



いつまでも「食を通じて世界中の人々をHappyに。」するために。
プロダクト全体思考に基づくONE TEAM開発文化への変革

2020/11/17

Retty株式会社
常松祐一





- 常松祐一 (つねまつ ゆういち)

- Engineering Manager
- Software Engineering Coach
- Agile Development

- SNSアカウント

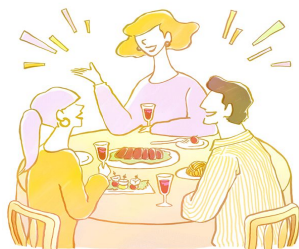
- tunepolo :    
- tune : 

- 顧客にとって価値のあるプロダクトを、チーム一丸となって協力し、短期間にリリースする開発体制のあり方を模索しています。

Retty

自分にとってBESTなお店が見つかる

日本最大級の“実名型”グルメサービス



批評ではなくオススメの 口コミ

レビューよりも Recommend。
Rettyは他人におすすめしたい
美味しいお店を投稿するサービス！



自分と好みに近い人から探せる

食の好みは人それぞれ。
自分と嗜好が合う人をフォローして、
BESTなお店を見つけられるSNS型！



顔が見えて信頼できる実名制

実名制の口コミだからこそ
「信頼できる」「ポジティブ」な
情報が集まっています！

今日のお話

Retty

Rettyの開発文化の変革

Photo by Jay Wennington on Unsplash

組織が大きくなるにつれ顕在化した課題

プロジェクトの成長が全体の成長に結びつかない

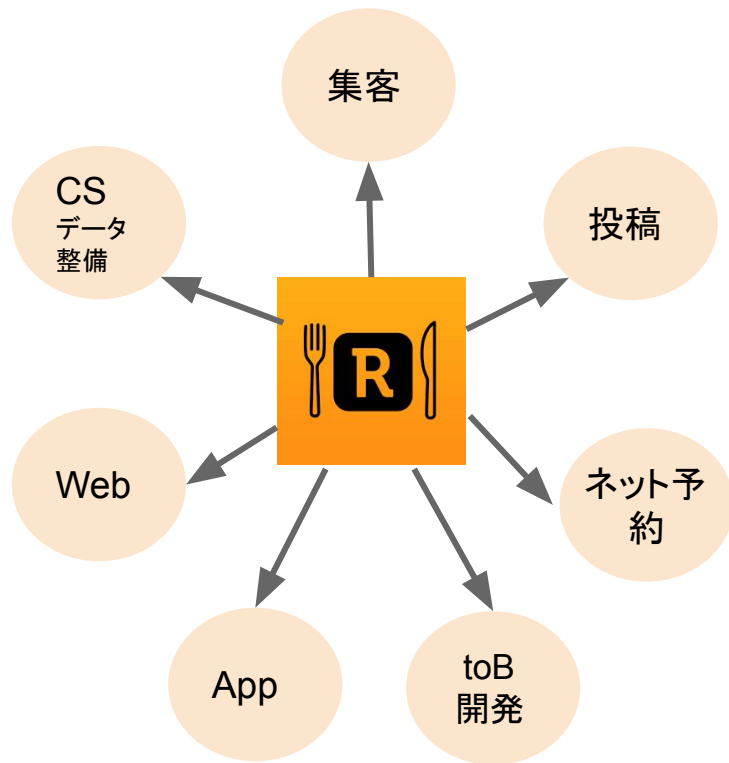
Retty

【理想】

- プロジェクトに権限と自由を与え、個別に目標を追求する

【現実】

- 仕様のずれ、タスクのお見合い
- 調整が増加、意思決定の遅れ
- サービス全体に望ましい意思決定ができない
- 結果としてかえって自由度が低い



プロダクト全体思考



顧客は、プロダクトの一部分だけを買うということではなく、プロダクト全体を購入します。当たり前のようですが、覚えておくべき重要事項です。

この事実から、重要な指針が見えてきます。

- プロダクト全体に統合されていない部分的なソフトウェアはまだ価値を有していない
- チームが自分たちの仕事を終えたとしても、統合されるまでは Done と言えない
- 単一チームのアウトプットへの部分最適と、プロダクト全体への全体最適、どちらを取るか選択を迫られた時は、常にプロダクト全体を選択すべきである

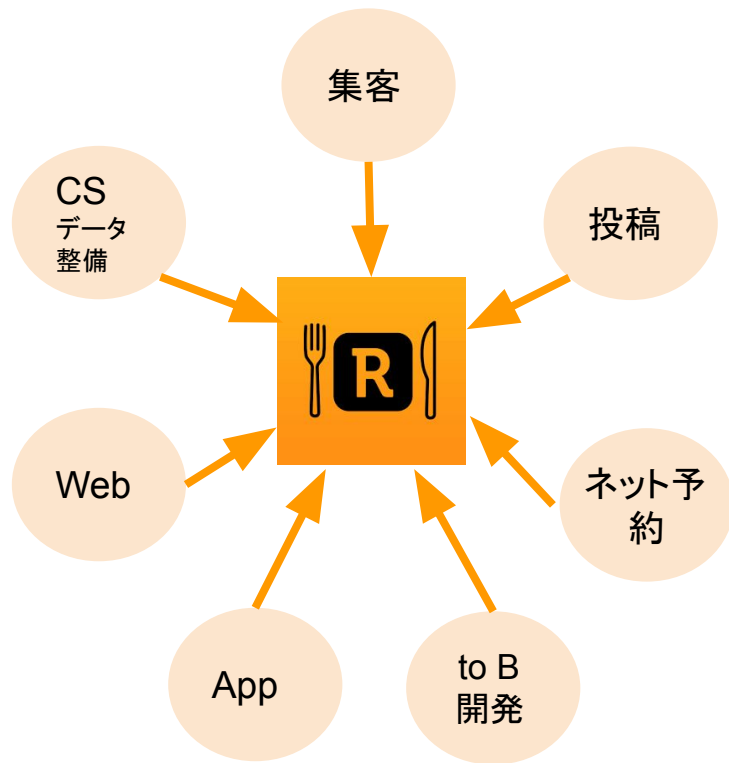
多くの大規模なプロダクト開発グループでは、（自分たち個々の部品、タスク、専門領域ではなく、）プロダクト全体へ全員が焦点を当てるように仕向けることが、スクラムをスケーリングするに当たって最も難しい課題の一つになります。

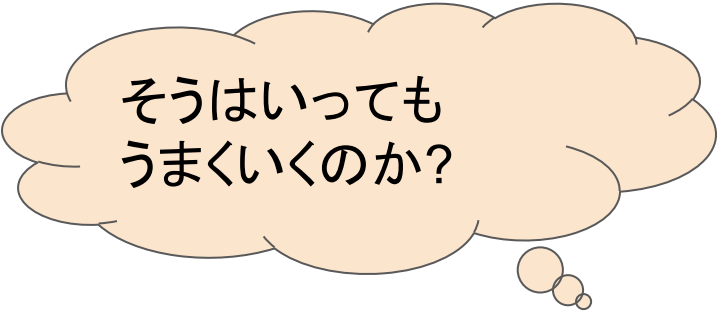
常に、プロダクト全体に意識を向けましょう。常に、断片的な部品や仕掛かり中の部品に価値はないことを全員に意識させましょう。

プロダクト全体思考の原則は、**システム思考**を適用すべきだと示唆しています。

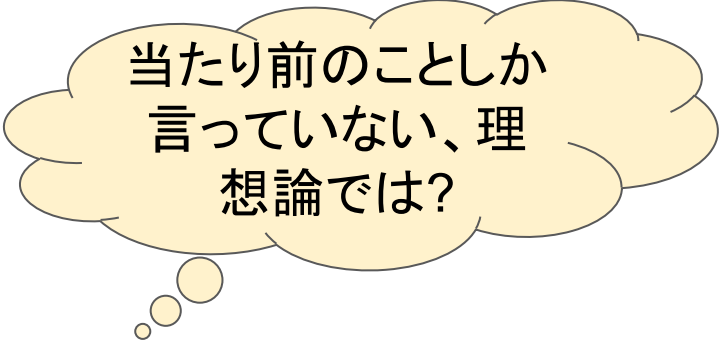
<https://less.works/jp/less/principles/whole-product-focus.html>

- プロジェクトやデバイス、機能別での改善ではなく、プロダクトとしてどうユーザー価値を実現するべきかを改めて意識する
- 取り組むことを1つにまとめ、Rettyというプロダクト全体としてベストな意思決定を行っていく



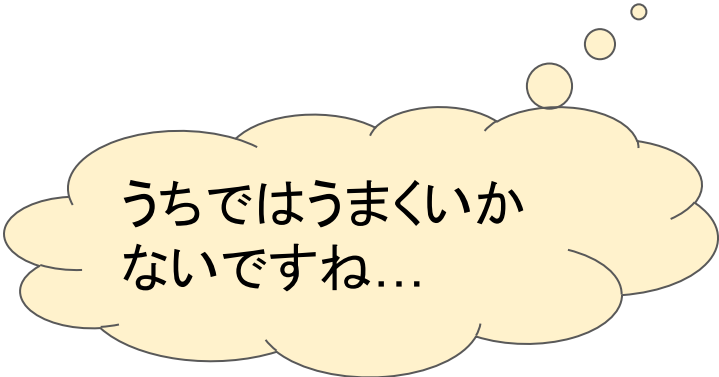


そうはいつでも
うまくいくのか?

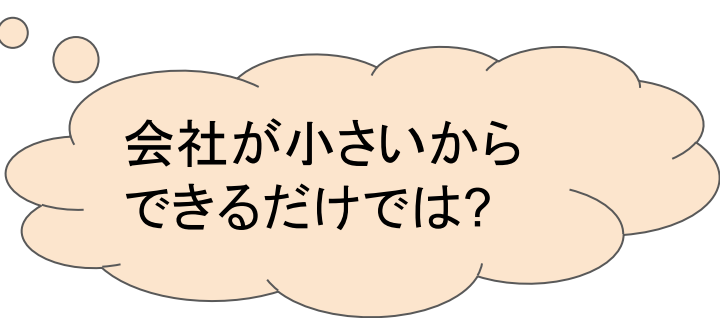


当たり前のことしか
言っていない、理
想論では?

「サービス・組織」の成長にあらがう



うちではうまくい
かないですね...

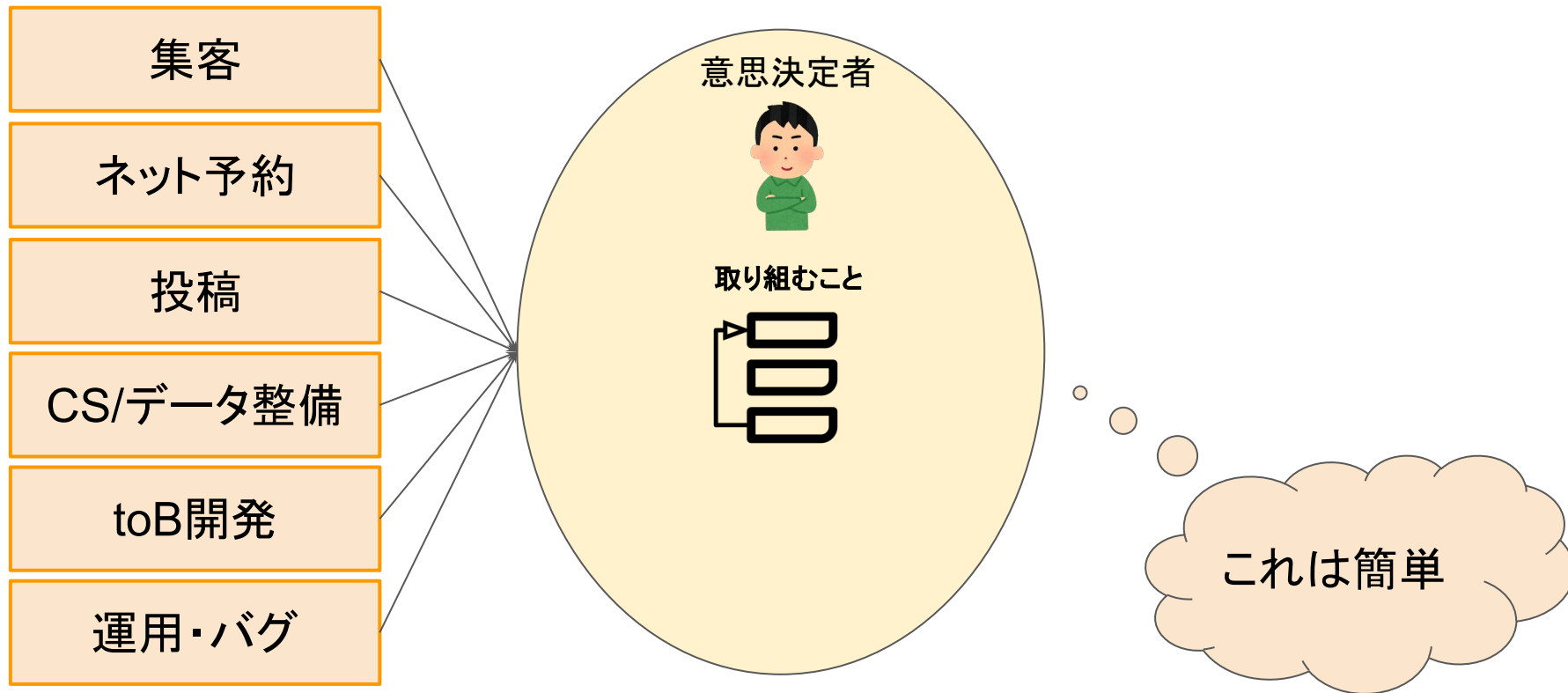


会社が小さいから
できるだけでは?

1. 取り組むことを1つにまとめる
2. 率直に話す
3. 一番重要なことに皆で取り組む

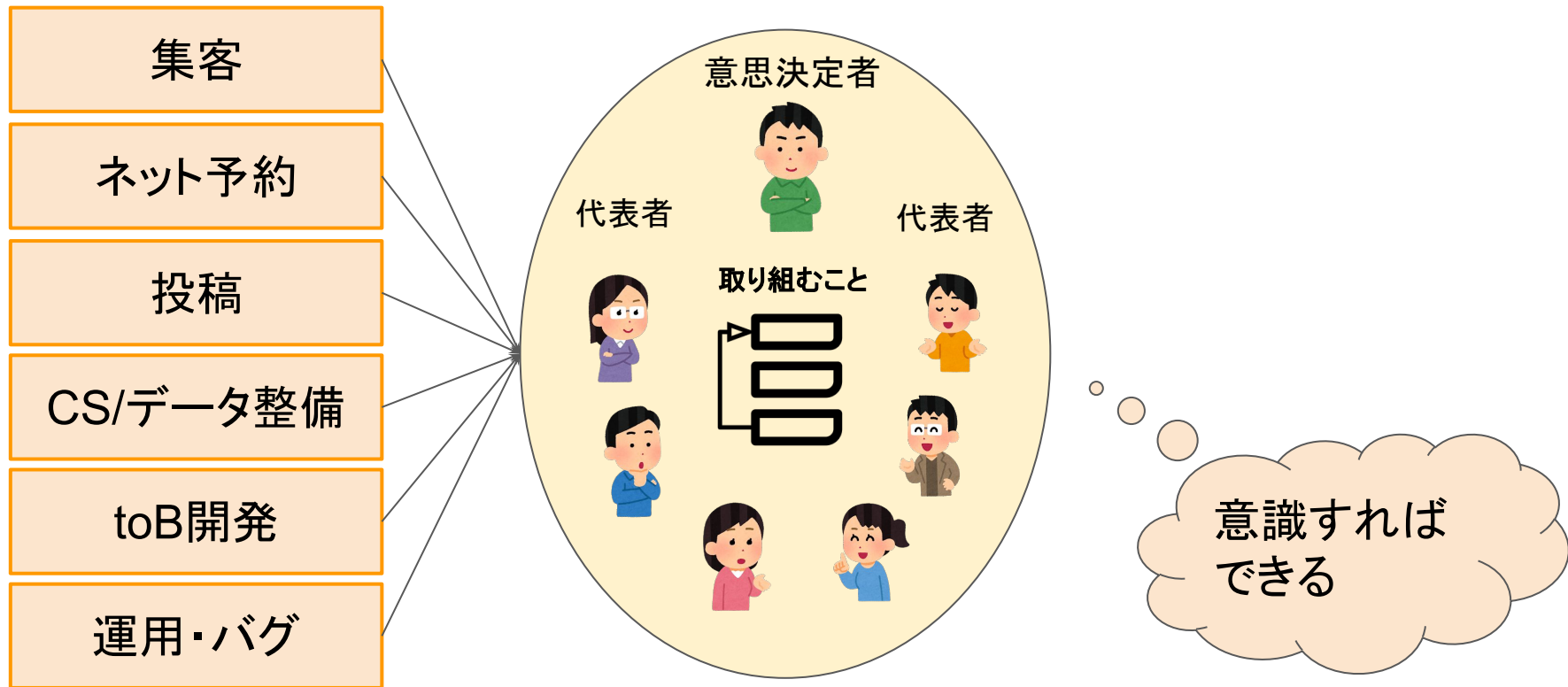
1. 取り組むことを1つにまとめる

- やりたいことを持ち寄り、1人の意思責任者が並び替える。



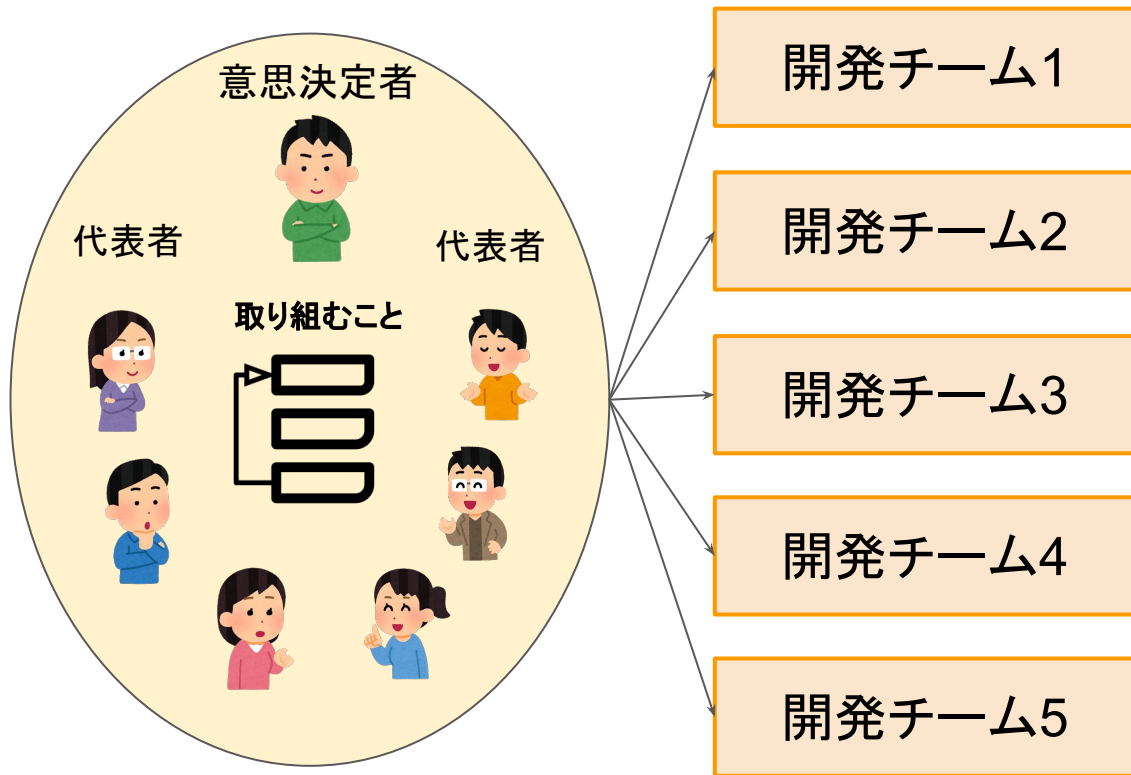
2. 率直に話す

- 「なぜやるのか」「何をやるのか」「なぜ今やるのか」



3. 一番重要なことに取り組む

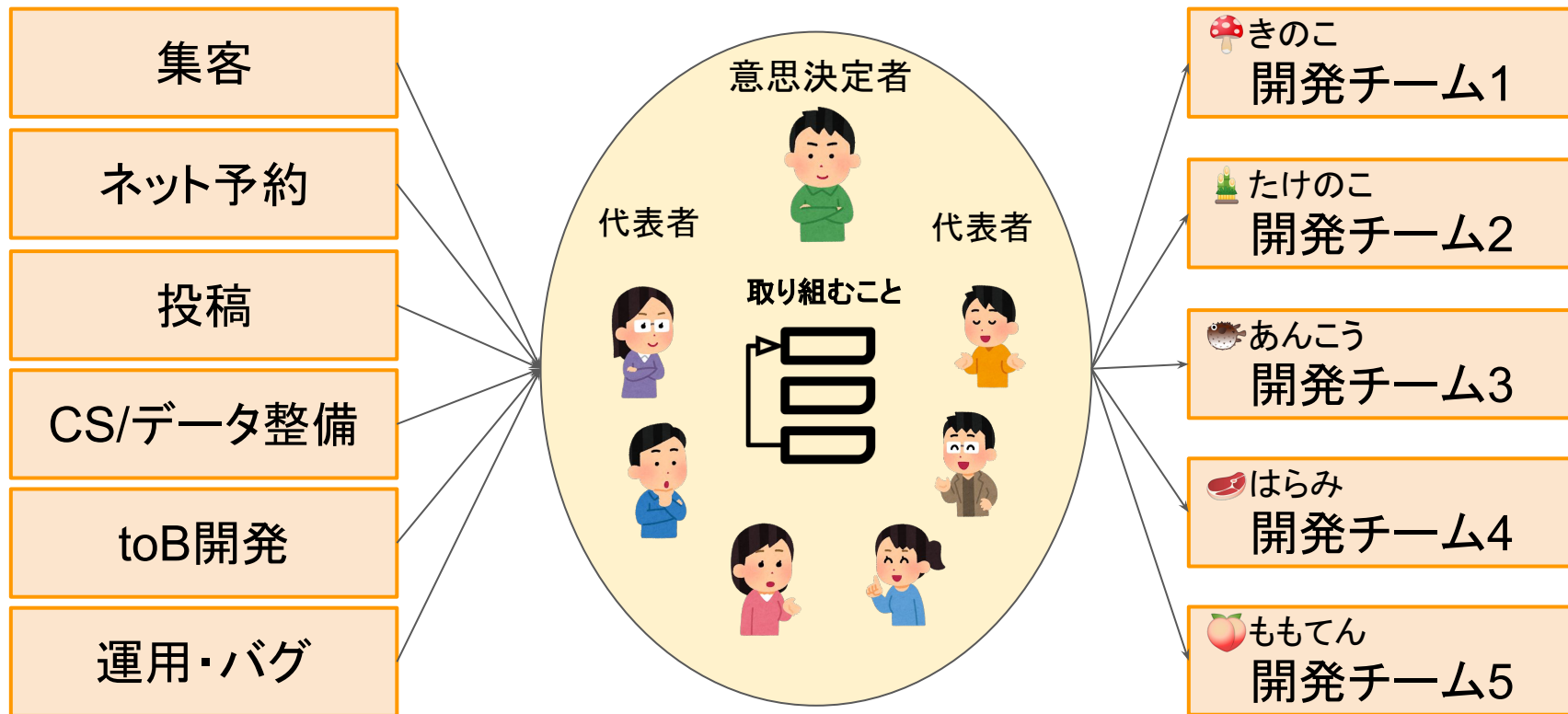
- 誰が何を担当することになるのかわからない



- 複数のサービス領域を扱えるようにチームを組む。
- 互いに教え合い、守備範囲を広げる

これが難しい。時間をかけ少しずつ広げる

少しずつ開発文化を変え、こんな体制になる

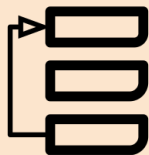


- 人数が多くスケール・工夫が必要なところだけ気を付ける。

決定者



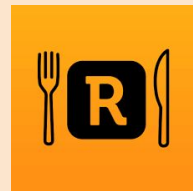
取り組むこと



開発チーム



ユーザー価値



開発文化はどう変わったか？

Retty

「これまでになく新しい」
…ではなく、むしろ
「昔の開発文化が蘇ったよう」

Photo by Quino AI on Unsplash

- どんな会社も最初はできていたはずの創業期の働き方
 - 最優先事項に取り組む。ゴールはよく変わる。
 - 領分を超えて話し合う・協力する。
 - 全員が自走する。
- 組織は人が増えるとなぜか逆のことを始めてしまう。
 - ⇔複数のプロジェクトを並行して進める。
 - ⇔専門領域を作り、限定された業務に専念してもらう。
 - ⇔メンバーにはサポートが必要だと考える。



Retty
Go To Eat
キャンペーン

対象店舗をネット予約・来店でクーポンもらえる!
2020/10/01 - 2021/03/31

対象店舗をネット予約・来店で

最大 **1,000円分** × 来店人数 

Go To Eatクーポンがもれなくもらえる!

困難な全社プロジェクト

- 全部署が対応に関わる。
- 状況・スケジュールが日々変化する。
- ポイントの発行・消化など裏方のシステムが多くを占める



今日の話のもう少し詳しい内容

Retty

Hatena Blog Retty Tech Blog

記事を書く tune 田 Hatena

Retty Tech Blog R

2019-12-08

「1プロダクトをみんなで作る!」Rettyでの大規模スクラム(LeSS)導入記

組織 #アジャイル開発

60 159 ツイート

ブックマーク シェア

この記事は Retty Advent Calendar 2019 8日目の記事です。

Retty Advent Calendar 2019 - Qiita
Rettyのエンジニアが書くAdventCalendarです。

qiita.com

qiita.com

- はじめに
- LeSSを選択した背景
- LeSS展開のプロセス
 - 1チームスクラム期(4月~6月)



note

ログイン 新規登録

LESSフレームワーク

http://lessworks.jp/

Rettyの開発組織をぶっ壊して、LeSSを導入した話をPO視点で書きました

♡ 84

のぐちひろき 2019/12/17 00:40



まとめ

- プロダクト全体でベストな意思決定を行うための仕組み
 1. 取り組むことを1つにまとめる
 2. 率直に話す
 3. 一番重要なことに皆で取り組む
- 創業期の頃のようなONE TEAM開発文化を取り戻したお話。
- アジャイル・スクラムの用語は使わず説明しましたが、「大規模スクラム(Large Scale Scrum)」の事例でした。