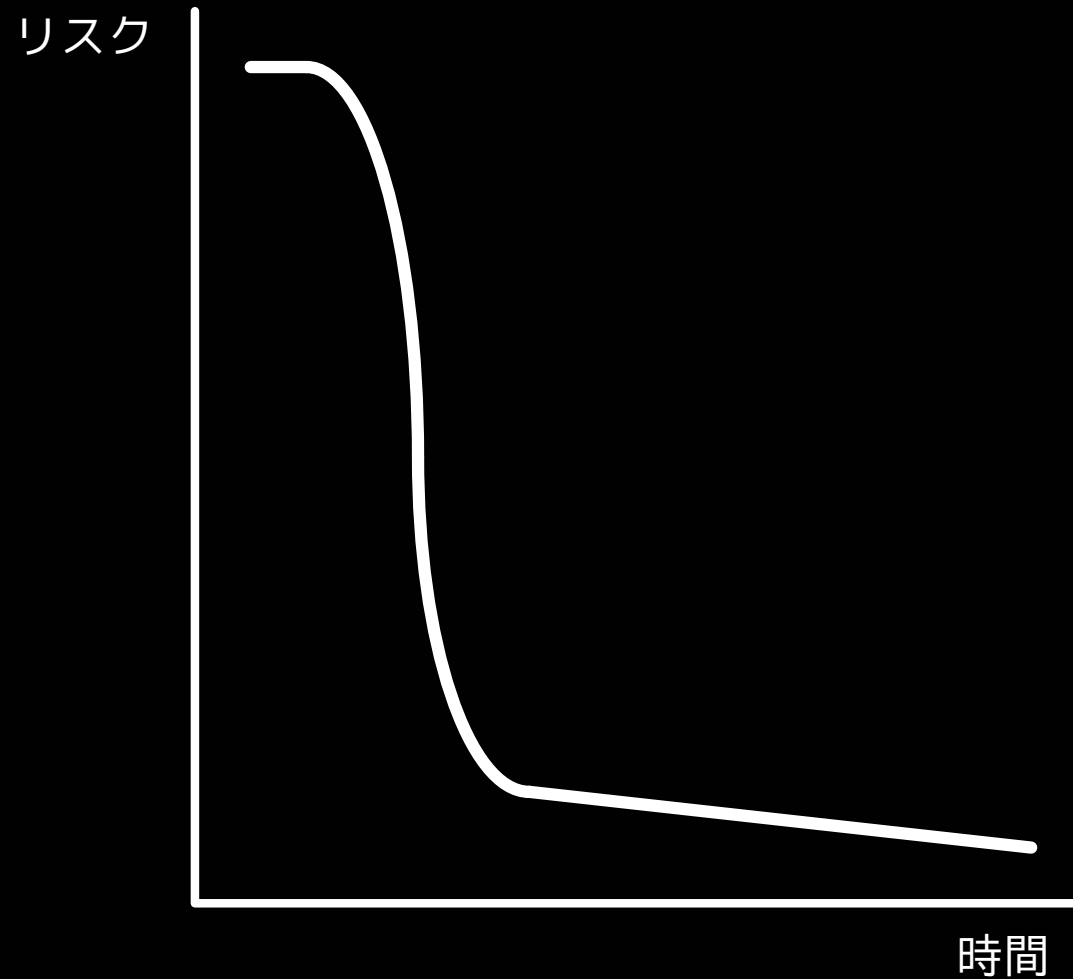
曳光弾開発を行わなかった場合

リスク



時間

曳光弾開発を行った場合



曳光弾開発

- ◆ リスクを早めに潰す
 - 開発開始後、20日目で1回目のリリース
 - APサーバーの不具合が見つかった!!
 - 性能の問題を事前に発見できた!!
- ◆ 選択の幅を広げる
- ◆ ベロシティ(速度)を計測する
- ◆ 作るものを顧客にもメンバーにも見える化

成果物を継続的に
見せていくことで
顧客に**安心感**を
与える

プロジェクトに
とつての最大の
リスクは顧客が
そのプロジェクトに
関心を持たないこと

顧客に関心を持
ってもらおう

最近

嬉しかったこと

「信じてますから」

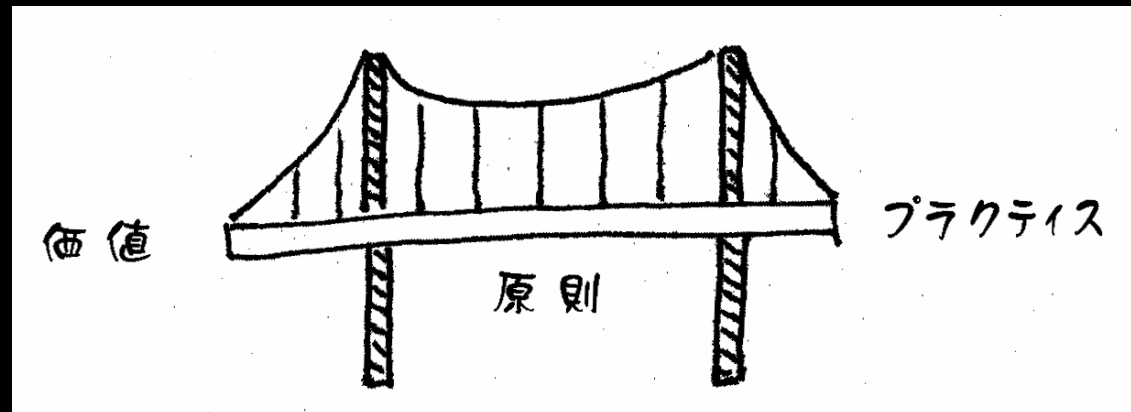
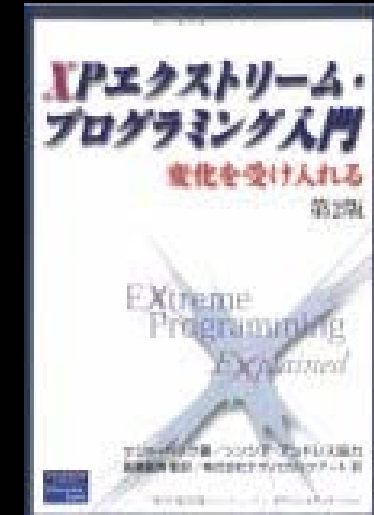
みんなが同じ
船に乗れば
どんな嵐も
恐くない



船の舵をとる

XPで大事なこと

- ◆ 価値
- ◆ 原則
- ◆ プラクティス



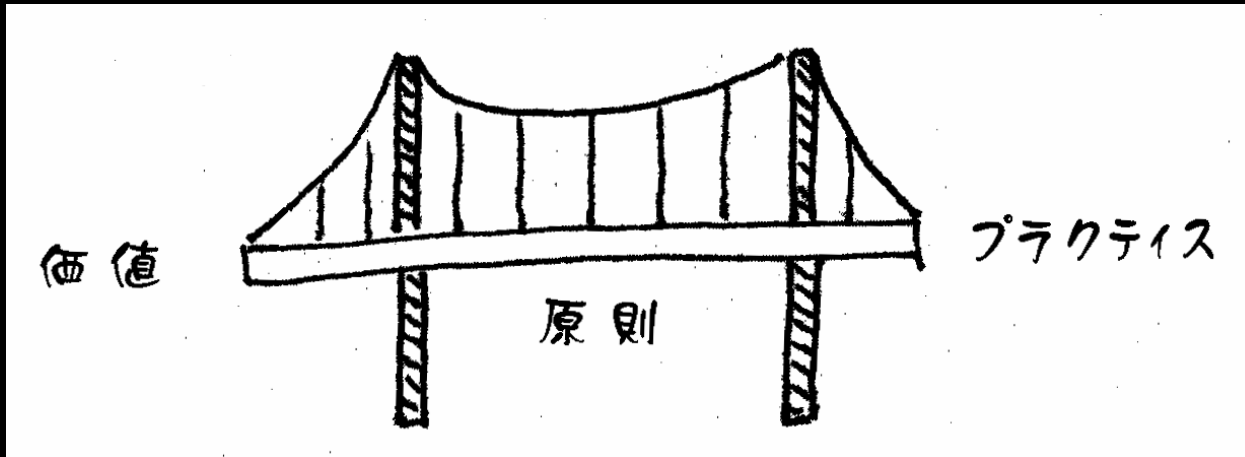
(出典：XPエクストリーム・プログラミング入門 第2版)

XPの価値

- ◆ コミュニケーション
- ◆ シンプル
- ◆ フィードバック
- ◆ 勇気
- ◆ 敬意

でも、**勇氣**
とか**敬意**と
か**抽象的**で
難しい

想い



プロジェクトリーダーの仕事

- ◆メンバーへの仕事の割り当て
- ◆メンバーとの情報の共有

◆**想いを
伝えること**

想い

- ◆品質、コスト、納期が達成できただけではプロジェクトは成功ではない。
- ◆チームのメンバーが笑顔でプロジェクトを終えられること。
- ◆チームのメンバー同士の間人間関係がプロジェクト終了後も続いていくこと。
- ◆お客様に「ありがとう」と言ってもらえること。
- ◆家族に笑顔で「ただいま」と言えること。

Goals

- ◆チームのメンバーや顧客がみんな同じ船に乗るには何が必要かを考えましょう。
- ◆その船の舵をとるには何が必要かを考えましょう。

One Purpose

ご清聴

ありがとうございます

ございました