

アナログツールで現場が変わる、 チームが分かる

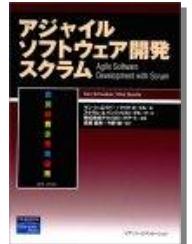
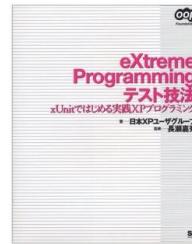


株式会社永和システムマネジメント
コンサルティングセンター
センター長 天野勝

<http://sec.tky.esm.co.jp/>

講師紹介

- 天野 勝(あまの まさる) @amapyon
 - 永和システムマネジメントにて、オブジェクト指向、アジャイル開発、開發現場の活性化をテーマに、ファシリテーションを活用したコンサルティング、セミナーに従事
 - 2000年より、メーカーの情シス部にてアジャイル開発を実践
 - 2002年にKent BeckからTDDを教わる
 - 著書:『eXtreme Programmingテスト技法』『正しく学ぶソフトウェア設計』
 - 訳書:『リーン開発の本質』『アジャイルソフトウェア開発スクラム』



講師紹介

- 主なコミュニティ活動
 - オブラブ 事務局長
 - 日本XPユーザグループ(XPJUG) スタッフ
 - アジャイルプロセス協議会(アジャパ) 編集委員
 - プロジェクトファシリテータ協会(PFI) 副理事長
 - ソフトウェアテストシンポジウム(JaSST) 実行委員

会社紹介

- 株式会社 永和システムマネジメント
 - 本社は福井県福井市
 - 1980年創業、
2002年東京事務所開設
 - 金融、医療、オブジェクト指向
を使ったシステム開発
 - コミュニティ活動や、
書籍の執筆・翻訳に積極的



<http://ObjectClub.jp>



ESM

We're hiring!

株式会社永和システムマネジメント サービスプロバイディング事業部アジャイルグループでは、アジャイルとオブジェクト指向スクリプト言語Rubyを使って「お客様に価値を提供し続けるシステム」を構築。お客様と一緒に育っていくという強みを活かした受託開発を生業としています。今回、私たちの強みとして挙げたいのが、日本語マネジメントです。

Q: なぜRuby? Rubyはスクリプト言語で、文面を読み分けるのではなく、日本語でのコミュニケーションに支障のない言語を目指すためです。また、Rubyはアジャイル開発と強く結びついています。

在籍社員がいる方、新規参入の方、アジャイル開発と強く結びついたRubyエンジニア募をお待ちしております(職務経歴に空白期間があっても気にしません)。

- Rubyを使ってアジャイルにお客さまに価値を届けることに情熱を傾けられる方
- チームの一員となって、力をあげていくことに価値を見出せる方
- チームを終わらせていくことを成し遂げられる方

Rubyists!

下記4点の情報を含めたメールを、jobs@qwik.tky.esm.co.jp へお送りください。

あなたのgithub.comアカウント名と、あなたのgithub.comでの活動内容

<http://bit.ly/esm-hiring-rubyists>

あなたのWeb日記またはブログのURL

Eiwa System Management, Inc.



<http://ruby.academy.esm.co.jp/>

app.esm.co.jp/

あなたが教えていただいたことをメールで jobs@qwik.tky.esm.co.jp までお寄せください。週間以内にご連絡さしあげます。

**Rubyな人を
募集しています**

はじめに

大前提

仕事は
チームで行なわれる

1チームあたり、3~10人
複数のチームに属する人もいる

組織やプロジェクトは
チームで構成される

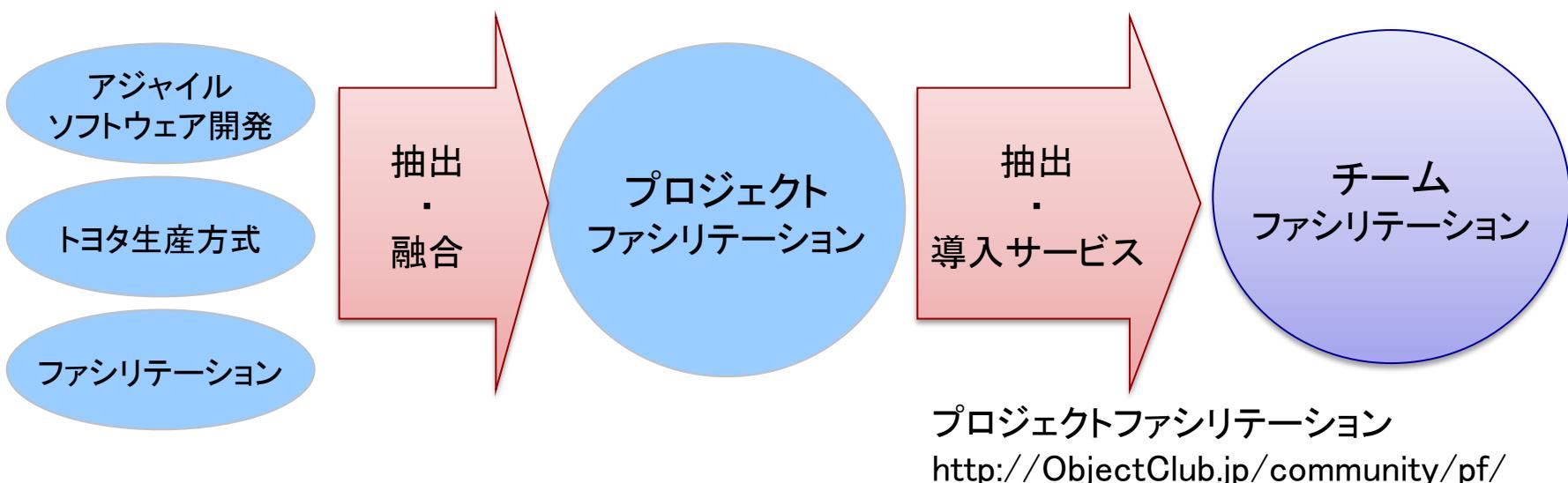
様々な階層のチームがある

POINT

本日のお話は「チームでする仕事」が大前提

チームファシリテーションとは

- チームファシリテーション(TF)とは、平鍋らが提唱している「プロジェクトファシリテーション」のサブセットで、現場への導入も含めた考え方およびサービス
 - 現場カイゼンのベースづくりとして活用されている
- ITプロジェクトに限らない、チームとしての仕事術

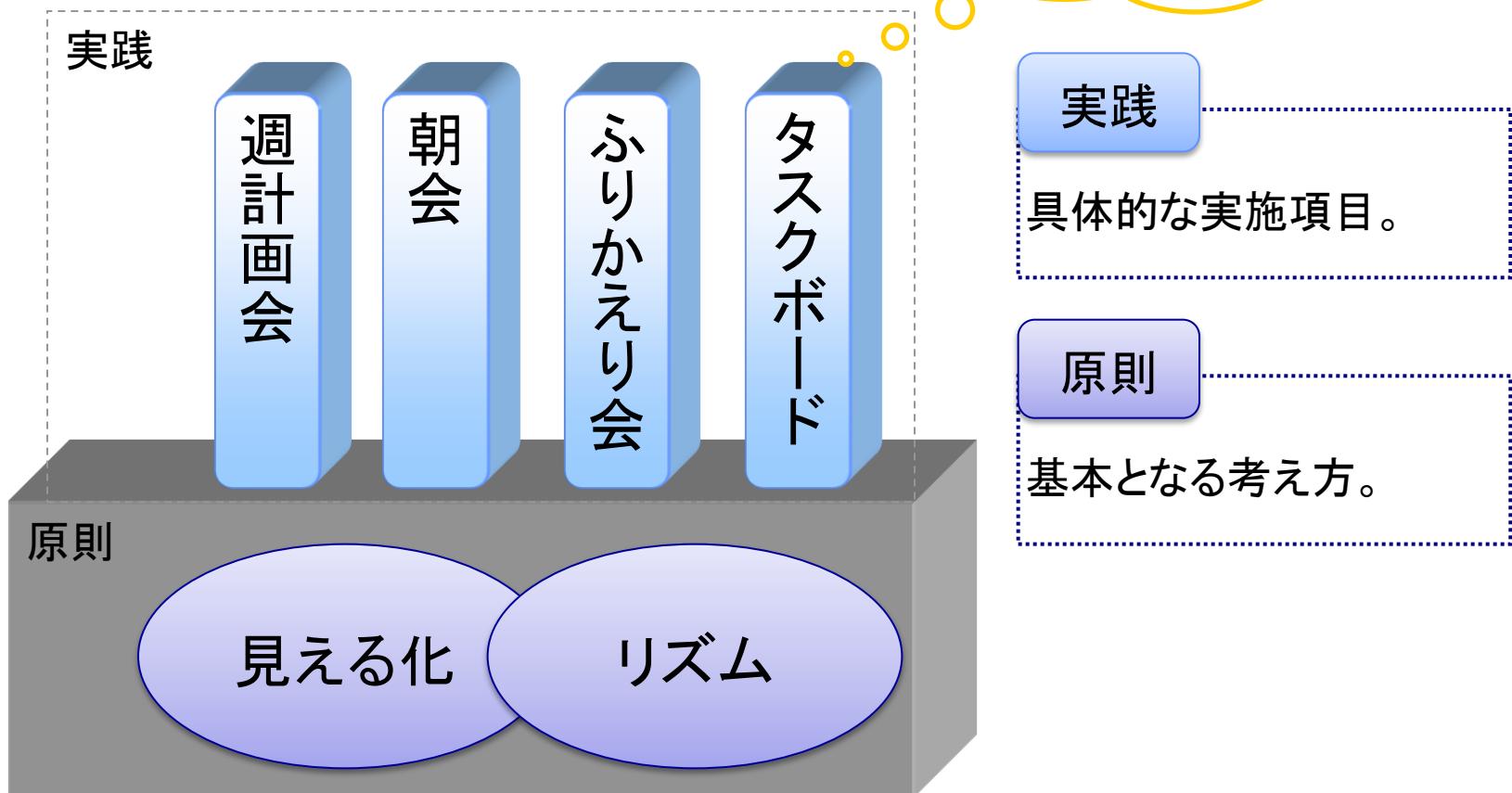


チームファシリテーションとは

- 2006年から、実績あり
- チーム運営に特化しているので、開発をプロセスを選びません
- POのいないスクラム
- ウォータフォールのアジャイル化

TFの最少セットの構成

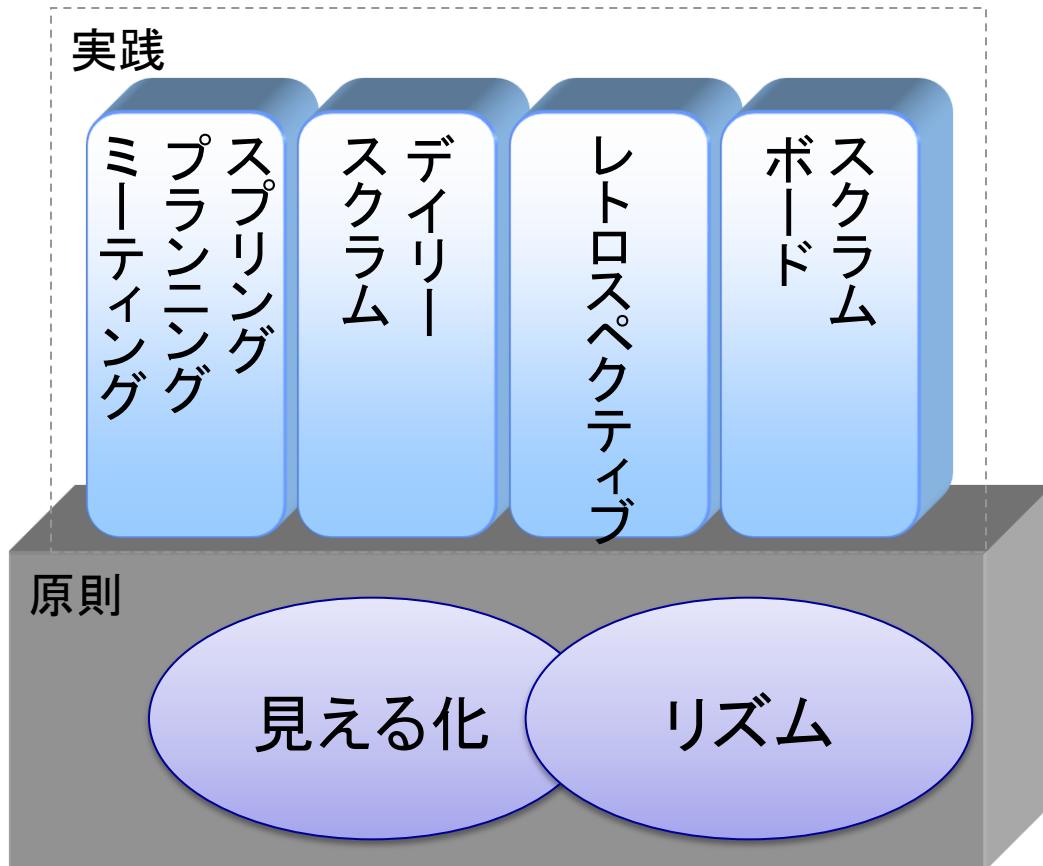
今日のお話



POINT

実践は原則の上に成り立つ

TFの最少セットの構成(スクラムっぽい用語)



実践

具体的な実施項目。

原則

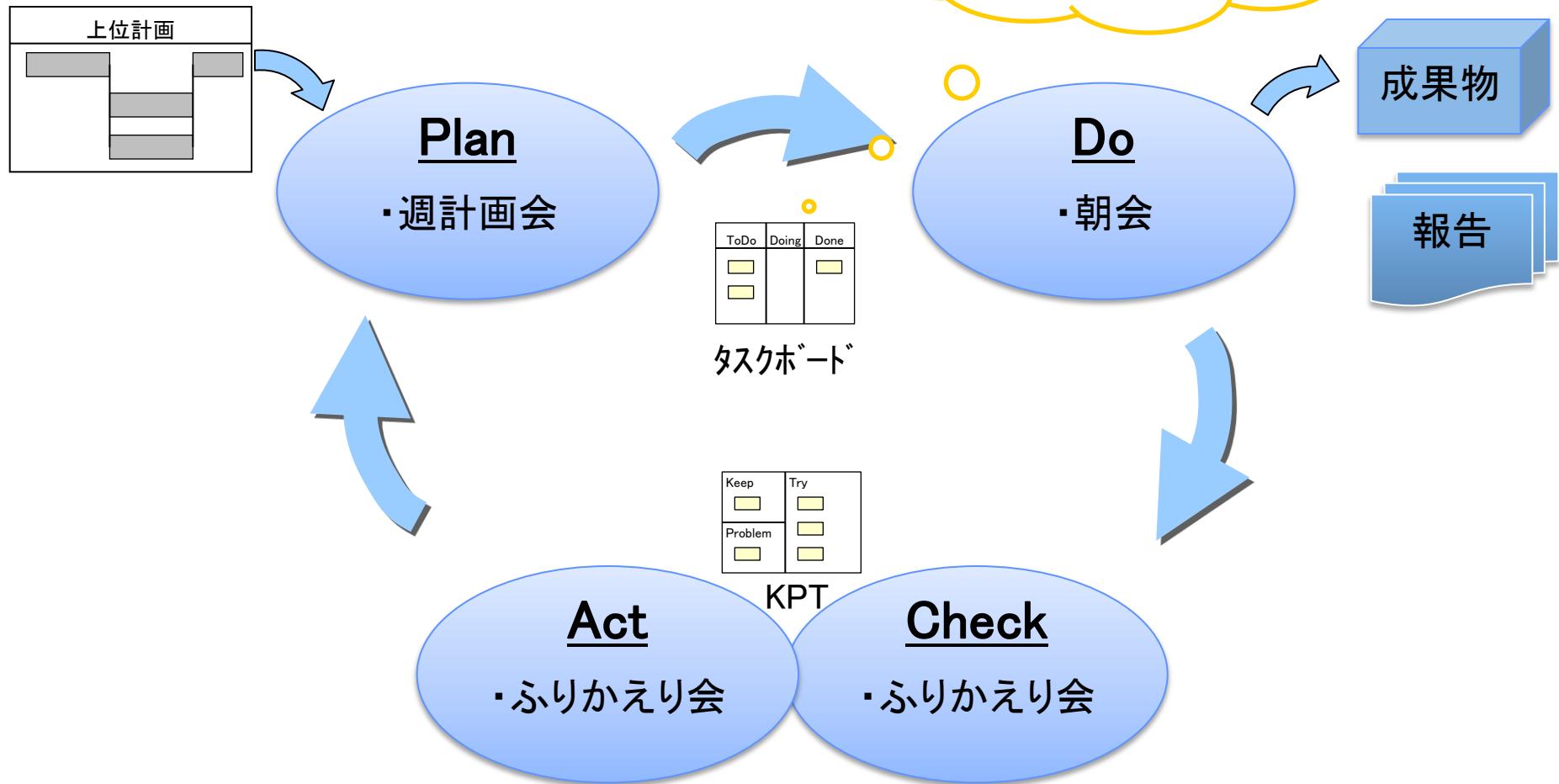
基本となる考え方。

POINT

実践は原則の上に成り立つ

TFのPDCAサイクル

今日のお話



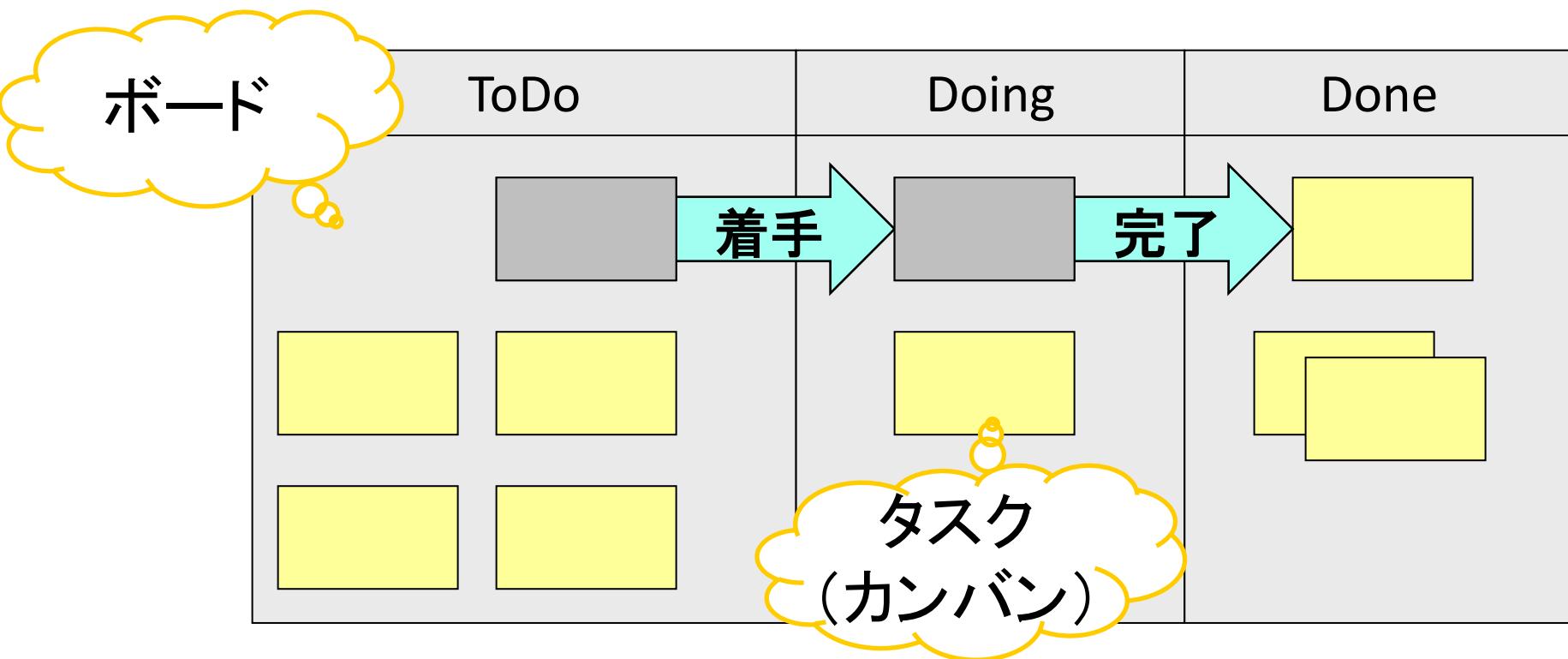
POINT

チームでリズムに乗って、見える化で仕事を進める

タスクボードの基本形

タスクボードとは

- 基本レイアウトは「ToDo」「Doing」「Done」の3レーン
- タスクを、作業状況に応じたレーンに貼る



POINT チーム作業の見える化ツール

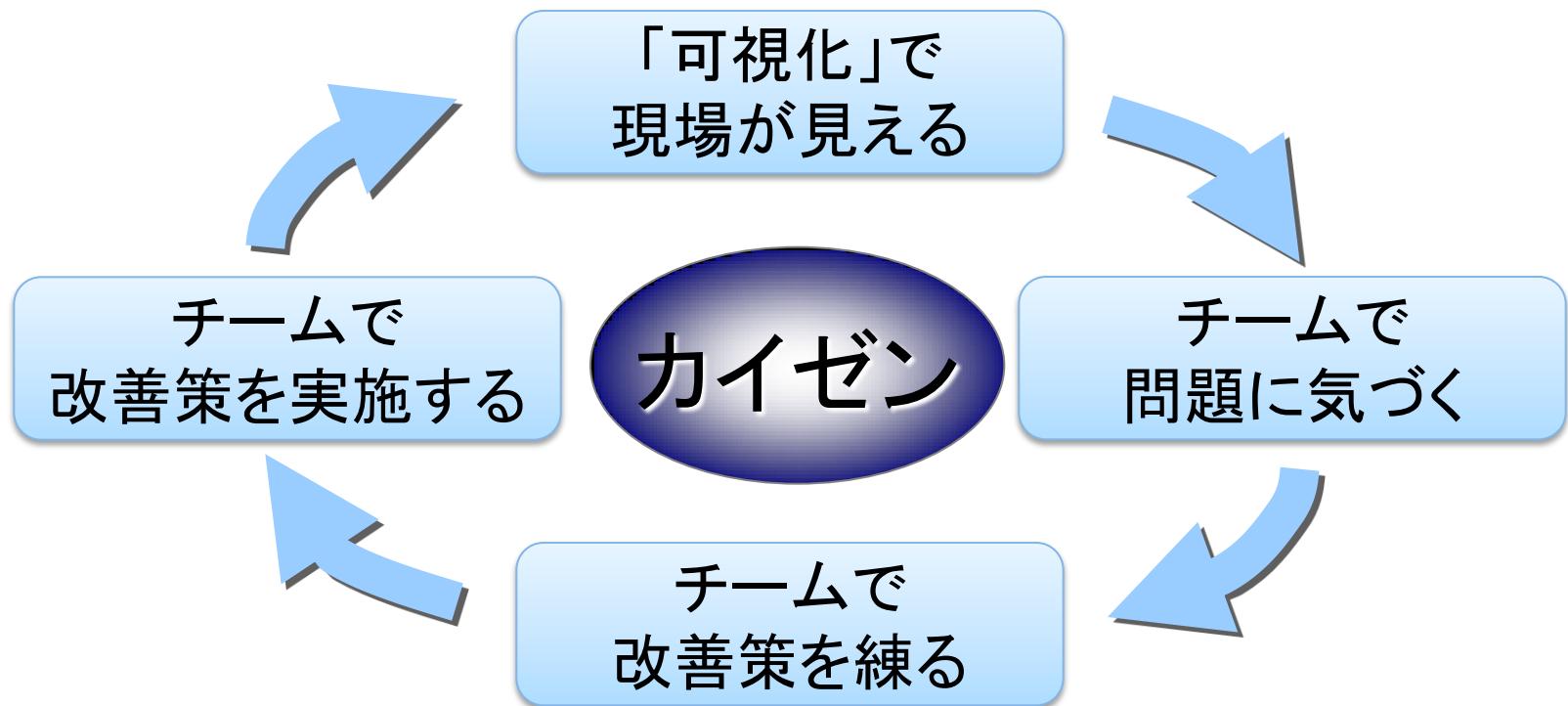
見える化とは

- 見える化とは、異常を見るようにし、行動を誘発する仕組み、および活動のこと
 - メンバー間で共有する
 - 見たくないでも眼に飛び込んでくる
 - 五感に訴えかける
 - 自発的な行動を促す
 - アイデアを出す、相互に確認しあう
- カイゼンの道具
 - 管理の道具ではない
 - 現場主体の素早いフィードバックループを作る
⇒カイゼンが促進される

POINT

異常が見えることで行動につながる

見える化によるカイゼンの推進



POINT

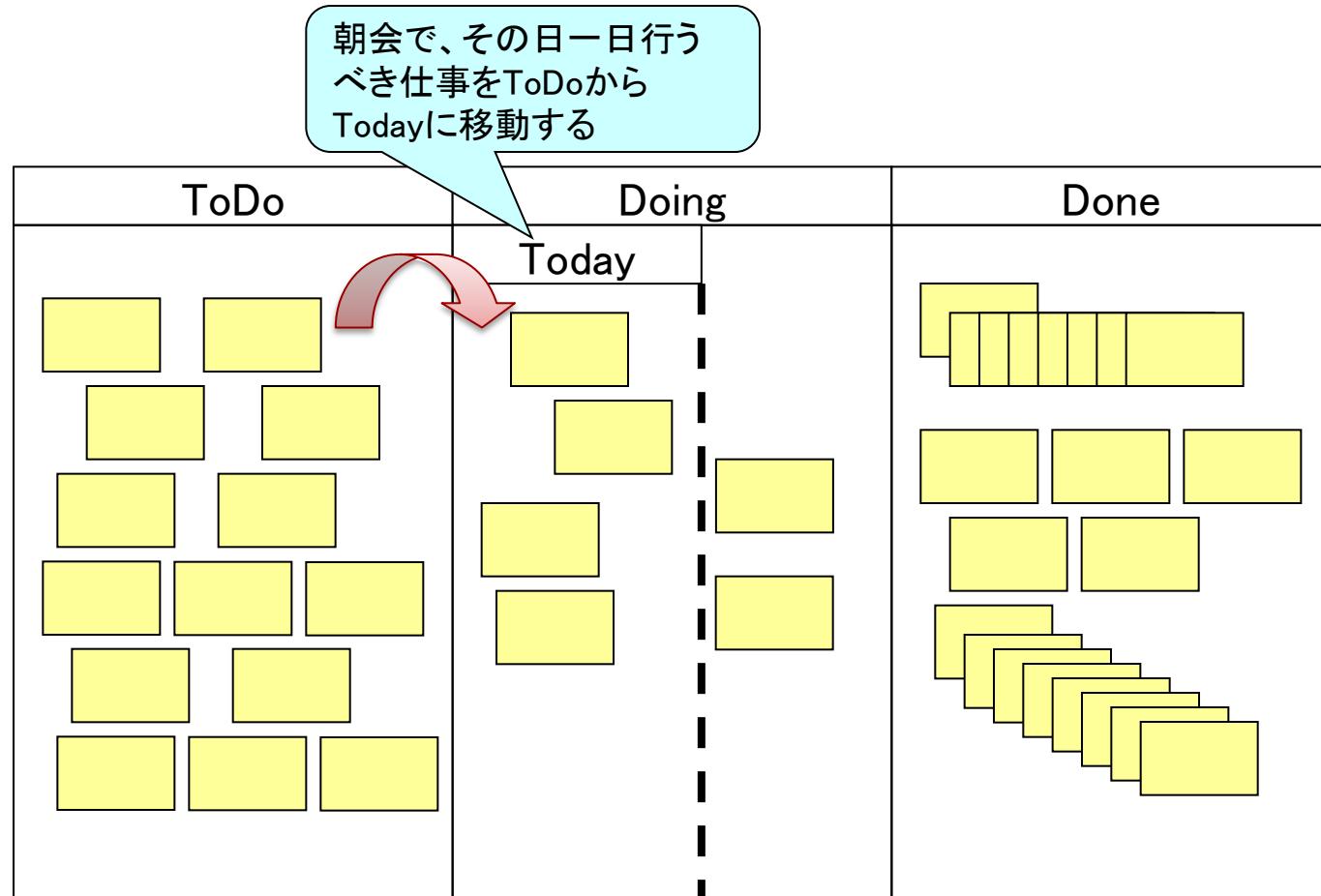
現場の人の知恵と工夫を最大限に活かす(衆知を集める)

「見える化」と「可視化」の違い

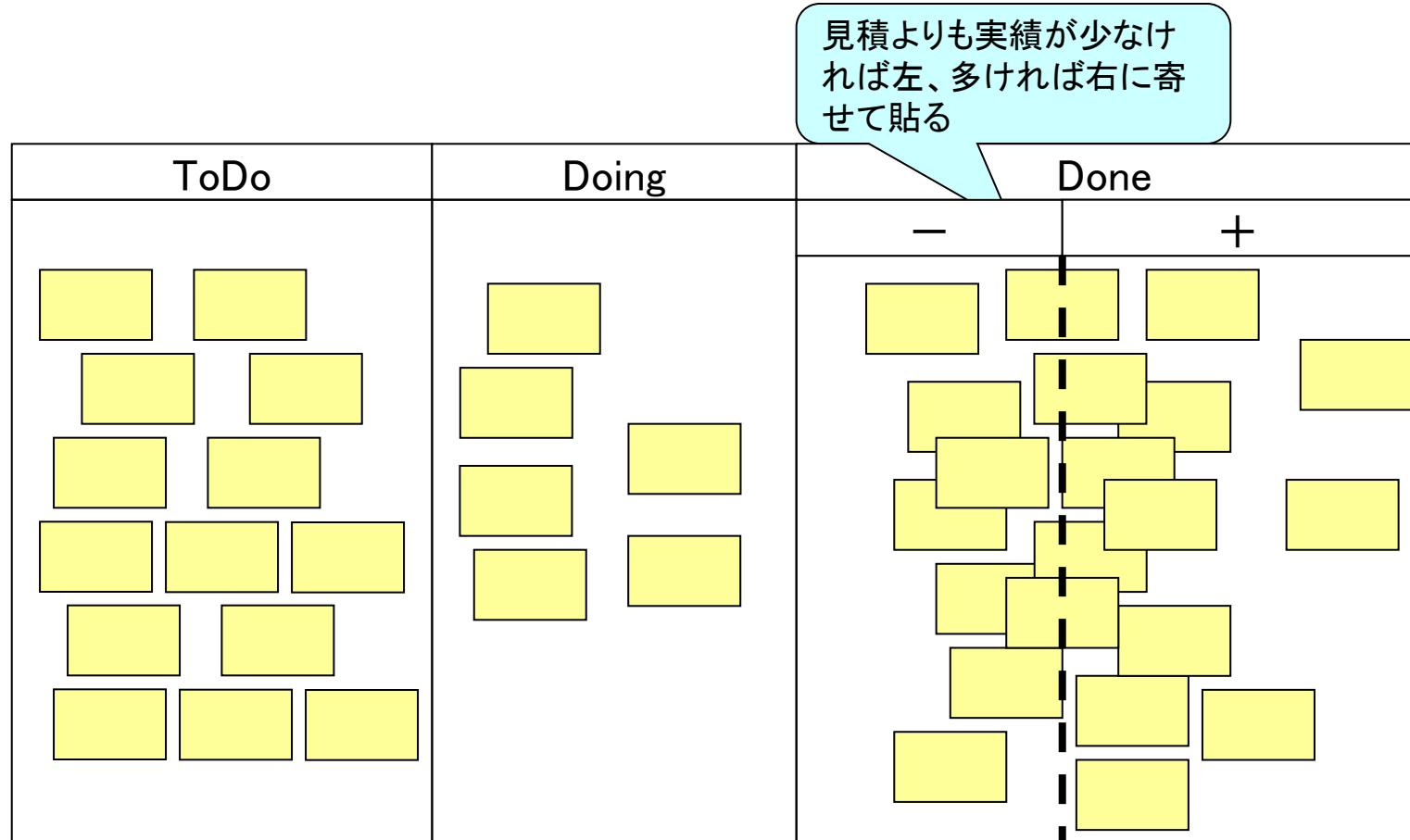
- 可視化は見えるようにしただけ
- 見える化には行動を誘発させる仕掛けがある
 - ことあるごとに視界に入る
 - 意識せざるを得ない状況を作る
 - 現状を反映している
 - 過去の情報だけでは形骸化する
 - 「割れ窓」理論
 - 正常/異常が読み取れる
 - 読み取れるようになる教育が必要な場合も

POINT 「可視化」の先に「見える化」がある

朝会との連動(Todo欄の追加)



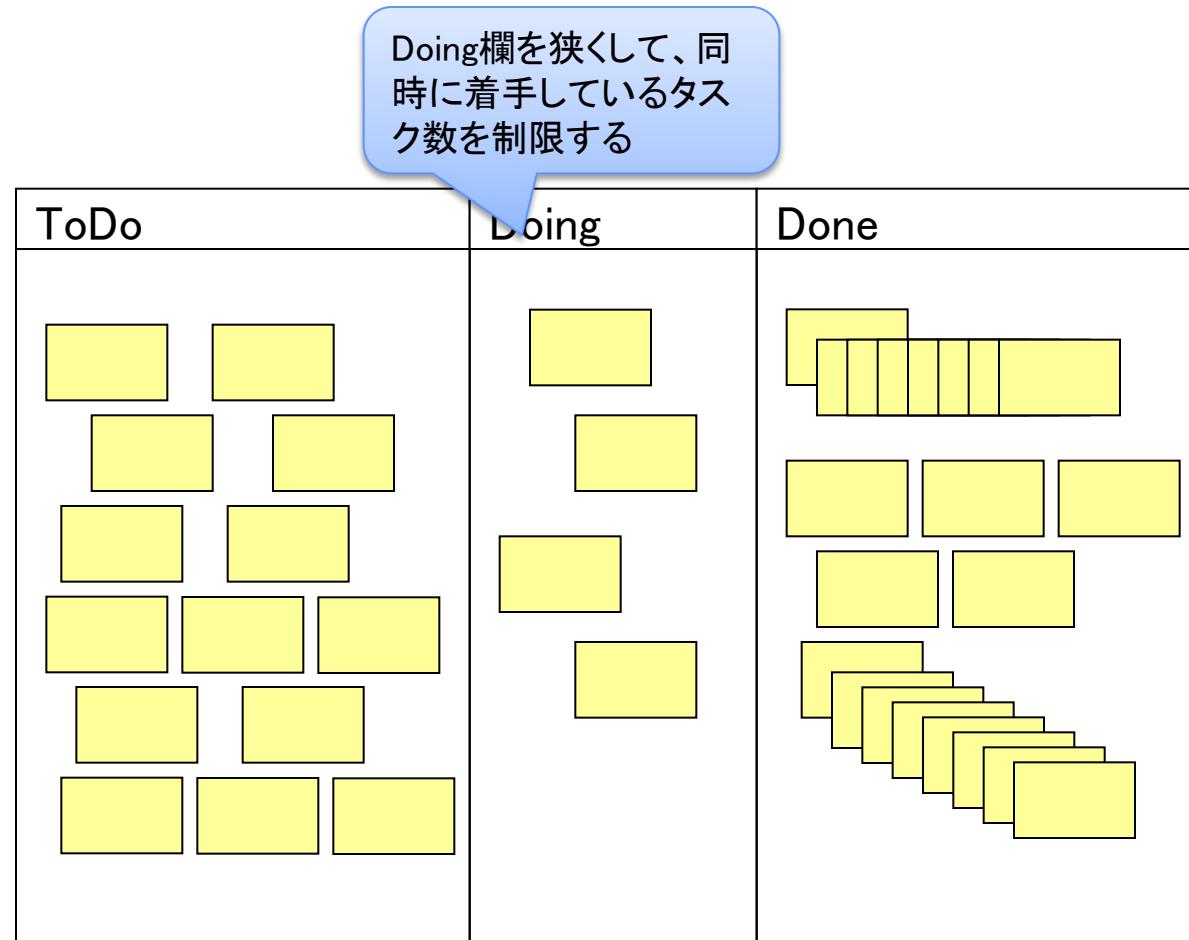
見積と実績の差異の確認(Done欄の工夫)



タスクボードの応用形

～ 制限を設けた例 ～

Doingの欄を制限した例



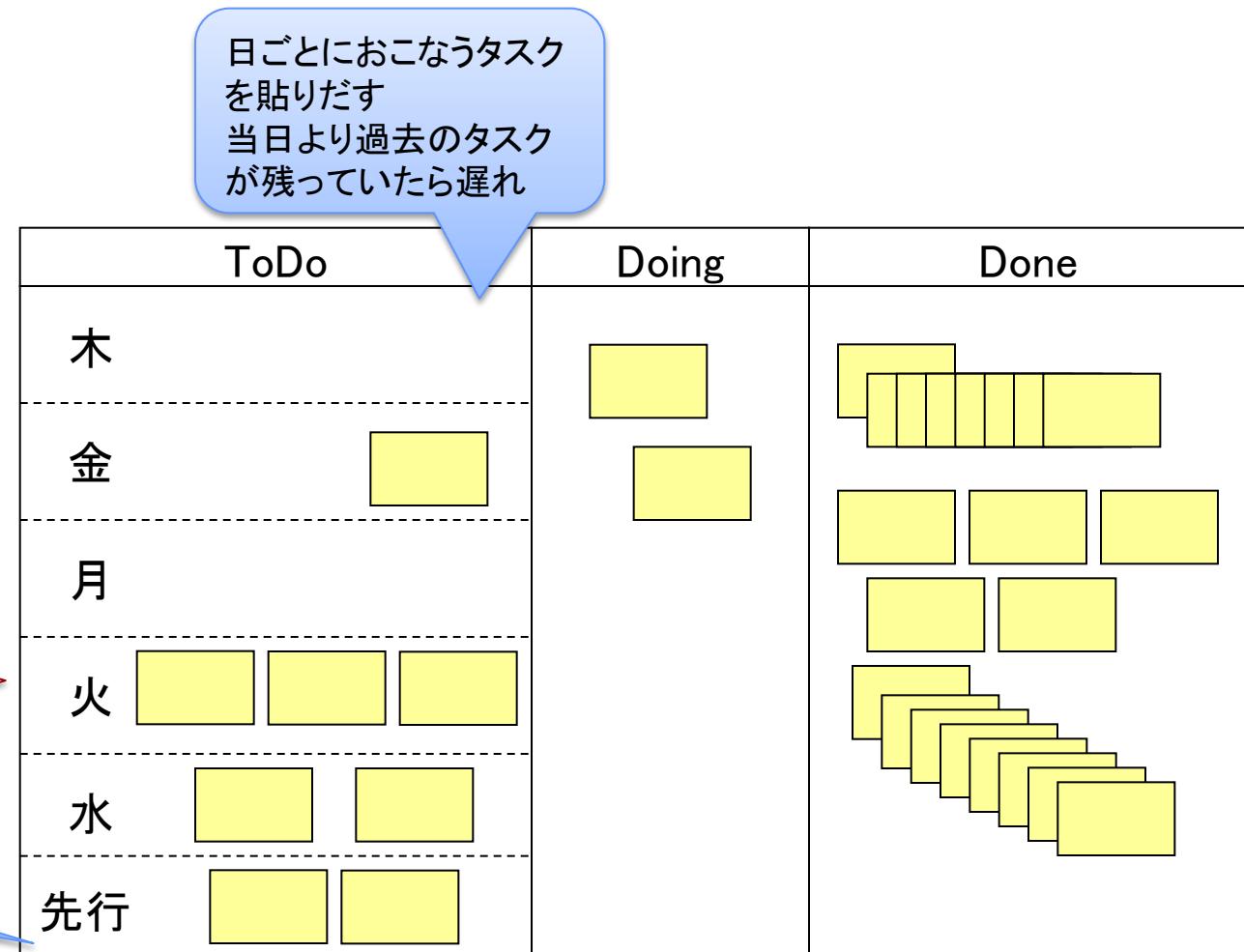
バグ数を制限した例(バグレゴ)

奥行: 重要度(緊急度)
縦: バグの依存関係
造型: 難易度



写真協力: チェンジビジョン

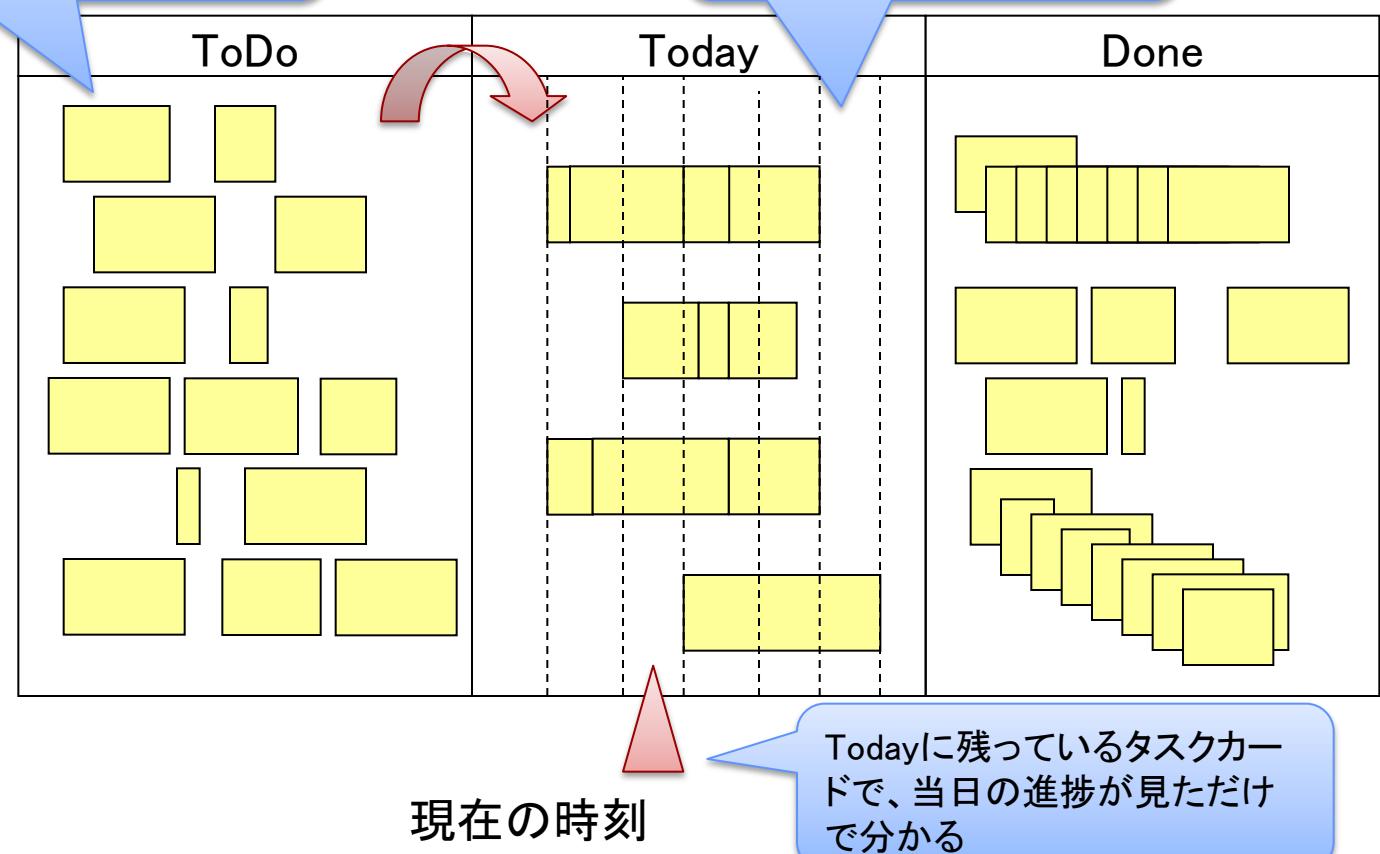
週の時間を制限した例



1日の時間を制限した例

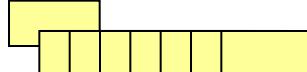
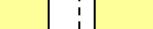
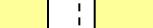
仕事の見積もり時間に応じて、タスクカードのサイズを変える

ToDoからTodayに移動した際に、作業のめどが見ただけでわかる



1週間分の時間を制限した例

1日のサイクルと、1週間のサイクルを決めて、まわす

	ToDo					Done
	木	金	月	火	水	
9:00～ 9:20	朝会					
9:30～ 11:30	週計画会					
12:30～ 14:30						
15:00～ 17:00						ふりか えり会
17:00～ 17:30	夕会					
18:00～ 20:00						

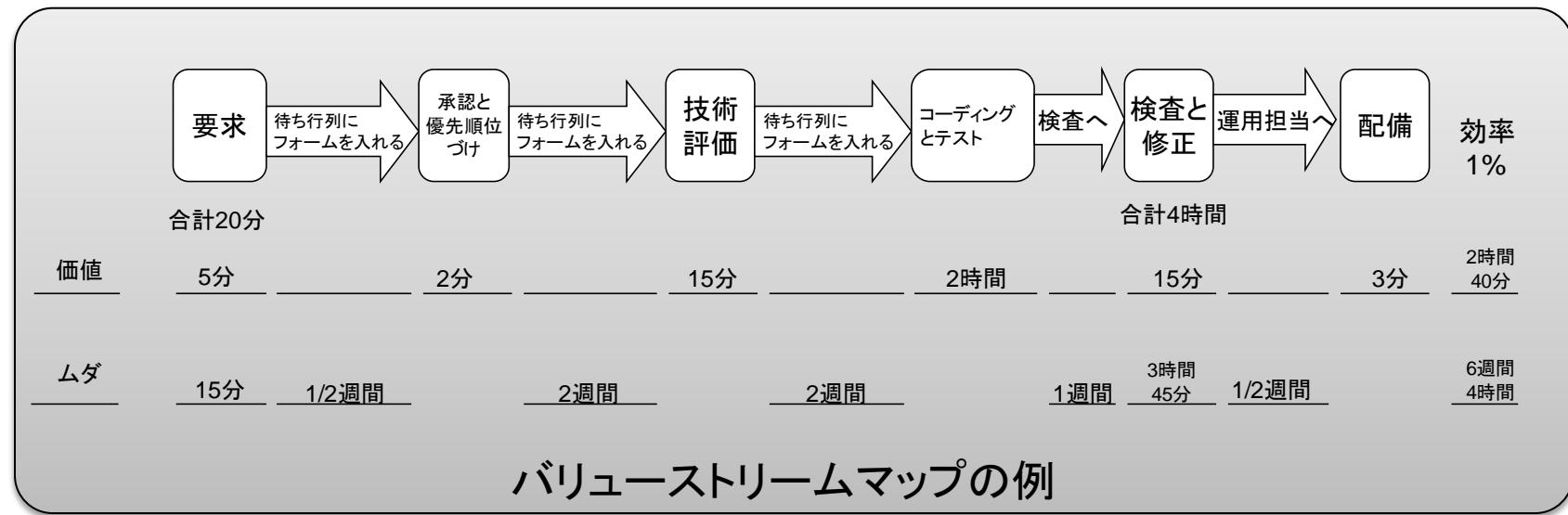
作業手順との連動

レーンが工程に従って並んでいる。作業の種類がボード側に記載されている。



写真協力:ヤマハモーターソリューション

バリューストリームマップによるムダ分析



出典:『リーン開発の本質』

POINT

手順が定まれば、ムダを見つけやすくなる

おわりに

ふりかえり

- チームファシリテーション
 - チームとしての仕事術
 - リズムに従い、見える化しながら仕事を進める
- タスクボードの基本形
 - チームの作業状況をシンプルに見えるようにする
- タスクボードの応用形
 - 目的に合った制限を設けることで、見える化を促進する
 - チームとしての仕事の進め方をレイアウトに反映する

お問い合わせ

- 本資料に関するお問い合わせは下記までお願いします。

sales@esm.co.jp

twitter [@esmsec](https://twitter.com/esmsec)

株式会社永和システムマネジメント
コンサルティングセンター

<http://sec.tky.esm.co.jp/>