



反方法論としてのアジャイル

(有) エスプリータ
畑田 成広



理論編

アジャイルの開発ポリシー

- 「システムは関係ない。・・・例えば国家のシステム、ルール、制度にしても同じだ。これしちやダメだ。あれしちやダメだと人をがんじがらめに縛るだけだろう。システムはもっとできる選手から自由を奪う。**システムが選手を作るんじゃなくて、選手がシステムを作っていくべきだ**と考えている。・・・チームが一番効率よく力が発揮できるシステムを選手が探していくべきだ。」
- (『オシムの言葉』木村元彦 集英社)

開発時の留意ポイント（１）

- 自主性を引き出す
 - ⇒ 指示しない
- チャンスを確保する
 - ⇒ 偶発性の維持
- 試行錯誤する
 - ⇒ 安全に失敗



実践編

開発概要

- 昨年9月から開始
- スタートポイント
 - 1イテレーション=1週間
 - タスクを書き出してこなしていく
 - 完了時に振り返り会議を実施

1日サイクル（現在）

- 朝会 9:00頃
 - 実施作業の伝達
 - ペア作業の有無
 - 問題点の有無
- 作業実施
- タスク表更新
- 夕会 17:30前後
 - 実施作業の報告
 - 残作業・残作業時間の明確化
 - 新規追加タスクの説明

タスク表

- 詳細は実際のタスク表で。

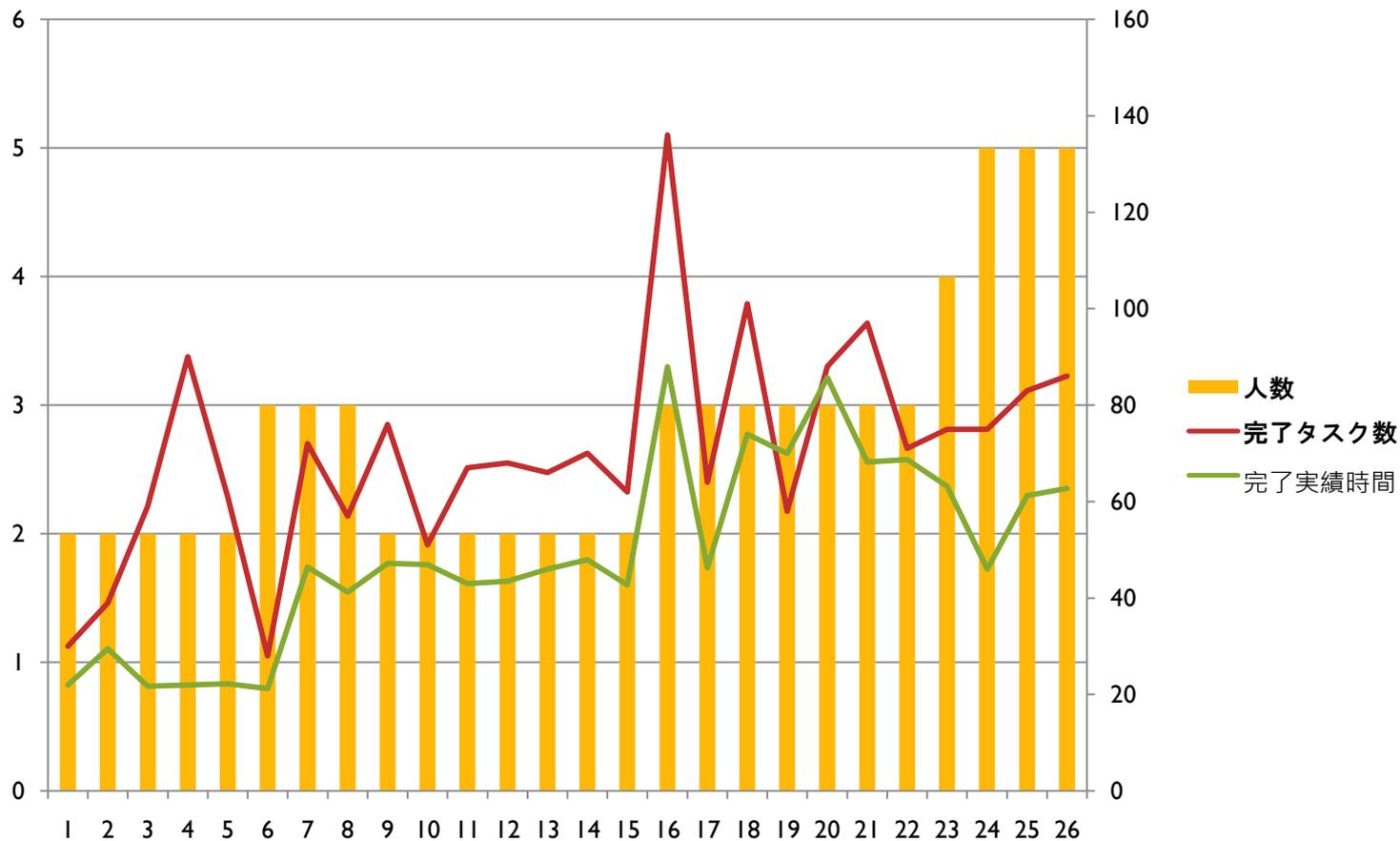
イテレーション完了会議

- 統計データからの問題点抽出
- 前回の改善点の成果見直し
- 各人の今回での良かった点、改善点



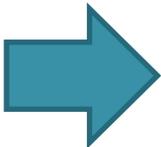
- 次回の実施項目の明確化

イテレーション経緯



今後の課題

- 長期計画の可視化
- 途中リリーフメンバーへの対応
- 蓄積データの有効活用

 今後のイテレーションでの
改善ポイント

最後に

- 「無数にあるシステムそれ自体を語ることに、いったいどんな意味があるというのか。大切なことは、まずどういう選手がいるか把握すること。個性を活かすシステムでなければ意味がない。システムが人間の上に君臨することは許されないのだ」
- (『オシムの言葉』木村元彦 集英社)