

The 10 Agile Mazes

お寄せいただいた  
『アンケート』  
を集計したところ  
皆様の悩みは

# 10の アジャイル迷路

に収束することが  
わかりました。そこで、

” JOE JUSTICE ”

が、あなたのガイドとなり、  
迷路の先の『未来』へ誘導します。



アジャイルパーティー2023

当日参加特典

2023  
9/16  
土曜日

Agile  
Party

# 目次

- 1 アジャイルの導入 - 開始の迷路
- 2 教育と理解の促進 - 学習の迷路
- 3 ステークホルダーを巻き込む - 関与の迷路
- 4 外部契約でのアジャイル - 協定の迷路
- 5 チーム協力とコラボレーション - 連携の迷路
- 6 品質管理とリリース - 品質の迷路
- 7 チームの拡大 - 拡張の迷路
- 8 心理的安全性を担保する - 信頼の迷路
- 9 開発現場以外のアジャイル活用 - 適用の迷路
- 10 明日の第一歩！ - 進行の迷路

## はじめに

# Transform Today, Triumph Tomorrow: Agile Way!

今日を変革し、明日を勝利へ:アジャイルの道!

アジャイルパーティー2023 当日参加の皆様へ、心より感謝の意を込めて、この特別なガイド、【10のアジャイル迷路】をお届けします。

変革の波が今日のビジネス世界を覆いつくしています。市場は息をつく暇もなく揺れ動き、顧客の期待は常に新しい水準へと高まっています。このような時代だからこそ、アジャイルな思考と行動が企業の生き残りの鍵となります。

しかし、アジャイルへの道は容易ではありません。皆様から寄せられた数百もの質問を精査し、その中から共通の悩みを見つけ、10のカテゴリーに整理しました。このプロセスから、アジャイルの実践における10の主要な迷路が明らかになりました。

これらはまさに、皆様が日々の業務で直面している現実の悩みから生まれたもので、【10のアジャイル迷路】と題しました。

このハンドブックが提示する迷路を解くことは、単に問題を解決する以上の成果をもたらします。それは、失敗からの学び、未知への挑戦、新しい価値の創造への道標となるのです。そして、このハンドブック自体が、皆様がそれらの迷路を解くための信頼できるガイドとなることを願っています。

皆様の悩みに共感し、共に解決の道を探りましょう。

未来は、あなたの手の中にあります。アジャイルの力で、今日を変革し、明日を勝利へと導く勇気を持ちましょう。

Joe Justice

アジャイルパーティー2023

# 1 アジャイルの導入 - 開始の迷路



アジャイルを導入すること自体は簡単かもしれませんが。しかし多くの企業では、既存のウォーターフォール開発からの移行や、ハイブリット運用するなど、難しい場合がよくあります。このような既存の開発手法とアジャイルとの統合、または移行は、多くの企業で共通の課題となっています。これらの課題に対する具体的な対応方法について考えます。

## 1.1 どのように組織へアジャイルを推進するか？

ボトムアップで組織へアジャイルを推進する際、経営層のサポート不足、文化との整合性、リソースとトレーニングの制約、コミュニケーションの障壁、期待値の不一致、持続性の確保などの課題があるでしょう。これらの課題を克服するには、共通の理解、目標へのコミットメント、柔軟な計画、適切な支援などが必要です。

### 1.理解と認識の共有

チームメンバー間でアジャイルの理解と認識を共有するための勉強会やワークショップを開きます。外部のアジャイルエキスパートと連携し、説得力を高めることもできるでしょう。

### 2.小規模での実践開始

小規模なプロジェクトやチームでアジャイルの実践を開始します。成功体験を積み重ねることが重要です。

### 3.フィードバックの収集と改善

アジャイルの実践に対するフィードバックを収集し、改善点を洗い出して、次のサイクルに反映させます。

### 4.他のチームとの共有

実践の成功体験や学びを他のチームや部門と共有し、組織全体での認知と理解を深めます。

### 5.経営層とのコミュニケーション

アジャイルの価値を経営層や他部門に対して伝えていくことが重要です。

## 1.2 アジャイルとウォーターフォール混在のハイブリッド運用

アジャイルとウォーターフォールのハイブリッド運用は、多くの組織で取り入れられているアプローチです。しかし、その組み合わせが容易ではないのも事実です。特に、異なる開発サイクルや期間のための統合や突合テストの課題は大きいです。以下に、ハイブリッド運用を成功させるための具体的な方法を提案します。

### 計画段階での連携

プロジェクトの初期段階で、アジャイルチームとウォーターフォールチームの両方が参加する計画セッションを実施します。この時点でのコミュニケーションが、後の統合や突合テストの成功の鍵です。

## リリースとインテグレーションのスケジューリング

ウォーターフォールのマイルストーンやフェーズの終了時に、アジャイルチームがリリースを計画するようにスケジューリングします。これにより、突合テストのタイミングを合わせやすくなります。

## 継続的インテグレーション

アジャイルチームは、継続的インテグレーション（CI）のツールやプラクティスを採用して、コードの変更を頻繁に統合テスト環境にデプロイします。これにより、問題を早期に検出できます。

## 突合テストの自動化

手動の突合テストは時間がかかり、エラーが発生しやすいです。テストの自動化ツールを利用して、突合テストを効率的に実施します。

## フィードバックの迅速化

突合テストの結果や問題点を、両方のチームに迅速にフィードバックします。これにより、問題の修正や対応がスムーズに進みます。

## スタブやモックの利用

まだ完成していない部分や外部システムとのインターフェースのために、スタブやモックを使用してテストします。

## 定期的なレビューと調整

プロジェクトの進捗や課題を定期的にレビューし、必要に応じて計画やアプローチを調整します。

## クロスファンクショナルチームの構築

アジャイルチームとウォーターフォールチームのメンバーが混在するクロスファンクショナルなチームを構築し、両方の方法論のベストプラクティスを取り入れます。

これらの方法を採用することで、アジャイルとウォーターフォールのハイブリッド運用を効果的に行い、突合テストの課題を解決することができます。

アジャイルとウォーターフォールの統合は一筋縄ではいかない課題ですが、戦略的なアプローチとコミュニケーションの強化によって、成功へと導くことが可能です。

## 2 教育と理解の促進 - 学習の迷路



アジャイル開発の成功は、関係者全員の理解と協力に基づいています。しかし、多くの組織で、アジャイルやスクラムの理解が不足している場合があります。以下、この課題を解決するための戦略と事例を探ります。

### 2.1 アジャイルやスクラムの理解を促進するには？

#### 1.教育セッションの提供

アジャイルプロセスに関連する定期的なセミナーやワークショップを教育セッションとして開催していきます。

#### 2.実際の参加の促進

スプリントレビューやプランニングイベントに招待し、実際に体験してもらいます。

#### 3.コミュニケーションの強化

定期的な対話を通じて理解を深めます。

教育と理解の促進は、組織のアジャイル変革の中心的な要素です。全員が共通の価値観と原則に基づいて動けるようになると、プロジェクトの効率と効果が大幅に向上します。対話、教育、実践の組み合わせを通じて、アジャイルの理解を組織全体に浸透させる努力は、長期的な成功への道筋を築きます。

## 2.2 指示待ちが習慣化しているが、 メンバーの自立性を促すには？

指示待ちが習慣化している組織やチームにおいて、メンバーの自立性を高めるためには、以下の方法やアプローチを検討してみてください。

### 明確なビジョンと目標の共有

チームの目的や目標を明確にし、それをメンバー全員で共有することで、自身の役割や貢献の方向性を理解しやすくします。

### 権限の委譲

一部の決定権をチームメンバーに委譲することで、自主的な行動をとる機会を与えます。

### 失敗を許容する環境の構築

失敗を非難するのではなく、学びの機会として捉える文化を醸成することで、メンバーが新しい取り組みに挑戦しやすくなります。

### コーチングとメンタリング

スクラムマスターは、メンバーの成長をサポートし、自立性を促進するための具体的な方法や思考をメンバーと共に考え、メンバーからアイデアを引き出します。

### トレーニングと教育

自立的な思考や問題解決のスキルを養成するための研修やワークショップを実施します。

## コミュニケーションの改善

チーム内でのオープンなコミュニケーションを奨励しメンバー間のアイデア共有や意見交換を促進します。

最終的には、組織やリーダーがメンバーの自立性を信じ、サポートする姿勢が何よりも重要です。自立性を促進するための環境を整え、持続的にその方向で取り組むことで、徐々に指示待ちの文化を変えることができるでしょう。

## 3 ステークホルダーを巻き込む - 関与の迷路



ステークホルダーの巻き込みは、アジャイルの成功において鍵となる部分です。しかし、多くの場合、ステークホルダーが既存のウォーターフォール型開発に慣れていたり、アジャイルの価値や手法に対して懐疑的であることが課題となっています。特に、クライアントがウォーターフォールを採用している場合や、プロダクトオーナーの役割をクライアント側で担ってもらうことが求められる場面では、これらの課題が顕著に表れます。これに対する適切なコミュニケーションや教育、説得の技術は、プロジェクトの成功のために不可欠です。

### 3.1 クライアントがウォーターフォールを採用しており、アジャイルに対して否定的

クライアントがウォーターフォールを採用していて、アジャイルに対して否定的な場合、説得を試みる前に、まず彼らの懸念や考えを理解することが重要です。以下のステップでアプローチを考えることができます。

#### ウォーターフォールを理解する

まずは、ウォーターフォール開発が持つ利点や事例をクライアントと共に認識してください。ウォーターフォールは、明確な要件定義や計画が可能です。一方で変更に柔軟ではないといった部分もあります。該当案件がウォーターフォール開発でも問題なく開発が可能であるのか確認してください。

#### クライアントの懸念をリスニング

クライアントがアジャイルに対してどのような懸念や、誤解を持っているのかを理解しましょう。その上で、それに対する適切な回答や解決策を提案します。

## アジャイルのメリットを共有

アジャイルの強みや、アジャイルを導入することで得られるビジネス上のメリット（迅速なフィードバック、顧客満足度の向上、リスクの早期発見・軽減など）を具体的に示すことが重要です。

## 小さく始める

大きなプロジェクト全体でのアジャイル導入ではなく、小さなプロジェクトやチームから始めることを提案することで、クライアントのリスク感覚を和らげることができます。

## 共同体験の提案

ワークショップやトレーニングを共に受けるなど、アジャイルの方法論や価値について共に学び、体験することで、クライアントの理解を深める手助けをします。

クライアントの状況やニーズに最も合ったアプローチを共に模索することが、良好な関係を築く鍵となります。

## 3.2 クライアント側でプロダクトオーナーを担ってもらうには？

クライアント側でプロダクトオーナーを担ってもらう場合、彼らがアジャイルやスクラムの役割を十分に理解している必要があります。プロダクトオーナーの役割をクライアント側で担ってもらうためのアプローチを以下に示します。

## 役割の重要性を伝える

プロダクトオーナーの役割とその重要性について説明します。プロダクトオーナーはプロジェクトのビジョンや要件のプライオリティを決定する鍵となる役割を担います。

## トレーニングを提供

クライアントにプロダクトオーナーとしての基本的なトレーニングやワークショップを提供することで、役割の理解とスキルを深めることができます。

## メンタリングやサポート

初めてのプロダクトオーナーは不安や疑問を持つことがあります。メンバーで経験豊富なプロダクトオーナーやスクラムマスターが、代理プロダクトオーナーとしてペアになりながら彼らのサポートをすることができます。

プロダクトオーナーの役割は継続的な学びと経験の蓄積が必要です。初めは完璧でなくても良いので、ポジティブなフィードバックとサポートを提供し、成長を奨励することが重要です。

## 4 外部契約でのアジャイル - 協定の迷路



外部契約を伴うプロジェクトにおけるアジャイルの導入は、多くの課題があるでしょう。特に請負契約のもとでアジャイルを進める場面では、契約内容や制約など、通常のアジャイルの運用とは異なる柔軟性やアプローチが求められます。外部契約を伴うプロジェクトにおけるアジャイルの導入は、多くの課題があるでしょう。特に請負契約のもとでアジャイルを進める場面では、契約内容や制約など、通常のアジャイルの運用とは異なる柔軟性やアプローチが求められます。

柔軟性やアプローチが求められます。

### 4.1 請負契約のため多くの制限が存在する場合、 どのようにスクラムを活用できるか？

請負契約の下でのスクラムの活用は、確かに多くの制約がある場面での導入となるため、挑戦的です。しかし、以下の方法を用いることで、請負契約の制約の中でもスクラムを活用することができます。

#### 明確なスコープの確定

契約で求められる範囲を明確にし、それを基にバックログを作成します。このバックログは、プロジェクトの初期に顧客と共に精緻化し、必要に応じて更新します。

#### 短期間での成果物の提供

請負契約の内容に基づいて、スプリントを設定し、その終わりには具体的な成果物を顧客に提供します。

## **透明性の確保**

顧客とのコミュニケーションを頻繁に行い、進捗状況や困難な点を共有します。これにより、顧客がプロジェクトの現状を常に把握することができます。

## **フィードバックの取得**

スプリントの終了時に、顧客からのフィードバックを取得し、それを次のスプリントの計画に反映させます。

## **契約の再交渉**

途中で必要となる変更や新たな要件が出てきた場合、契約の再交渉を積極的に行い、柔軟に対応します。

## **顧客の参加**

できる限り、顧客の関係者をスプリントのレビューや計画のミーティングに参加させ、アジャイルの方法論を共有します。

## **教育と説明**

請負先がアジャイルやスクラムに不慣れな場合、その理念や方法論についての教育や説明を行い、理解を深めることが重要です。

## **制約の中での柔軟性**

全てのアジャイルやスクラムの実践をそのまま適用するのは難しいかもしれませんが、現場の状況に合わせて柔軟に取り入れ、最も効果的な方法を探ることが求められます。

請負契約の中でスクラムを活用するには、柔軟性とコミュニケーションの強化が必要です。契約の内容や顧客の要望に応じて、スクラムの実践をカスタマイズすることで、効果的なプロジェクト運営を目指しましょう。

## 4.2 請負契約でアジャイルを実行する場合、 偽装請負にならないか？

この件に関しては、「労働者派遣事業と請負により行われる事業との区分に関する基準」(37号告示)に関する疑義応答集(第3集)を参照させていただきます。

<https://www.mhlw.go.jp/content/000834503.pdf>

**Q 2** アジャイル型開発は、発注者側の開発責任者と発注者側及び受注者側の開発担当者が一つのチームを構成して相互に密に連携し、随時、情報の共有や助言・提案をしながらシステム開発を進めるものですが、こうしたシステム開発の進め方は偽装請負となりますか。

**A 2** 適正な請負等と判断されるためには、受注者が自己の雇用する労働者に対する業務の遂行に関する指示その他の管理を自ら行っていること及び請け負った業務を自己の業務として契約の相手方から独立して処理することが必要です(「労働者派遣事業と請負により行われる事業との区分に関する基準」参照)。

アジャイル型開発においても、実態として、発注者側と受注者側の開発関係者(発注者側の開発責任者と発注者側及び受注者側の開発担当者を含みます。以下同じ。)が対等な関係の下で協働し、受注者側の開発担当者が自律的に判断して開発業務を行っていると思われる場合には、受注者が自己の雇用する労働者に対する業務の遂行に関する指示その他の管理を自ら行い、また、請け負った業務を自己の業務として契約の相手方から独立して処理しているものとして、適正な請負等と言えます。

したがって、発注者側と受注者側の開発関係者が相互に密に連携し、随時、情報の共有や、システム開発に関する技術的な助言・提案を行っていたとしても、実態として、発注者と受注者の関係者が対等な関係の下で協働し、受注者側の開発担当者が自律的に判断して開発業務を行っているとは認められる場合であれば、偽装請負と判断されるものではありません。

他方で、実態として、発注者側の開発責任者や開発担当者が受注者側の開発担当者に対し、直接、業務の遂行方法や労働時間等に関する指示を行うなど、指揮命令があると認められるような場合には、偽装請負と判断されることとなります。こうした事態が生じないよう、例えば、発注者側と受注者側の開発関係者のそれぞれの役割や権限、開発チーム内における業務の進め方等を予め明確にし、発注者と受注者の間で合意しておくことや、発注者側の開発責任者や双方の開発担当者に対して、アジャイル型開発に関する事前研修等を行い、開発担当者が自律的に開発業務を進めるものであるというようなアジャイル型開発の特徴についての認識を共有しておくようにすること等が重要です。

## 5 チーム協力とコラボレーション - 連携の迷路



アジャイル開発の魅力の一つは、その柔軟性と迅速な対応力にあります。しかし、これらの特性を最大限に活かすためには、チーム内外の協力とコラボレーションが不可欠です。スクラムチームとして、他の部門とどう関わるべきか、スキルの向上について解説します。

### 5.1 スクラムチームとして営業メンバーやデザイナーとどのように関わっていけばいいか？

スクラムチームとして営業メンバーやデザイナーとの関係を深化し、協力的に作業を進めるための方法はいくつかあります。以下にその方法を示します。

#### 共通のゴールの確認

プロジェクトのゴールや成果物について全員が同じ理解を持っているか確認します。これにより、全員が同じ方向に向かって努力することができます。

#### ルールと責任の明確化

各メンバーの役割や責任を明確にし、互いの役割を尊重する文化を醸成します。営業やデザイナーの専門的な知見を尊重し、その知識を活かす場を提供することが重要です。

#### 定期的なコミュニケーション

デイリースクラムやレトロスペクティブなど、スクラムのイベントに関係者を参加させることで、進捗や課題、フィードバックをリアルタイムで共有します。

## 共同作業の機会の提供

モブなど、共同で作業する機会を増やすことで、チームの一体感や相互理解を深めることができます。

## 教育とトレーニング

スクラムの基本やアジャイルの価値についてのトレーニングを実施し、チーム全員がスクラムの考え方やプラクティスを理解することを目指します。

## 営業との連携

営業メンバーは顧客との最前線にいるため、顧客の要求や市場の動向を理解しています。その情報をスクラムチームと共有し、製品の方向性やプライオリティを合わせることで重要です。

## デザイナーとの連携

デザイナーはユーザーエクスペリエンスやブランドの視点を持っています。その視点をもとに、製品の品質やユーザビリティを向上させるための提案やフィードバックをスクラムチームと共有します。

## 共有ツールの活用

ツールを共有して、情報やタスク、進捗を透明にし、効率的なコミュニケーションを実現します。

## 互いの文化や価値を尊重

営業やデザイナーといった異なる背景を持つメンバーの文化や価値観を尊重し、相互理解を深めることで、より協力的な関係を築くことができます。

スクラムチームとして営業メンバーやデザイナーとの関係を深化するためには、互いの専門性や価値観を尊重し、効果的なコミュニケーションをとることが重要です。

## 5.2 メンバーの育成や、スキルを向上させるために どうすればいいか？

メンバーの育成やスキル向上は、チームの生産性や柔軟性を向上させる重要な取り組みです。

### 定期的なレトロスペクティブ

このミーティングでは、チームが直面している課題や改善点を話し合います。これにより、チームは自己認識を高め、継続的な改善の取り組みを行います。

### モブでチーム共同作業を行う

お互いから知識やスキルを学ぶことができます。シニアメンバーは、技術力を持ち、ジュニアメンバーは創造性を持っているかもしれません。新しい知識や技術を共有するのにも非常に有効です。

### 内部トレーニング

チーム内での知識や経験の共有の場を持つことで、メンバー間のスキル差を減少させることができます。

### 外部トレーニングやセミナーの参加

最新の技術やトレンドを学ぶために、外部のトレーニングやセミナーに参加することを奨励します。

### クロスファンクショナルチーム

さまざまなスキルやバックグラウンドを持つメンバーから成るチームを形成することで、知識の幅を広げることができます。

## チャレンジと新しい役割の提供

たとえば、スクラムマスターやプロダクトオーナーの役割をローテーションすることで、新しい経験を積むことができます。

チームの協力とコラボレーションはアジャイル開発の中核をなす要素であり、これらの戦略と実践を通じて、プロジェクトの効率と品質を高め、組織全体の成長を支えることができます。プロジェクトの初期段階からこれらの側面に焦点を当て、チーム全体で取り組むことが、長期的な成功への道筋を築く鍵となります。

## 6 品質管理とリリース - 品質の迷路



アジャイルにおける品質管理とリリースプロセスは、速さと柔軟性を維持しつつ、製品の品質を確保するための重要な要素です。品質の担保、QAの自動化、定期的なリリースは、プロジェクトの進展と顧客満足の上昇に寄与します。以下、各部分について具体的な説明と事例を交えて解説します。

### 6.1 リリース回数が多く、アジャイルでは品質が担保できない？

「アジャイルでは品質が担保できない」という意見は、アジャイルの導入や実践方法による誤解や不完全な適用からくるものが多いです。実際には、アジャイルは品質を重視するフレームワークの一つです。

## アジャイルと品質の関係性

### 連続的なフィードバック

アジャイルでは、短いサイクルでの開発とフィードバックを重視します。これにより、問題や不具合を早期に発見し、修正することができます。

### 顧客との継続的なコミュニケーション

顧客の要求やフィードバックを直接取り入れ、製品の品質を向上させることができます。

## 品質を担保するためのアプローチ

### 自動テストの導入

コードの品質を保つために、単体テストや結合テスト、システムテストなどの自動テストを継続的に行います。

テスト駆動開発 (TDD): コードを書く前にテストを先に書くことで、品質の高いコードを意識的に開発します。

### モブ

共同作業で一緒にコードを書くことで、ミスを減少させたり、品質の高いコードを書くための知識を共有します。

### 継続的インテグレーション (CI) と継続的デリバリー (CD)

頻繁にコードを本番環境にデプロイすることで、リリースの品質を担保します。

### 定期的なリファクタリング

コードの品質を継続的に向上させるため、定期的にコードの構造やデザインを見直します。

アジャイルは決して、品質を犠牲にしてスピードを向上させるものではありません。むしろ、アジャイルの原則や実践を適切に取り入れることで、品質を継続的に向上させることができます。品質の問題が発生する場合は、アジャイルの不完全な導入や理解、実践の問題が原因である可能性が高いです。

## 6.2 テストの自動化が重要なのはわかるが コストが掛かりすぎる？

テストの自動化に関連するコストとその価値についての議論は、多くの組織で行われています。テストの自動化がもたらす長期的なメリットと初期・継続的なコストを比較すると、以下のようなポイントが挙げられます。

### テストの自動化のメリット

#### 迅速なフィードバック

コードの変更ごとに自動的にテストが行われるため、不具合やエラーをすぐに検出できます。これにより、問題の修正も早く、小さな段階で行えるため、大きなバグのリスクを減少させます。

#### リリースの高速化

テストの自動化により、リリース前の手動テストの時間や労力が削減され、リリースサイクルを速めることができます。

#### 一貫性の確保

手動テストではオペレータのミスや状態の違いによるバリエーションが発生しますが、自動化されたテストは一貫して同じ手順で実行されるため、一貫性が確保されます。

#### 繰り返しの効率化

一度自動化されたテストは、何度でもコストなしで再実行できます。新しい機能の追加やリファクタリング時にも、既存の機能が正しく動作していることを確認できます。

## 自動化のコスト

### 初期コスト

テストの自動化ツールの導入や設定、初期のテストスクリプトの作成などに関連するコストが発生します。

### 維持コスト

テストスクリプトの更新やツールのバージョンアップに伴う変更、環境の変化に対する適応など、継続的にメンテナンスが必要です。

テストの自動化には確かにコストがかかりますが、そのコストを上回るメリットが多く存在します。特に、開発のサイクルが短い、頻繁にリリースする場合や、大規模なプロジェクトであればあるほど、自動化の価値は増します。重要な部分や頻繁に変更が行われる部分を中心に自動化することで、バランスの良いコスト対効果を達成することができるでしょう。

## 6.3 QA や品質保証が別部門にあり待ちが発生する？

QA や品質保証が別部門に存在し、待ち時間が発生する場合、開発の効率や品質が低下するリスクがあります。この問題に対処するための方法やアプローチは以下の通りです。

### コミュニケーションの強化

QA チームとの定期的なミーティングを設けることで、相互の理解を深め、課題や要求を共有する。ツールやチャットアプリを活用して、リアルタイムのコミュニケーションを促進する。

### 組み込み QA

開発チーム内に QA メンバーを組み込むことで、開発の初期段階からテストの観点を持ち込みます。QA メンバーが開発チームの一部として活動することで、テストの適切なタイミングや内容が迅速に確認できます。

### 自動化の推進

開発者が基本的なテストの知識やスキルを習得することで、初期の品質を向上させます。QA メンバーが開発の基本を理解することで、テストの効率や質を向上させます。

### クロストレーニング

開発者が基本的なテストの知識やスキルを習得することで、初期の品質を向上させる。QA メンバーが開発の基本を理解することで、テストの効率や質を向上させる。

## プロセスの再評価

現在の開発・テストのプロセスを見直し、ボトルネックや無駄を排除します。

問題の根本的な解決のためには、組織的なアプローチや文化の変革が求められることもあります。しかし、上記の方法を取り入れることで、短期的・中期的に待ち時間を削減し、開発の効率と品質を向上させることが可能です。

## 7 チームの拡大 - 拡張の迷路



チームの拡大は、組織の成長と共に課題となります。

### 7.1 スクラムチームを拡大するにはどうすればいい？

スクラムチームを拡大する場合、組織のニーズや目的に応じていくつかのアプローチが考えられます。特定のフレームワークを採用するかどうかは、そのニーズや目的によって異なります。以下の方法が有効です。

#### 1. 現状分析とニーズ評価

チームの現状と拡大の必要性を分析します。

#### 2. オンボーディング

新しいメンバーに対してチームの目標、価値、作業プロセスを紹介します。  
また、スクラムやプロジェクト特有のトレーニングを提供します。

## チームの拡大においてスケーリング手法を検討する場合

### 1. 事前評価と目標設定

スケーリングが必要な理由と目標を明確に定義します。

チーム、プロジェクト、および組織全体の現状を評価します。

### 2. 適切なスケーリング手法の選定

JoeDX、SAFe、LeSS、Nexus、Scrum@Scale など、利用可能なスケーリングフレームワークから最も適切なものを選びます。チームの規模、プロジェクトの複雑さ、組織の文化などに基づいて選択します。

選択したフレームワークを、組織の具体的なニーズと目標に合わせてカスタマイズすることもあるでしょう。

### 3. トレーニングと教育

スケーリング手法を理解し、チームメンバー、管理者、ステークホルダーに対してトレーニングを提供し、教育します。

### 4. 実装

組織に導入します。場合によっては、小規模なプロジェクトまたはチームでスケーリング手法をパイロットとして実施し、段階的に導入する方法もあるでしょう。

### 5. 継続的な改善と評価

定期的なレビューとレトロスペクティブを通じて、スケーリングプロセスの効果を測定し、継続的に改善を行います。

スクラムチームを拡大する際のアプローチは、組織の現状や目的、チャレンジによって選択されるべきです。一つの「正解」はないため、組織の特性やニーズを考慮しながら、最適な方法を選ぶことが大切です。

## 8 心理的安全性を担保する - 信頼の迷路



心理的安全性を向上させるためには、チームの信頼関係を築き、オープンで非難のないコミュニケーションの環境を作ることが重要です。

### 8.1 スクラムチームで

#### 発言するメンバーが限られてしまう？

発言しやすい環境を作り、積極的に発言してもらうためには以下の手法やアプローチを試してみることが有効です

#### 心理的安全性の確保

メンバーが失敗や意見を恐れずに共有できる環境を作ることが基盤となります。批判や非難ではなく、理解とサポートの文化を築くことが重要です。

#### タイムボックスを設定

ミーティングのアジェンダごとに時間を設定し、その中で全員から意見を聞くような形をとることで、意見交換の時間を確保します。

#### 発言の機会を平等に

ミーティングなどで、一人一人に順番に発言の機会を与えることで、全員の意見を引き出すことができます。

## フィードバックの文化

メンバーからの意見や提案に対して、ポジティブなフィードバックを行うことで、次回からの発言のハードルを下げるすることができます。

## アイスブレイクやチームビルディング

普段からコミュニケーションの機会を増やすことで、チーム内の関係を深化させ、発言しやすい環境を醸成します。

## 継続的な教育・トレーニング

コミュニケーションのスキルやチームワークに関するトレーニングを提供することで、メンバーの自信を向上させ、積極的なコミュニケーションを奨励します。

これらの取り組みを通じて、メンバーが自分の意見や考えをオープンに共有しやすい環境を作ることに繋がります。

## 9 開発現場以外のアジャイル活用 - 適用の迷路



アジャイルの原則や手法は、ソフトウェア開発から生まれていますが、現在では、多くの業界、業種でも適用や活用が広がっています。

### 9.1 アジャイルやスクラムを

### ソフトウェアの現場で活用するには？

ソフトウェア以外の活用事例としては、以下のようなものが挙げられます。

#### マーケティング

アジャイルマーケティングでは、市場の変化や顧客のニーズに迅速に対応するための短期的な計画や実験的なアプローチを取り入れています。

#### 人事・HR

従業員のパフォーマンス評価や採用プロセスを柔軟にし、継続的なフィードバックや学びのサイクルを取り入れるためのアジャイル HR が実践されています。

#### 製造業

製品開発のフェーズやプロトタイピングの際に、継続的なフィードバックを取り入れるアジャイルなアプローチを採用しています。

#### イベント管理

イベントの計画や実施の際に、参加者のフィードバックや変化する状況に迅速に対応するためのアジャイルなプロジェクト管理が行われています。

## 研究&開発

新しいアイデアや技術の研究開発のプロセスで、アジャイルの原則を取り入れることで、迅速なプロトタイピングや検証が行われています。

## 経営戦略

企業のビジョンや戦略を策定する際にも、アジャイルの考え方を取り入れ、市場の変化や組織の状況に柔軟に対応する戦略を策定しています。

これらの例を見ると、アジャイルの原則や手法は、様々な業界や領域での課題解決や変化への対応に活用されていることがわかります。

## 9.2 明確な成果物がない場合、 何をインクリメントと定義するの？

ソフトウェアの現場以外でアジャイルを活用する場合、確かに一部の具体的な実践や用語は変わることがありますが、アジャイルの基本的な価値観や原則は同じです。インクリメントについても、その考え方は同じで、具体的な成果物の形が変わるだけです。例えば、以下は異なる業種や業界での「インクリメント」の例です。

### 製造業

新しい製品のプロトタイプや改良版。初期の段階での試作品やモックアップ、その後のバージョンでの改善版など。

### マーケティング

キャンペーンの一部、例えば広告の初稿や宣伝活動の一部。

## イベントの企画・運営

最初の打ち合わせや準備活動の段階での進捗。イベントの一部やプレイベント。

## 研究開発

研究の途中結果や部分的な報告。

アジャイルの考え方として、インクリメントは「完成した、価値がある部分的な成果物」と考えることができます。ソフトウェアの場合は、そのインクリメントがソフトウェアの一部機能やモジュールとして形になりますが、他の業界や業種ではそれに相当するものがインクリメントとなります。

重要なのは、「完全に完成していないけれども、それ自体として価値があり、利用や評価ができるもの」としてのインクリメントの概念を、各業界や業種の文脈に合わせて適用することです。

## 10 明日の第一歩！ - 進行の迷路



アジャイルの理論やメリットを知る一方で、具体的な実践手段や開始の方法に戸惑う方々は多いです。理論と実践のギャップ、またはどのアクティビティから始めればよいのか、何を最初の一步として取り組むべきかの不確実性は、アジャイルを始める上での一つの大きな障壁となっています。そのため、明日に向けた具体的なアクションを考えてみましょう。

### 10.1 一度も実践経験がありません。 明日何をすればいいですか？

アジャイルの考え方をすぐに実践するには、小さなステップでも始めてみるのが重要です。明日から試すことができる具体的なアクションやステップを以下に示します。

#### 学びの共有

あなたが学んだアジャイルやスクラムについて、得られた学びや気づきを、チームメンバーに共有してください。

#### デイリースクラムの開始

毎日、固定の時間に短い時間を設けて、チームのメンバーと進捗や課題、次のアクションについて共有します。これにより、チームのコミュニケーションが活発になります。

## モブの開始

共同作業が行えるタスクを見つけ、モブを実践してみます。慣れるまで不満に思うかもしれませんが、数時間でモブの有用性や、楽しさがわかるでしょう。

## タスクボードの導入

物理的なホワイトボードや、オンラインツールを使用して、タスクの状態や進捗を可視化します。

アジャイルは、継続的な改善と学びを通じて価値を最大化する考え方です。明日からのアクションは、その第一歩として非常に効果的です。実践を重ねることで、アジャイルの考え方が組織の文化として根付いていくことでしょう。

## さいごに

【10のアジャイル迷路】をお読みいただき、誠にありがとうございます。

このハンドブックは、皆様から寄せられた実際の悩みと疑問、そして挑戦に基づいて作成されました。その質問が、迷路となり、それぞれの迷路が、多岐にわたる課題と解決策を書いています。

もしかすると、そんなの当たり前だ！

ただのコミュニケーションだ！

と思った方もいるかもしれません。しかし残念ながらアジャイルは魔法ではありません。たった一言で上司やメンバーを説得したり、一瞬で組織を変革することはできません。アジャイルの実践は、悩みや迷いを伴うことが多いのが現実です。しかし、その中で得られる学びと成長は、次なるステップへの強い推進力となります。

皆様がこのハンドブックを通じて、自身の迷路を解くヒントや勇気を見出していただければ幸いです。そして、これからもアジャイルな考え方と実践を深め、組織やチーム、プロジェクトに新しい価値を創造していくための支えとなればと思います。

未来は常に変化し続けます。だからこそ、アジャイルな思考と柔軟な行動が求められます。この【10のアジャイル迷路】が、皆様のアジャイルの旅を豊かにし、さらなる成功への一歩となることを信じています。

最後に、アジャイルへの道は決して1人ではありません。皆様と共に歩んでいくこと、楽しみにしています！

Joe Justice

## ■著者プロフィール

### Joe Justice

ジョー・ジャスティスは TEDx 講演者として知られ、MIT とオックスフォード大学などで客員講師を務めています。ジョーはアジャイルのスペシャリストであり、数多くの企業にコンサルティングを提供しています。近年では AI の進展とともに、『JoeDX メソッド』を公開し、最先端のアジャイル手法導入の指揮をとっています。

さらに、彼は #MOB AI の提唱者としても知られ、フォーブス誌に 5 回も掲載されるなど、ビジネス界での影響力を有しています。さらに、14 台の車を自ら設計・製作した実績があり、その技術と手法、特に“WIKISPEED メソッド“は国際的に高く評価されています。彼のチームは、4 つの世界記録を保持しています。

JOE OFFICIAL WEBSITE  
JUSTICE

MAXIMIZE CUSTOMER VISIBLE VALUE OVER PROFIT, AND  
**YOU WILL PROFIT**

<https://abi-agile.com/joe-justice/>



## 『10のアジャイル迷路』

---

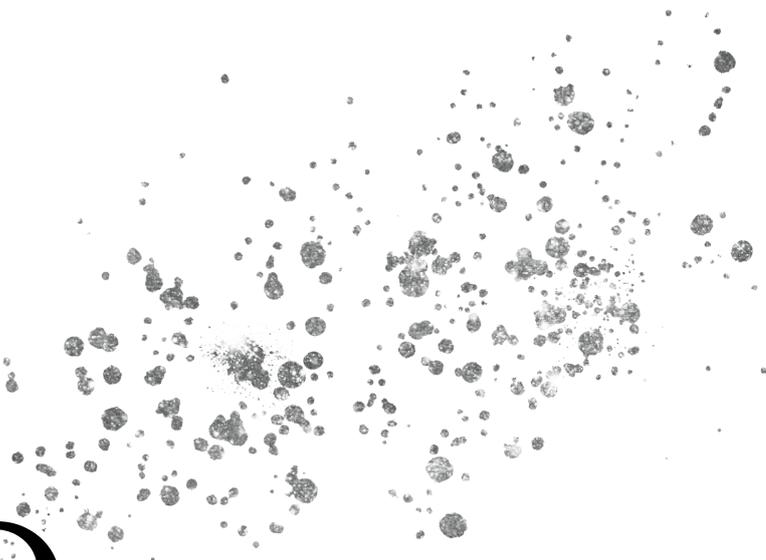
2023 年 9 月 16 日 初版第1刷発行

著者 Joe Justice / ABI

発行所 Agile Business Institute

お問合せ <https://abi-agile.com/contact/>

©ABI Publishing Japan 2023



# 10の アジャイル迷路

AGILEPARTY  
BUSINESS INSTITUTE

*The 10 Agile Mazes*