

ゼロから学ぶ

アジャイル

入門講座

著

阿部晋也

株式会社 コガク

とおとうみ出版

AGILE

はじめに

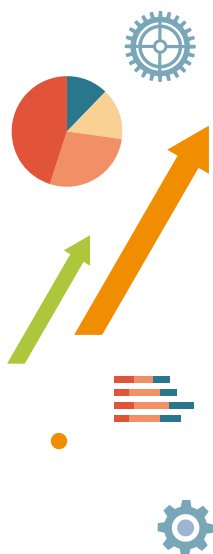
「アジャイル」と言うと、「聞いたことも無い」方もいれば、「ソフトウェア開発の話?」という方もいらっしゃるでしょう。

しかし、DXが叫ばれる今、全ての方に重要なキーワードであることをご存じでしょうか。

アジャイルはソフトウェアの世界では既に取り組まれている開発手法ですが、アジャイルの重要なポイントや考え方などはソフトウェア開発に留まるものではなく、今後のDX社会におけるビジネスでの基本的なマインドセットになるといっても過言ではないでしょう。すなわち、エンジニア・非エンジニア問わず、新入社員から役員まで、誰しもが知っておくべきことと言えます。

本書では、「アジャイルって何?」という基本から、手法・考え方、従来のピラミッド型組織とアジャイル型組織では何が違うのかや、アジャイルに仕事をする事でどんなメリットがあるのか等を理解します。

専門性の高い開発手法そのものを深く説明するのではなく、DX時代のリテラシーとして誰しもが身につけておくべき仕事の進め方・マインドセットとして理解できるようポイントを絞っています。



目次

はじめに	2
本書の使い方	6

第1章 アジャイルのこと知っていますか？

1-1 アジャイルとは何か	12
1-2 アジャイル宣言	18
1-3 アジャイル開発手法	20

第2章 アジャイルの背景にある考え方

2-1 アジャイル開発の特徴	25
2-2 反復する	27
2-3 顧客と連携する	29
2-4 チームワークを重視する	32
2-5 技術的に工夫する	34

第3章 自分の組織を考えよう

3-1 「自律的に動く」ということを考える	39
3-2 ピラミッド型組織とアジャイル型組織は何が違うのか	41
3-3 アジャイル型組織の具体例	45

第4章 俊敏に動くための考え方を理解しよう

4-1 組織の俊敏性をチェックする10大要素	53
4-2 俊敏な開発には発想の切り替えが必要	58

第5章 アジャイルで最も使われているスクラム

5-1 スクラムとは	66
5-2 プロダクトバックログ	69
5-3 スプリントプランニング	70
5-4 スプリント内の作業	72
5-5 デイリースクラム	74
5-6 スプリントレビュー	76
5-7 スプリントレトロスペクティブ	78

第6章 アジャイルとDX

6-1 DXを推進するためのアジャイル的なマインドセット	83
6-2 DX人材のポイントとは～意識改革が必要だ！	88

ワークシート	94
解答一覧	96
索引	100

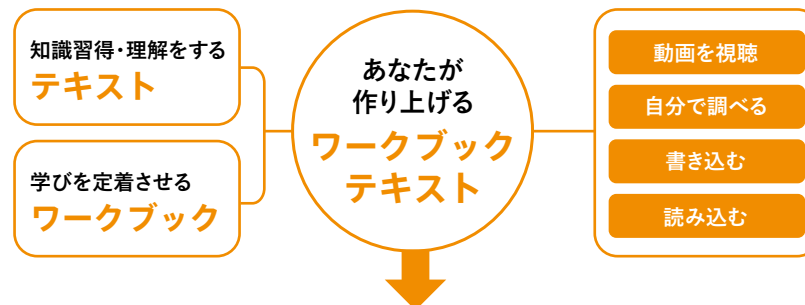
本書の使い方

本書はeラーニング「ゼロから学ぶアジャイル入門講座」^(※)の講義をリアルに紙面上で再現しました。講義の臨場感を感じられるよう、できるだけ講師の言葉をそのままお届けしています。

本書の特長として、「ワークブックテキスト」としてお使い頂けます。基本的な知識習得・理解をするための「テキスト」としての側面と、手を動かしてその学びを定着させる「ワークブック」としての二つの側面を持っています。ただ読むだけのテキストではなく、解いたら終わりのワークブックでもなく、その両方の機能を備えたのが「ワークブックテキスト」です。

まずはテキストを読んで基礎学習を進め大まかな流れを掴んでください。次に、本文随所に設けられた空欄を埋めるワークとして、キーワードを自分自身で書き込んでください。「ゼロから学ぶアジャイル入門講座」のeラーニング動画^(※)を視聴して講師の説明を聞き取る方法もありますし、自分自身で書籍やネット等を使い調べる方法もあるでしょう。空欄に当てはまる正解は巻末に掲載していますので、答え合わせをしてみてください。空欄が埋まり文章が完成されれば、完全版のテキストが出来上がります。完成したテキストを繰り返し読むことでさらに理解を深めてください。

自分自身で読んだり、見聞きしたり、調べたり、そして手を動かして書いて、さらには正解かどうかを確認したり…と、様々な感覚を用いて「体験」することで、ただ読むだけでは得られない学習効果を得ることができるでしょう。テキストを「あなたが作り上げる」、そんなイメージで取り組んでみてください。



確実に身に付く!!



※ eラーニングの申込先…<https://www.cogaku.co.jp>



第1章

アジャイルのこと
知っていますか？





アジャイルのこと 知っていますか？

ゼロから学ぶアジャイル入門講座をお送りします。講師の阿部晋也です。
1章「アジャイルのこと知っていますか？」としてお送りします。

アジャイルという言葉 皆さん聞いたことがありますか？専門誌とかでは、アジャイルという言葉が結構使われ始めてきているんですけども、1章ではまずこのアジャイルとは何かということについて皆さんと学習していきたいと思います。



この章のポイントです。「アジャイルとは何か」、「アジャイルで大切なことは何か」、「アジャイルの手法には何かがあるか」、という3点ですね、これを確認していただければと思います。

第1章のポイント

アジャイルとは何か

アジャイルで大切なことは何か

アジャイルの手法には何かがあるか

アジャイルの
手法が
ビジネスに役立つ!?



1-1 アジャイルとは何か

まず、アジャイルとは何かということなんですけれども、アジャイルというのはそもそも「俊敏な」だとか、「すばやい」というような意味合いがあります。

元々はソフトウェア(いわゆるプログラム)の開発で流行ってきたような手法論なんですけれども、最近ではこのソフトウェアの開発以外にビジネスのところでもこのアジャイルという言葉が使われ始めているということなんです。

アジャイルというのはそもそも何なんだということなんですけれども、例えば仕事のマインドの部分だとか、あとは仕事の進め方だとか、そういうところでアジャイルというようなものが使われているということなんです。

具体的にはどうすることなのかなんですけれども、短い開発期間を繰り返すことでリスクを最小化するというようなことが、アジャイルでは大切とされています。この短い開発期間でということは、例えば何かビジネスのアイデアだとかプロダクトだとか何か作りたいといったところを企画して、それでデザインして開発して、それでテストする・評価するというところからリリースするというのを細かくやっていくわけです。短期間で何度も開発を繰り返してリリースするといったところがアジャイルの特徴となっています。

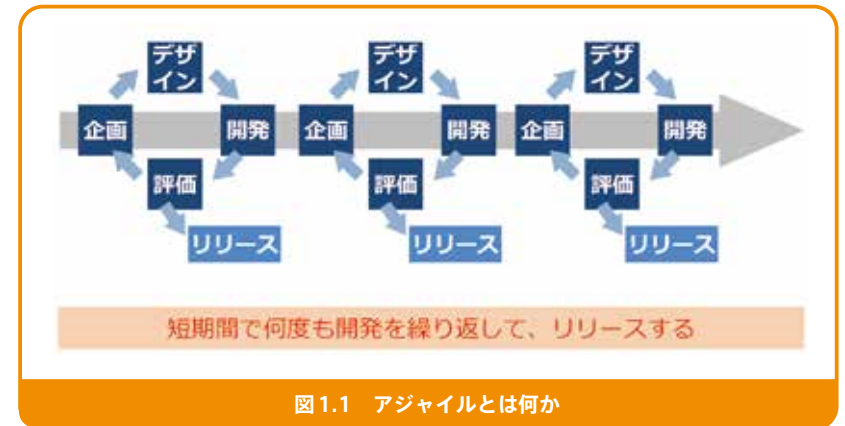
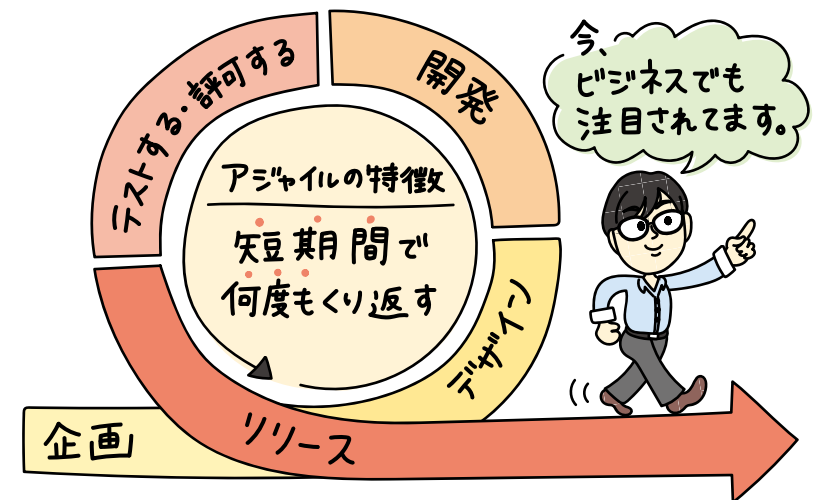


図 1.1 アジャイルとは何か

ビジネスに役立つアジャイルの考え方



このアジャイルが生まれた背景というのを図 1.2に 3点書きましたけれども、「(①)できる」ということですね。企画があってそこから製品が出るまで 1年経ってしまうとなると、その中で市場がもう既に変わっているよというところから生まれてきているんですね。

または「顧客のフィードバックを素早く得ることができる」というふうにありますけれども、ここも先ほどの短期間で短くを繰り返していくというようなところを使って、中心となる機能を作ってそこから市場だとかユーザーの意見というのをまた取り入れて、それでまた更に反映させるというような手法なんですね。先ほどみたいに1年経ってしまうと「いや、実はそうじゃなかった」というようなことを防ぐというところもあります。

また、こうやって小さい機能を何度も作って製品として出していくわけですが、ムダな機能を作ることを防ぐことができます。例えば、特に人気でそうなところを先に作って投資をしていくということで、ムダな機能を作らずに (②)を高めることができます。そういうような背景から、アジャイルの手法というのがビジネスの方でも注目されています。

■ ビジネスの変化に対応できる

- 製品が市場に投入されるまでに、半年や1年経ってしまうと、すでに市場が動いてしまっている。

■ 顧客のフィードバックを素早く得ることができる

- コアとなる機能を先に作ってしまい、市場やユーザーの意見を取り、さらに反映させる。

■ ムダな機能を作ることを防ぐことができる

- 人気でそうな機能に対して、さらに投資を行うことで、ムダな機能を作らず、投資対効果を高めることができる。

アジャイルの手法がビジネスに注目されている！

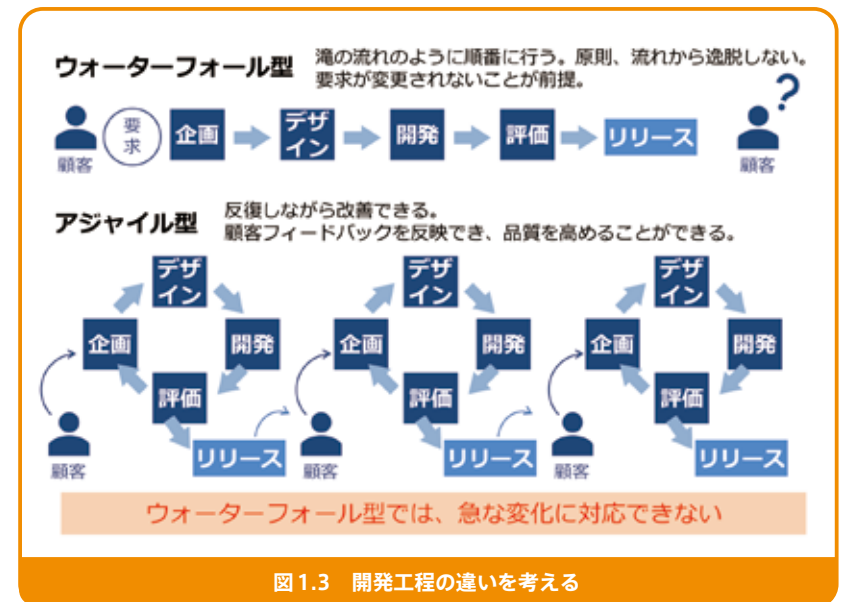
図 1.2 アジャイルが生まれた背景

MEMO

図1.3「開発工程の違いを考える」というところですが、従来のソフトウェア開発だったら図1.3の上のパターンで、ウォーターフォール型と呼ばれています。滝の流れのように順番に工程を行っていくというような形で、原則流れから逸脱しないということになっています。例えば、お客様からの要求があって企画をして、何かデザインする。デザインするというと具体的には、こういうアプリが必要だとか、こういうような操作性がいいなっていうようなことを設計して、そこから実際にプロダクトを開発していきます。そこからテストしたり評価をして、リリースをしていくというような流れなんですけど、(③)が決まっているということがウォーターフォールでは大事なんです。これがぶれてしまうと最終的にお客様のところに行ったときには「あれ？これ思ってたのと違うぞ？」ということにもなりかねないわけですね。だからウォーターフォールというのはこの順番にやっていくということで、大規模な開発には向いているんですけども、最初の要求というのが大切になってくるわけです。



そこでアジャイル型というのはどうだとなってくると、反復しながら改善をしていくというような流れなんですね。リリースするというのがポイントになってきて、顧客のフィードバックというのをリリースしたところからまた拾って、それを品質向上に高めていくというような形になっています。なので従来のウォーターフォール型の工程とアジャイルの工程というのは全然違うものになっています。従来のウォーターフォール型では急な変化に対応することは難しいんですね。



1-2 アジャイル宣言

さて、アジャイル宣言というのが図1.4にありますけれども、アジャイルというのは短い間で単にこのサイクルを回せばいいよ、リリースすればいいよという手法ではないんです。短期間でやるということは、意外に難しいんです。例えばその短期間でどこまでの製品をやりますか、どの機能まで作りますかとか、意外とその短期間でいろんな人が動いてやるということも結構難しかったりするんですね。

大切なことは、価値だとかこの原則というのが、チームで(④))されていないと「やっぱりアジャイルうまくいかないね。ウォーターフォールの方に戻ろうか」というようなことにもやっぱりなってしまうんですね。

そこで図1.4に書いてあるように、ソフトウェアの開発方法論者が中心となって、アジャイル宣言というのを提唱しているんです。これが今のアジャイルの基本的な考え方として公表されています。

プロセスやツールよりも**個人と対話**を、
包括的なドキュメントよりも**動くソフトウェア**を、
契約交渉よりも**顧客との協調**を、
企画に従うことよりも**変化への対応**を、価値とする。

図1.4 アジャイル宣言(一部)

「プロセスやツールよりも個人と対話を」、「包括的なドキュメントよりも動くソフトウェアを」、「契約交渉よりも顧客との協調を」、「企画に従うことよりも変化への対応を、価値とする」というふうに書いてありますね。「よりも」というのは、例えば包括的なドキュメントはいらないよと言っているわけではないんですね。動くソフトウェアの方が重要視されるよということなんです。なので、例えば、会社で設計書を書かなきゃいけないよね、Excelのフォーマットに入れなきゃいけないよねというような義務的なことじゃなくて、「このドキュメントは本当に作る価値があるんですか?」ということを考えてから動きましようというようなことなんです。

なので、間違ってもドキュメントが全く要らないだとか、ただ契約交渉がいらぬというような意味合いではなくて、右の方を重要視するよというような意味合いになってます。ですから常にその(⑤))とは何か考えて、その上で行動するというのが原則になっているわけなんです。



1-3 アジャイル開発手法

アジャイルというのは考え方に近いところで、アジャイルを実現する手法というのは図1.5にあるようにいろんな手法があります。

■ エクストリームプログラミング (XP)

- ・ ソフトウェア品質を向上させ、変化する顧客の要求に対応することを目的としたソフトウェア開発プロセス。

■ 機能駆動型開発 (FDD)

- ・ ユーザーにおける機能に対する価値を重視した開発手法。

■ スクラム

- ・ チーム一丸となり、スプリントと呼ばれるイテレーション（開発サイクル）を反復しながら、開発を進める。

現在ではスクラムがアジャイルの主流

図1.5 アジャイルを実現する手法は、さまざま

エクストリームプログラミングと呼ばれるものだとか、機能駆動型開発といって、ユーザーにおける機能に対する価値を重視した開発手法というようなものもあります。

この書籍ではスクラムをご紹介していくんですけども、チーム一丸となってスプリントと呼ばれるイテレーション（開発サイクル）を反復しながら開発を進めるような手法があります。現在のアジャイルの主流はもうスクラムが多いんじゃないかなというふうに思いますね。今まで取り組まれていないんだけどアジャイルこれからやっていくとなったところは、スクラムをやっていくチームが多いかなというふうに思います。



第2章

アジャイルの 背景にある考え方



この章のまとめです。アジャイルとは何でしたか？短期間で何度も開発を繰り返してリリースをするというところでしたね。

アジャイルで大切なことは何ですか？これは価値を共有することですね。何かのツールを入れれば良いという問題ではないですね。価値を常にチームで共有して行動していくというのが大切になってきます。

また、アジャイルの手法には何があるかということですが、スクラムなどいろんな手法があります。これをまたチームで考えて選択をしていくというような形になります。

第1章のまとめ

アジャイルとは何か

短期間で何度も開発を繰り返して、リリースする。

アジャイルで大切なことは何か

価値は何かを常にチームで共有し、行動する。

アジャイルの手法には何があるか

スクラムなどたくさん手法がある。