

初めてのチーム開発

オブジェクトモデリングスペシャリスト

土屋 正人

Masato Tsuchiya

m-tsuchi@sra.co.jp

開発プロセスコンサルティング事例を紹介します。

◆開始時点

コンサルティング期間は4ヵ月半。開始前に次のような問題を、お客様は抱えていらっしゃいました。

- 開発プロセスが定まっていない
- チームによる開発を行ったことがない
- 個人同士の横のつながりが少なく、情報やノウハウの共有が不足している
- オブジェクト指向開発に馴染んでいない
- 外部に発注するためのノウハウがない
- このままだと規模の大きな開発が出来ない

これらの問題を、開発プロジェクトを推進しながら改善・解決していくことになりました。自分たちで開発プロセスを定め、適用しながら、状況に応じて調整していきます。プロジェクトのプロフィールは次の通りです。

- チームメンバは6人(開発は5人)
- リーダという役割を担う人はいない
- 実装言語(Java)の経験者は2人
- 要求のサイズが不明(要件定義があいまい)
- 情報システム室なので、社内から(社外も)の問い合わせ(割り込み)が多い

チーム開発において自明と思われることでも、初めて

ということもあって戸惑うことが多いようでした。

◆RUP+スクラム

「設計・実装技術も重要だが、チームの結束力が鍵」という感触から、RUP(ラショナル統一プロセス)の方向付け・推敲・作成・移行というフェーズの概念を大きなフレームワークとし、スクラムベースで、コミュニケーションを促進するアジャイルのプラクティスを取り入れることを推奨し、実践しました。

実施したプラクティス/アクティビティは、

- **プロジェクトマニフェスト**
プロジェクトビジョンと目標の明確化と合意、そして見える化
- **計画ゲーム**
プランニングポーカーを使ったストーリーポイントによる見積もりと仕様認識共有
- **理想時間(割り込み等を除いた純粋にプロジェクト作業に使える時間)と開発速度(ベロシティ)を使った納得感のある見積りと計画**
- **タスクかんばん**
簡潔な進捗の見える化
- **朝会(デイリスクラム)**
お互いの状態の共有
- **レトロスペクティブ(ふりかえり)**
週単位、反復単位で認識を共有、そして改善
- **にこにこカレンダー**
ひとりで問題を抱え込まないよう、毎日の気持ちの見える化

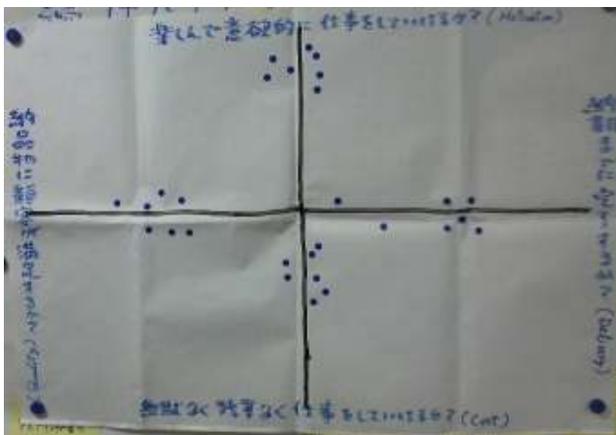
などです。

アジャイルの代名詞ともいえる、「ペアプログラミング」も「テスト駆動(TDD)」も「継続的統合(CI)」もやっていませんが、「タスクかんばん」や「にこにこカレンダー」は進

化を続け、今後の参考にさせていただきたいと思うほど、わかりやすく工夫されたものになりました。

反復(イテレーション)のタイムボックスは4週間。2週間かけた方向付けフェーズの予備反復を含めて5回の反復を行いました。チーム開発が初めてということで先入観が入り込む余地がないため、反復開発に対してチームは何の違和感もなく溶け込んでいただけました。

各反復の終了時には、2時間半かけてレトロスペクティブを実施。その中でプロジェクトリーダーチャートというアクティビティを実施し、QCDにモチベーションを加えた4軸でチームメンバの意識の見える化を行いました。



各軸は外側ほど Yes の意味になります。初めてのことが多く、試行錯誤の連続だったと思いますが、4回のレトロスペクティブを通してチームのモチベーションは常に高く、最後まで落ちることはありませんでした。これは素晴らしいことだと思います。

◆終了時点

コンサルテーションを終えてふりかえってみると、

- チームによる開発のやり方を、全員が修得した
- 状況に応じて改善しながら開発プロセスを策定した

- 策定した開発プロセスは、今後、他のプロジェクトにも活用することができる
- チームのコミュニケーションが活性化し、情報やノウハウの共有ができてきた
- UMLを使ったモデリングスキルが向上した
- 外部から開発者を増員し、発注する際には何を伝えることが必要か把握できた

ということで、当初の不安や問題はだいぶ緩和されたと思われます。プロジェクトの進行に応じて素晴らしいチームになりました。

◆◆◆今さらながらのモデリングツール再考(続)◆◆◆

コンサルタント 栗生木徹

納品物には、いわゆるドキュメントとしてワードやエクセル等で作成されたものの他に、“モデル”が納品物に含まれることがあります。この“モデル”を作っていて、または自分が作成しないまでも、横から見ていてどう思いましたか？

- ・書くのが大変
- ・書いているけど、役に立つの？
- ・書いても見ない

…とかでしょうか。これって、この人がモデルの目的が分かっていない場合もありますが、目的達成を阻害している要因があるのではないのでしょうか。そのひとつに

「モデルも成果物」

というのがあると思います。「成果物」になると、

- ・作らなければならない
- ・体裁を整えなければならない
- ・記述するためのルールを作らなければならない
- ・記述は、そのルールに従わなければならない
- ・関係者分、マージしなければならない

…と制約が増えます。これをモデルで達成するのは、非常に面倒で、大変です。爆発的な効果があれば、まだ良いのですが、大変度合いと比較して、効果が。。。この

「制約」と「モデリングツール」

って、水と油で全くマッチしません。設計時は、試行錯誤する時はするし、しない時はスルッと行きたい。頭を整理したい。ツールはそれを助けてくれるもの。その時、この「制約」が壁になっていると感じることがあります。

モデリングツールは、「設計するツール。ドキュメントを書くツールじゃない。」と割り切りましょう。

夢を。



GSLetterNeo Vol. 38

2011年9月20日発行

発行者 ●株式会社 SRA 産業開発第1事業部

編集者 ●土屋正人、柳田雅子、野島勇

ご感想・お問い合わせはこちらへお願いします ●gsneo@sra.co.jp

株式会社SRA

〒171-8513 東京都豊島区南池袋2-32-8

夢を。Yawaraka Innovation
やわらかいのべしよん