

全員ウォーターフォール開発者による アジャイル開発への挑戦 －朝日生命・変革への取り組み－



2020年11月17日

株式会社インフォテクノ朝日

浅見 直人

株式会社クレスコ

山内 貴弘

本日のご説明内容

第1部 挑戦のサマリー (クレスコ 山内)

1. アジャイル開発スタート前夜
2. (見た目)開発チームの変化



第2部 開発チームの挑戦 (インフォテクノ朝日 浅見)

3. (詳細)開発チームの変化
4. アジャイルになろう





第1部 挑戦のサマリー + 説明者の自己紹介

株式会社クレスコ

クレスコはAI(人工知能)やクラウドなどの先端技術を含むIT開発技術と高品質なサービスで世の中のさまざまな仕組みづくりを手掛ける独立系の“システムインテグレーター”。

「クレスコ」はラテン語で“成長”。
直近10年間で売上高は2.5倍、社員数は2.2倍の成長企業です。



山内 貴弘
エグゼクティブITアーキテクト
インフラ・クラウド部門の事業部長を経て
デジタル変革と教育がテーマの
スクラムマスター

連結売上高と従業員数の推移



AWSクラウドや
リモートワークに
関する近著です。



2020年09月発売



2020年8月発売



2020年11月発売



アジャイル開発スタート前夜



朝日生命保険



インフォテック朝日



**2018 年度から 2020 年度の 3 カ年の中期経営計画
「TRY NEXT ～成長を実現し、未来を創る～」**

**未来を創る: デジタルトランスフォーメーションの実行
～アジャイル開発の実施～**

朝日生命保険様



インフォテクノ朝日様



強い意志

株式会社クレスコ



- ・10数年来のご支援
- ・近年はAWS Cloudでのシステム構築
- ・Lead the Digital Transformation.
(会社のキャッチフレーズ)



強い意志にお応えするために



2019年4月

アジャイル開発
のチーム組成を
着手

経験者を
アサイン
できない

コンサルティン
グ会社に相談

2019年5月

違う

2019年6月



戦略スタッフ・
サービス戸田さ
んと打ち合わせ

社内調整

社内調整

玉突き/
要員調整

アジャイルコーチとして招聘



自分がやる

社内説得

レビュー
→ 否認

2019年7月

提案・
アジャイル開発
スタート

社内からの応援
Cresco

全員ウォーター
フォール開発者

Keep

- ・ **朝日生命様**の変革への強いご意志
- ・ アジャイルは頭だけでなく肚でやる
そして全員、当事者になっていく
さすが! “クレスコWay”

Try

- ・ 実績を作る必要性
- ・ 社内へのフィードバック
- ・ 社外での発表(海外学会発表)
- ・ 会社サービスメニュー化

Problem

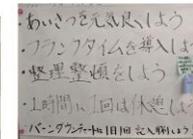
- ・ 説明の難しさ
(特に未経験であるもの)



チーム作りに向けた取り組み



チーム名決め



チームルール作り



飲み会、食事会

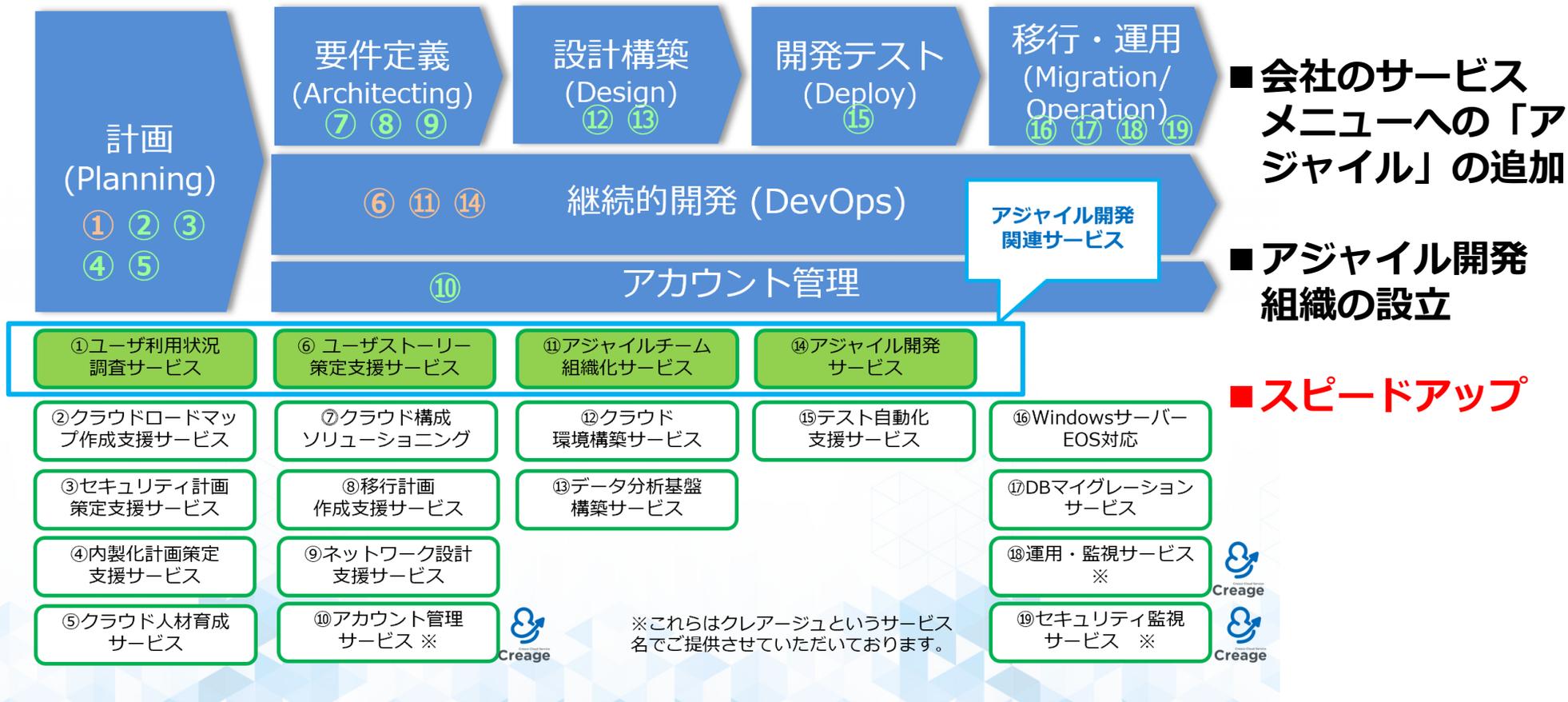


アジャイル開発のTRYの結果として

サービスマップ



弊社では『サービスマップ』として、アジャイル関連の開発も含めご提供しております。





(見た目)開発チームの変化

【プロダクトオーナー】

朝日生命様

土田様

【ユーザーストーリー立案】

クレスコ
鈴木

クレスコ
勝目

【スクラムコーチ】

戦略SS
戸田

【POチーム】

・ビジネス部門

中山様

佐田様

近藤様

・情報システム企画部様

林様

松本様

池田様

【開発チーム】

このチームの挑戦
のストーリー

クレスコ
河畑

クレスコ
中村

クレスコ
西山

クレスコ
小出

ITA
浅見

【スクラムマスター】

クレスコ
山内

ITA
能勢

もう一人のSM
ナイスガイ！
“のせりん”





開始当初のウォーターフォール技術者





開始1ヶ月後 スマイルのスプリントレビュー



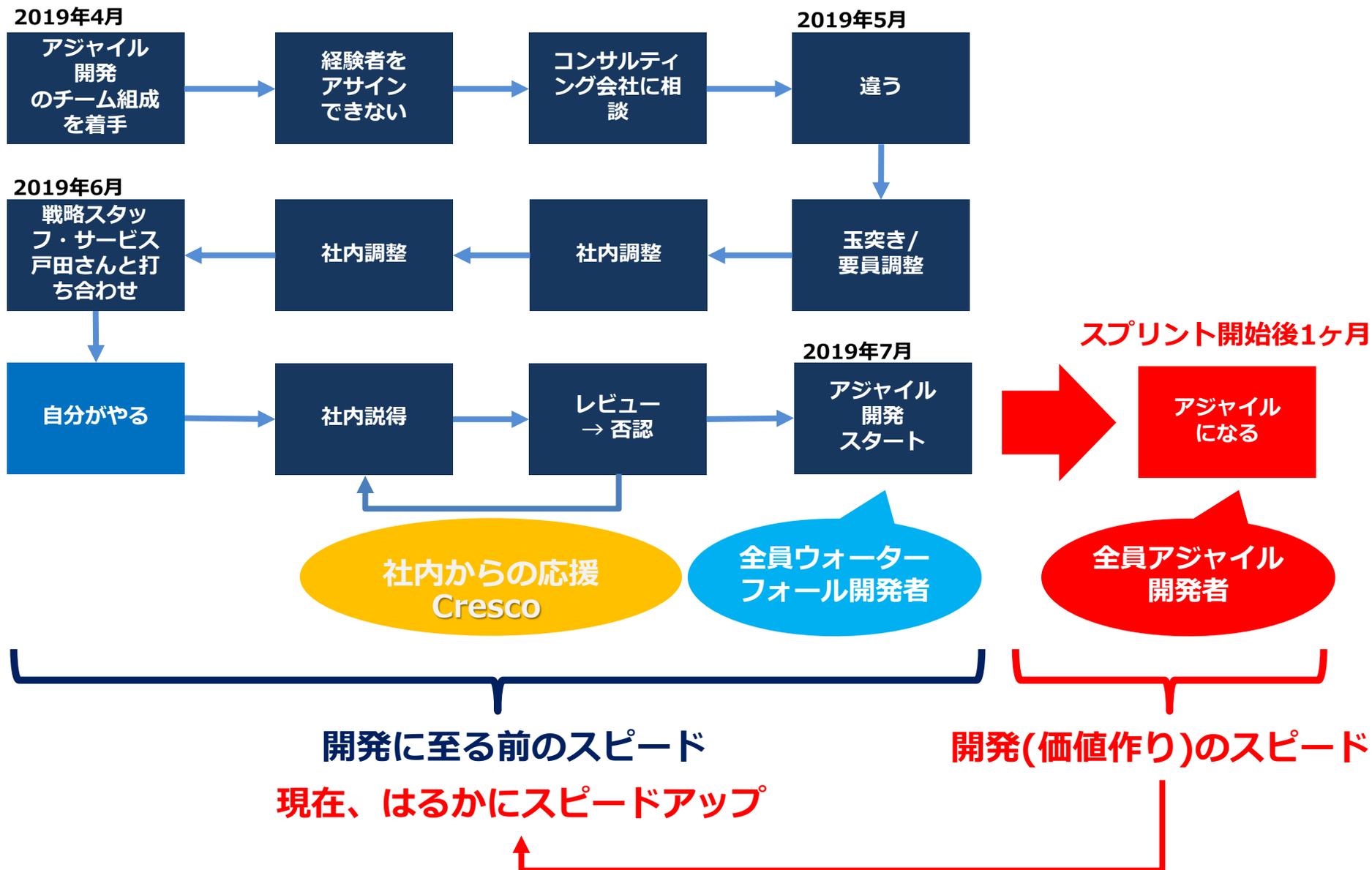


開始1ヶ月後のアジャイル開発チーム





価値作りのスピード





第2部 開発チームの挑戦 + 説明者の自己紹介

株式会社インフォテクノ朝日

インフォテクノ朝日（Info Techno Asahi=ITA）
は、朝日生命保険相互会社のデジタル子会社。
朝日生命グループをシステムで支える会社。

朝日生命とともにDXを推進。



浅見 直人

2016年入社以降、**4年間ウォーターフォール開発に従事。**
趣味は競技プログラミング。

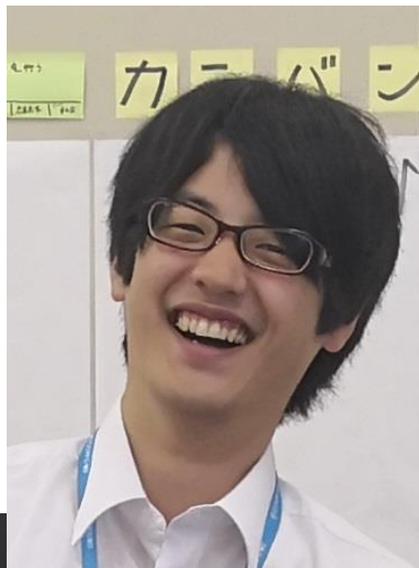


(詳細)開発チームの変化の軌跡

全員ウォーターフォール開発エンジニア



にっしー
20代



かんとく
30代
ウォーター
フォール
10年選手



せんとくん
30代
ウォーター
フォール
15年選手



ちゃんかわ
20代



あざみん
20代



- 2019年7月29日 - 2019年9月27日
- 開発メンバーは5名
- スクラム
- 生保営業職員へのスマートフォンアプリケーション
- 1週間スプリント (最初の正味1週間程度は研修)
- 毎週、動くソフトウェアを開発しデモ実施
- お客様からのご評価

※PoCのみ実施
今後の展開は検討中



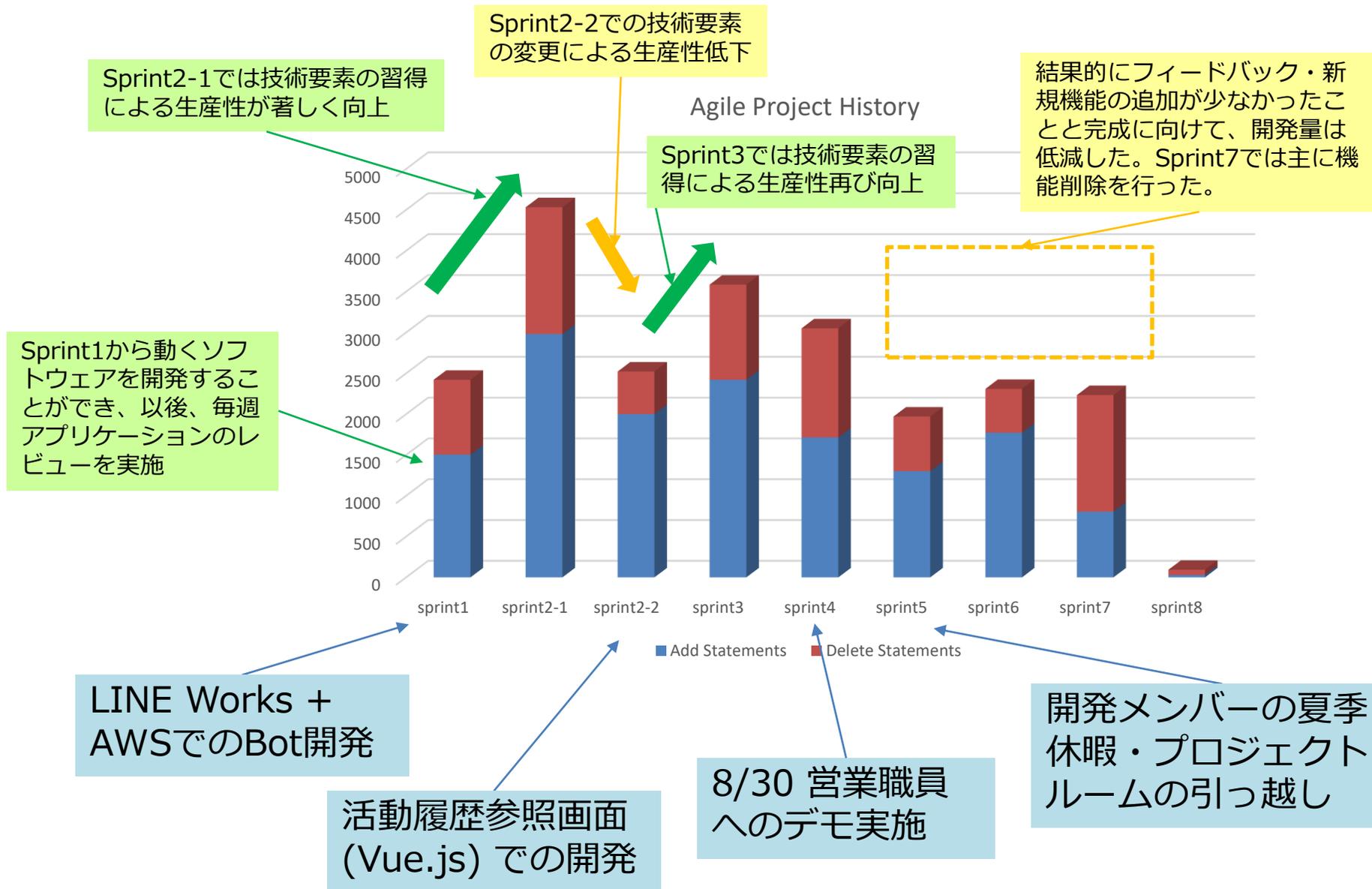
POチームによるカスタマージャーニー作成



開発チームのお疲れ様会



開発チームの生産性の推移

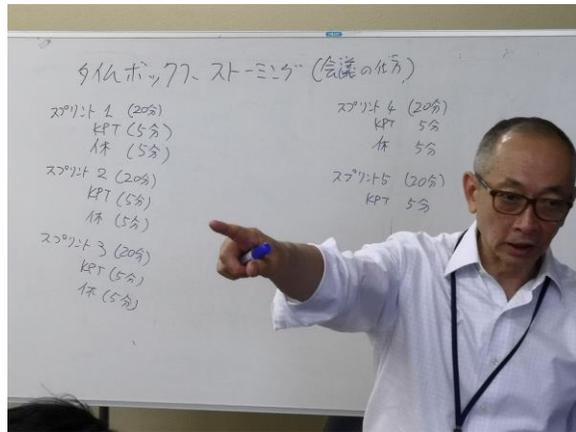




各スプリントでの成長 1/5

スプリント1

実施前の状態	実施後のコメント
<p>まだ具体的ではないユーザー要望を、ウォーターフォールでいう詳細設計レベルに1時間で落とし込むのは無理だ。</p>	<p>せんとかん「意外とやってみたら、できちゃった」 につしー「この週がウォーターフォールから抜け出すきっかけになった。ミーティングのアジェンダの見積りを辞めようとした」 ちゃんかわ「シンプルに考えることができた。最初から全部つくろうとしなかった。つまり正解主義ではなく、適応主義が理解できた」 せんとかん「設計書がなくても、できるんだな」 ちゃんかわ「まだチームの動きが出来ていない。ありがとう、を言えていない」</p>



考え方がウォーターフォールだ。
 タイムボックスで行うこと！

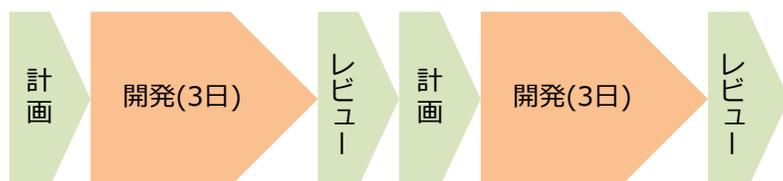
アジャイルを促進したチーム内の工夫
 ホワイトボードのシーケンス図、ミーティングのアジェンダ見積り廃止、最初から全部を作ろうとしない考え、設計書がなくてもできるという気づき





スプリント2

実施前の状態	実施後のコメント
<p>スプリント1ではそれぞれがまだアジャイル開発としての共同作業にはなっていなかった。また先々に対して不安であった</p>	<p>あざみん「まじで不安で8月の三連休で書籍を1万円分買っていた。日々成長していないといけない。それを目に見えるようにしないと」 ちゃんかわ「なんで頑張れたかというと、みんながやらないといけないから」 あざみん「仲良くやっているからこそ、きっと、全然わからないことを言えた」 にっしー「デイリースクラムの時にできるようになったことを言い始めた。そのためにネタをつくらないといけないので。みんなができているから、追いつかないといけない。毎週成長ではない、毎日成長しないといけない」 せんとくん「担当が決まったないから、全部やらないといけない」 かんとく「アジャイルのルールを守ってやったのがよかった」</p>

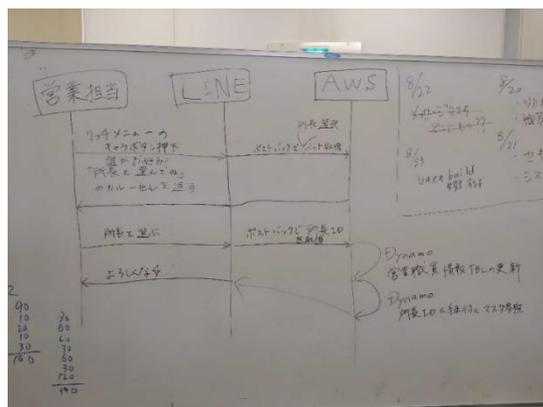


アジャイルを促進したチーム内の工夫
 デイリースクラムでの昨日できるようになったことの発表

従来のウォーターフォール開発とは全く異なるスピード感

スプリント3

実施前の状態	実施後のコメント
<p>状態では、実際のペア間でのコードの重複が発生していた。</p>	<p>あざみん「この週の振り返りから、全部のタスクに完了基準をつけた」 につき「例えば、リッチメニューを画面に表示するだけでなく、ボタンだったら、どのようなレスポンスが返ってくるかという点を明確にした」 ちゃんかわ「それをやらないとタスクがかぶってしまう。ペア間の重なりが出来てしまった。これにより、スコープが明確になって、無駄な作業がなくなった」 あざみん「自分ではわからない。だからホワイトボードに書き出す。みんなの頭の中がかわらない。それをやらないとダメ」</p>



ホワイトボードでの共通理解



全タスクに完了基準(ピンクの付箋紙)の貼付

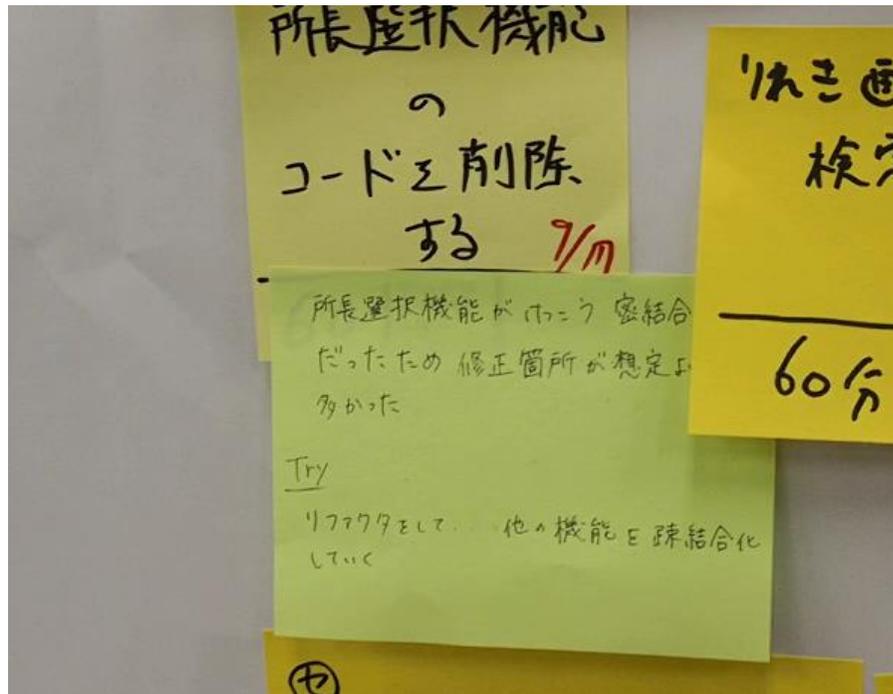
アジャイルを促進したチーム内の工夫
 タスクの完了基準の設定

これを達成していればタスクが達成している
 = トヨタの自工程完結(JKK)の考え方。



スプリント4

実施前の状態	実施後のコメント
開発した既存のシステムなど タスクの消化が早くなった	ちゃんかわ「 タイムオーバーに対する振り返し をするようにした。 あざみん「 緑の付箋をつける ようにした」 にっしー「 なんで過ぎたのか、それを報告する ようになった」 ちゃんかわ「 自己組織化 してきているし、 安定 してきた」



アジャイルを促進したチーム内の工夫
 遅延したタスクへの緑の付箋紙の貼り付け

タイムオーバーになると、緑の付箋紙



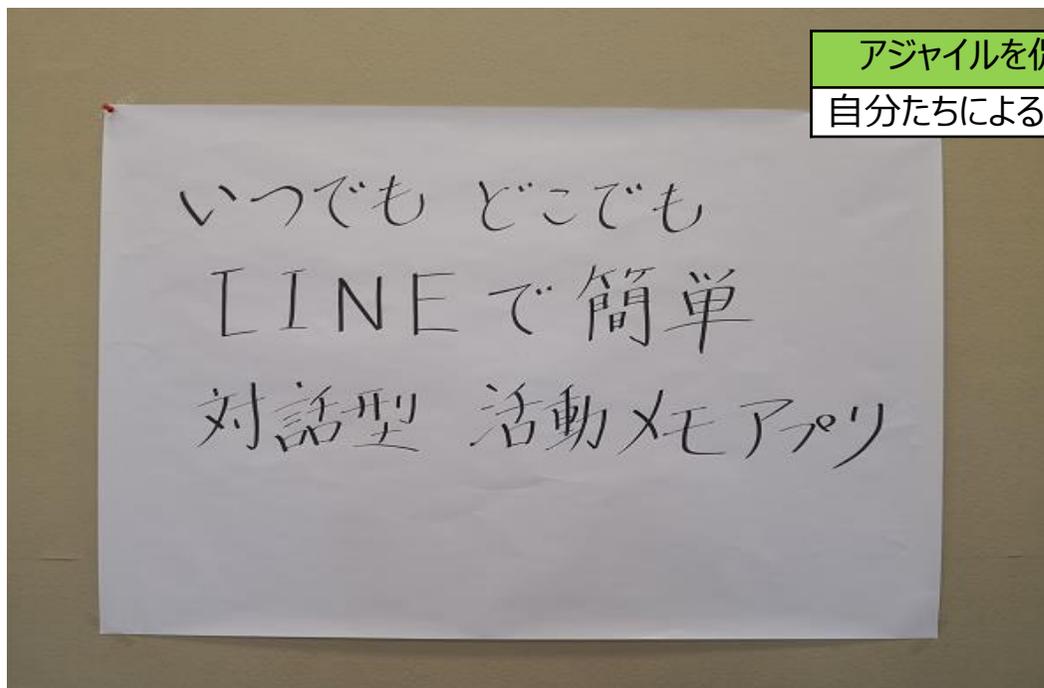
各スプリントでの成長 5/5

スプリント5～

実施前の状態	実施後のコメント
<p>プロダクトオーナーからは既存システムとの連携の重要性が言われていたが、エンドユーザーからは、単独機能が良いという意見が出てきた。 (エンドユーザーデモの結果)</p>	<p>ちゃんかわ「開発チームからバックログ提案してみた。」 にっしー「システムの全体の方針、自分たちのコンセプトをつくった。」</p>



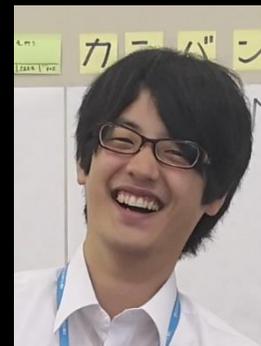
管理者の視点ではなく、**エンドユーザーの視点**でないと決して抽出できない意見
(重要な発見)





アジャイルになろう

経験者の気持ち



開発中は本当に幸せでした。

今まで従事していた、ウォーターフォールでありがちな、情報を伝播するだけの「仕事のための仕事」ではなく、自らで価値を生み出すことができました。

知的好奇心を満たし、新たなスキルを身に付け、身に付けたスキルで顧客と一緒に世の中を便利にする。これこそがエンジニアの幸せではないでしょうか。

エンジニアを、さらに関係者全体を幸せにするために、アジャイル開発を取り入れてはいかがでしょうか。

一ヶ月でアジャイルになれます

そのためには・・・？

アジャイルになるには

Early Stage (Sprint1or2)

Late stage(Sprint3 after)

柔軟なエンジニア
であること

We can do it agile

自分たちで
ルールをつくる

“It’s a stoic rule”

Basic Mindset:

もっと仲良くなろうとする気持ち



ご清聴ありがとうございました