



在宅でスクラム！

株式会社セガ DMS事業部 システム開発部 シニアエンジニア
株式会社セガ エックスディー 執行役員CTO

横島 太志

2020.11.18



経歴

モバイル系コンテンツプロバイダ（サイバーエージェントグループ）や、SNSプラットフォーム（ミクシィ）にてサーバーアプリケーションの開発を経て、2012年セガネットワークス（現セガ）に入社。

セガでの経歴

ゲームメカニクスで企業課題を解決するGamificationの開発やWebコンテンツ開発、フレームワーク開発などゲームを軸とした“ゲーム以外”の新規事業開発を担当。開発業務と平行しスクラムの導入・運営支援や開発フロー改善にも取り組んでいる。

2020年8月 株式会社セガ エックスティー 執行役員CTO 就任

登壇歴等

AjaileJapan2019 チームをひとつにする?! ボトムアップ施策とその効果とは

CEDEC2019 スクラムチームでモブプロ! -立ちはだかる導入・運用の壁とその成果-

CEDEC2020 在宅勤務でスクラム!

ScrumAlliance 認定スクラムマスター/認定スクラムプロダクトオーナー



話すこと

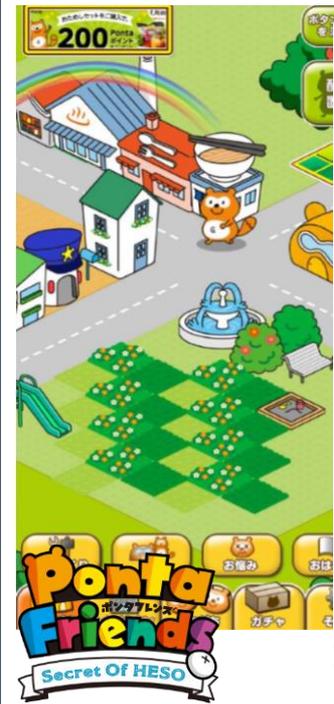
- どのようにリモートでスクラムを実践したかをお話します。
- 実践して感じたGood/Badについてお話します。

話さないこと

- 開発を行ったプロダクトの中身について深掘はしません。
- スクラムの細部の思想については深掘はしません。

- 私たちについて
- スクラムとは
- 在宅勤務における課題
- 運用開始後の課題
- チームの変化と効果
- 振り返り

| 私たちについて



©2020 ZENRIN CO., LTD. Z20LA 第 558 号
© Loyalty Marketing, Inc. © Ponta



Copyright © TOKYO GAS Co., Ltd. All Rights Reserved.



©TOKYO GAS Co.,Ltd.

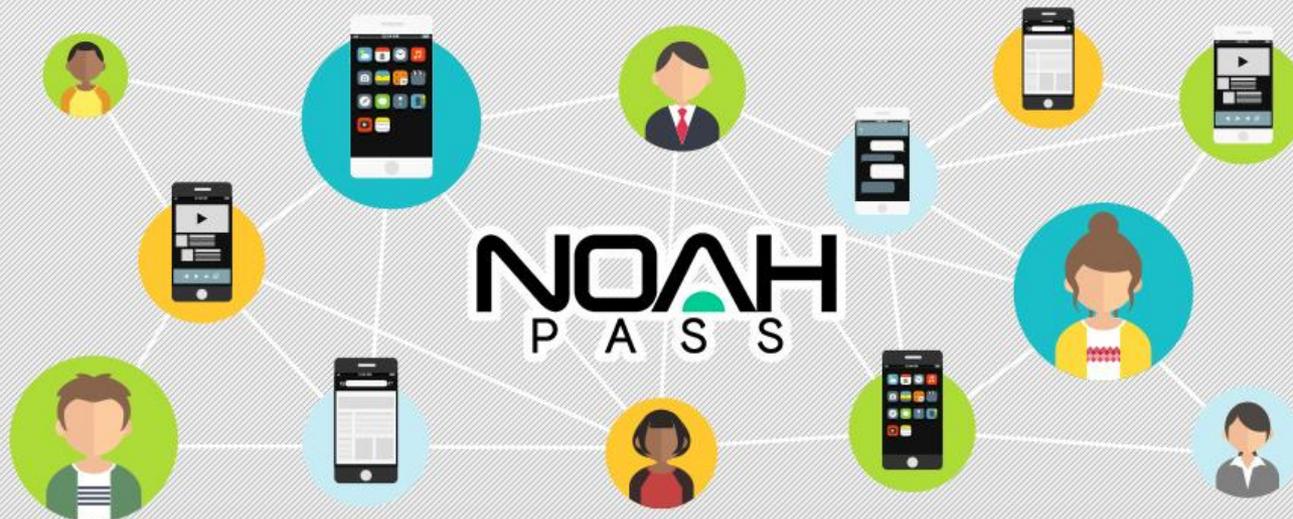


©U-CAN, INC.

ゲームメカニクスで企業課題解決

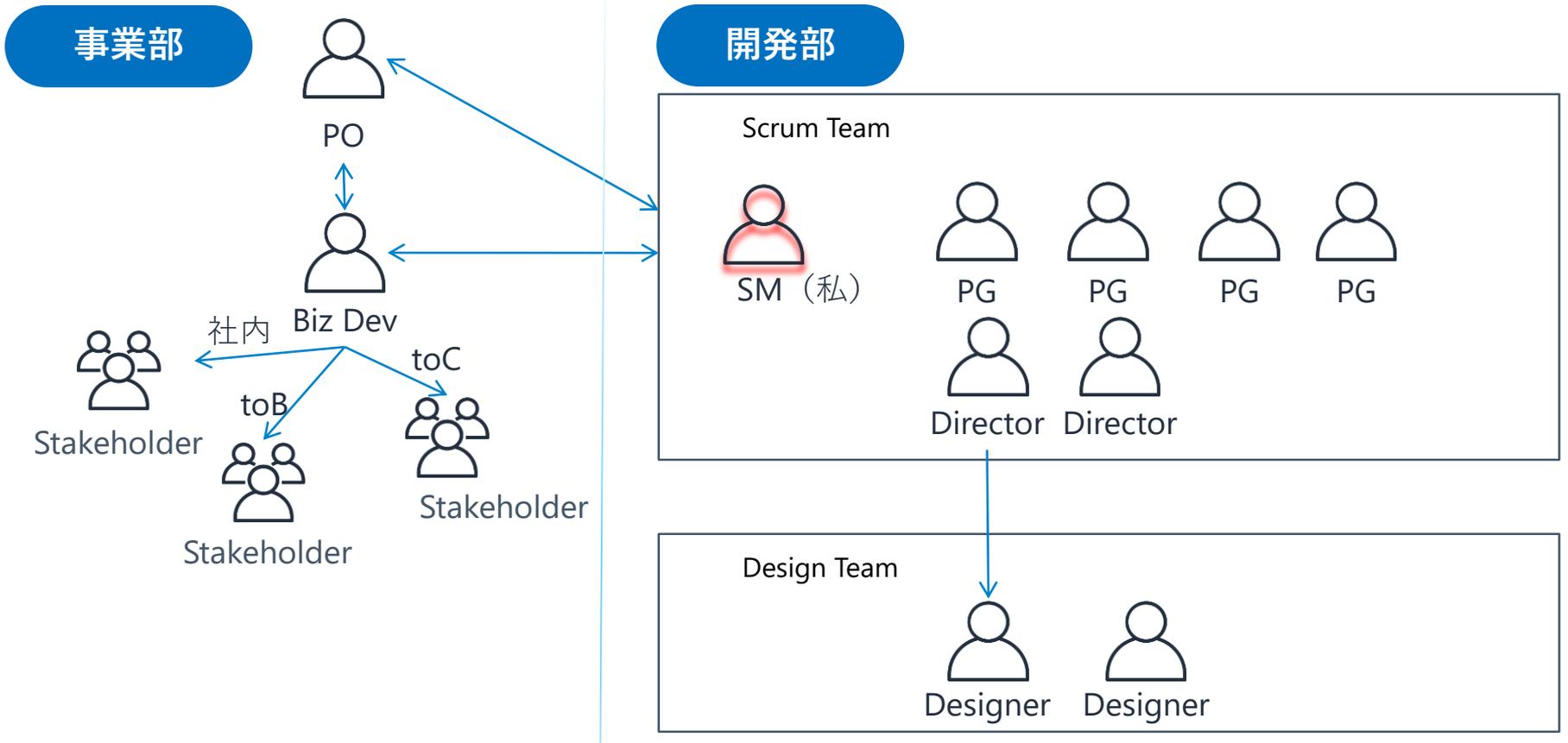


デジタルマーケティング



国内最大規模のアプリ間送集客

デジタルマーケティング

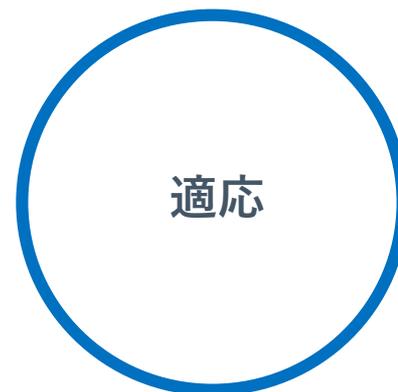


| スクラムとは

Wikipediaより

スクラム（英: Scrum）は、[ソフトウェア開発](#)における反復的で漸進的な[アジャイルソフトウェア開発](#)手法の1つである。この方法論は…

3つの柱



5つの価値

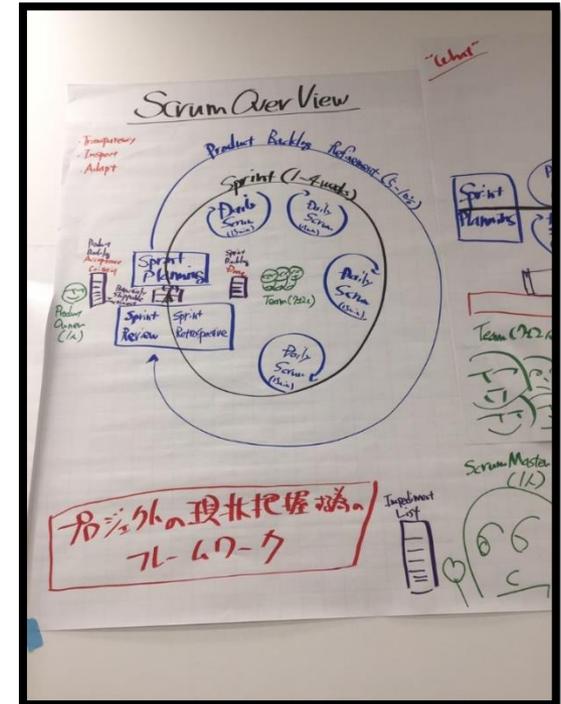
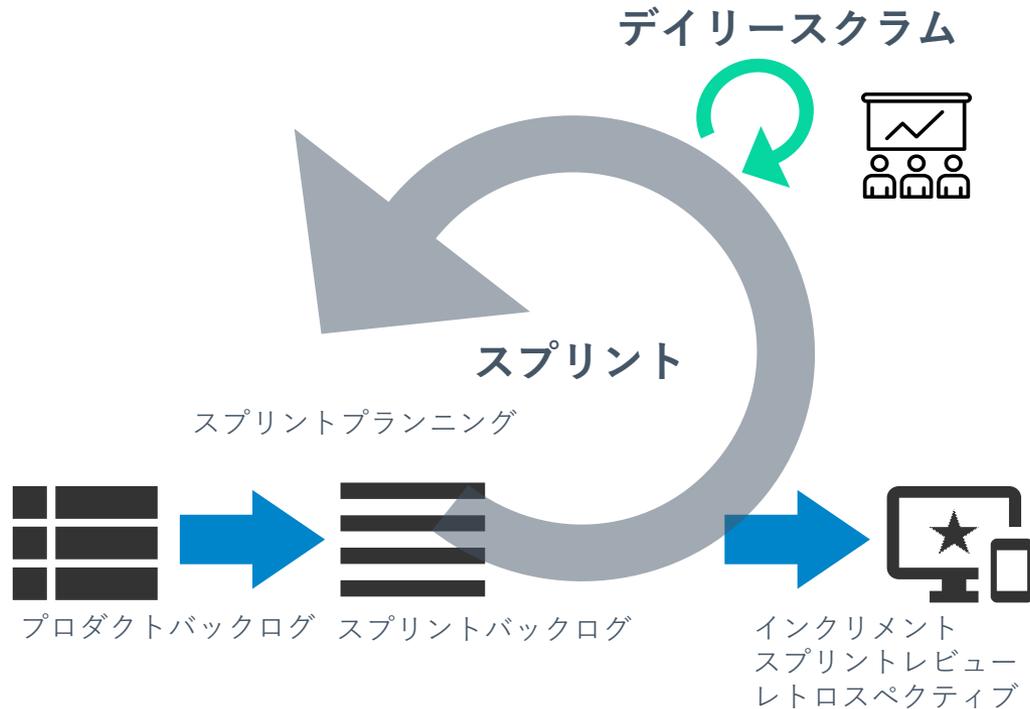


スクラムとは

- そこに集まった人たちの状態をあらわにし、気付きを与えるフレームワーク
- その為に、様々なセレモニー（会議）やプラクティスが用意されている



プロジェクトの現状把握する為のフレームワーク



| 在宅勤務における課題

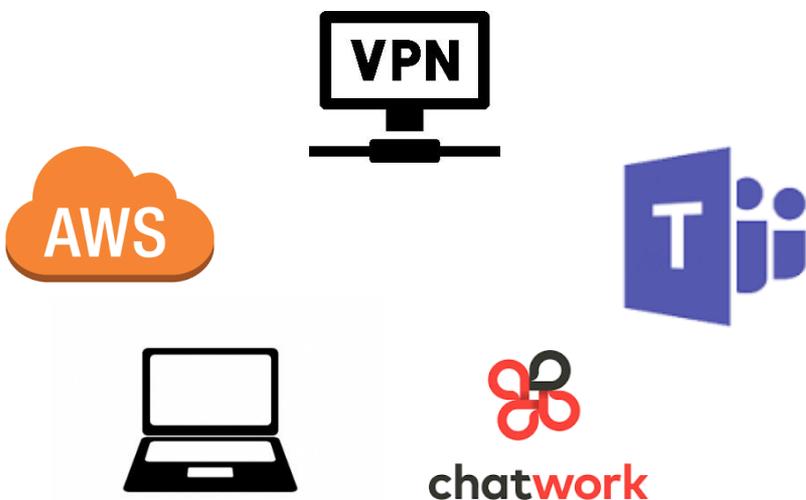
チーム外

在宅指示

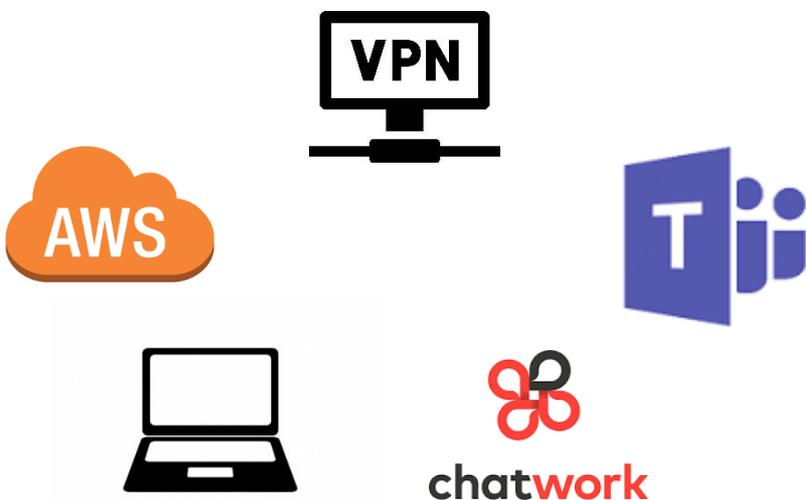
チーム内

リリース目前

在宅指示の2日後がプロダクトの最初のリリース日！

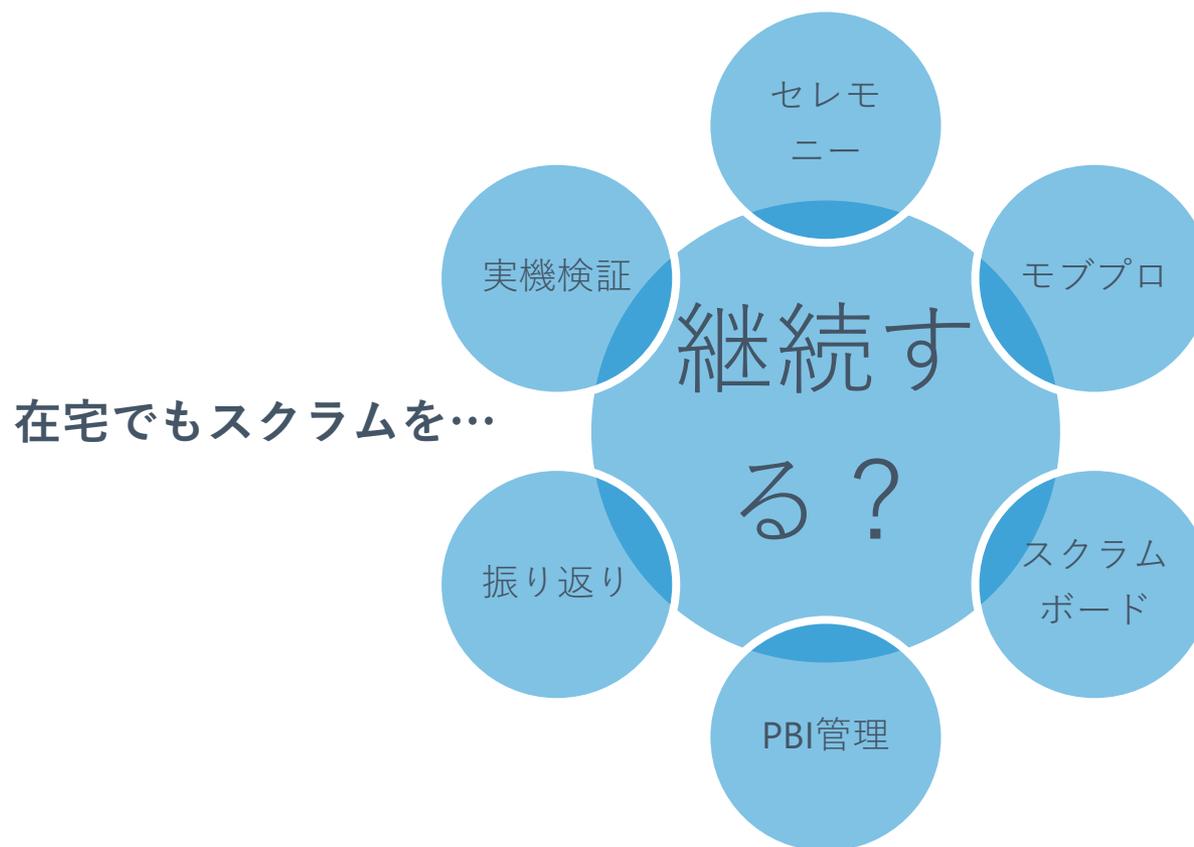


- VPNは既に整備されている
- 開発環境はAWS
- 開発用PCはノートPC
- ビデオチャットできるツールがある



- VPNは既に整備されている
- 開発環境はAWS
- 開発用PCはノートPC
- ビデオチャットできるツールがある

開発自体は行えそう



セレモニー

スクラムにおける会議体

スプリントプランニング (開発計画)	週1回	4h
デイリースクラム (日々の状況共有)	毎日	0.5h
バックログリファインメント (計画の見直し)	随時	1h
スプリントレビュー (成果物の確認)	週1回	0.5h
レトロスペクティブ (振り返り)	週1回	0.5h

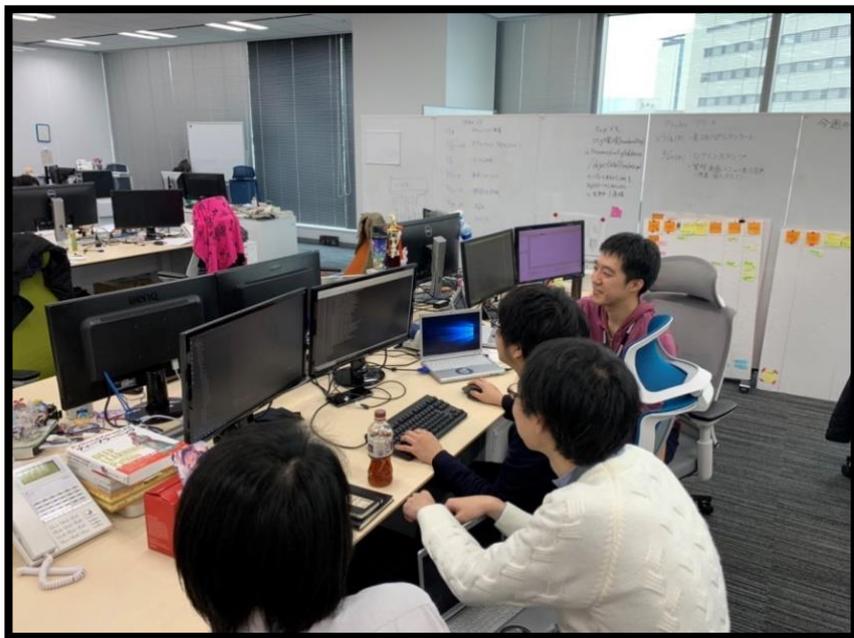
※スプリント期間は1週間

付箋、スクラムボードというアナログながら自然と目に入り、生活の一部となっていた状態の見える化ができなくなる

各種セレモニーの開催方法と、状態の見える化の見直しが必要

モブプロ

協力したコード実装

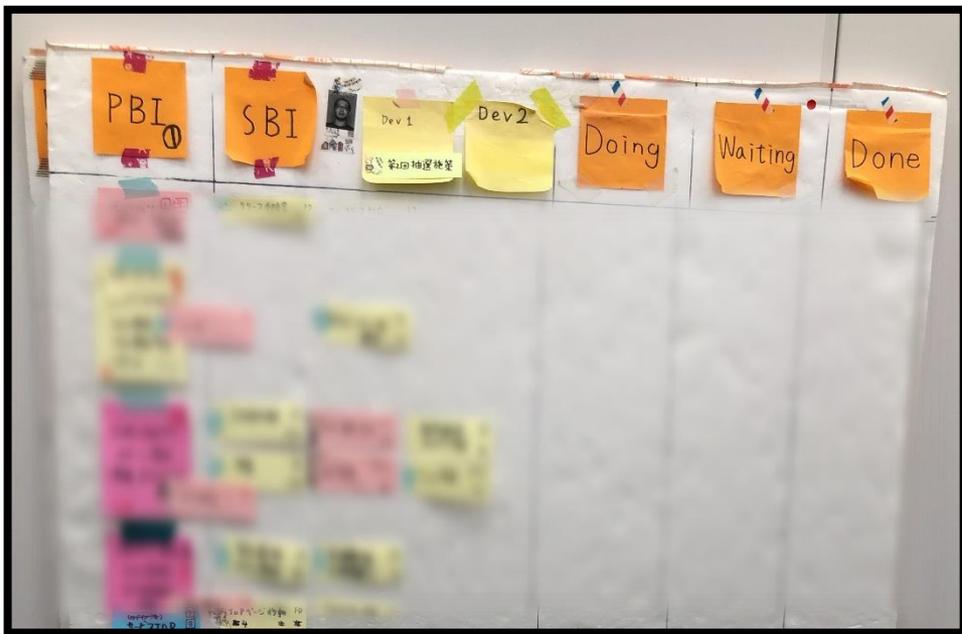


不定期でありながら、チームのメンバーが集まり、共に考えながら仕様や技術を共有し、開発を行っていた。

知識の標準化（仕様・技術）や、課題解決へのスピード感の低下。

スクラムボード

開発計画と進捗を管理するボード

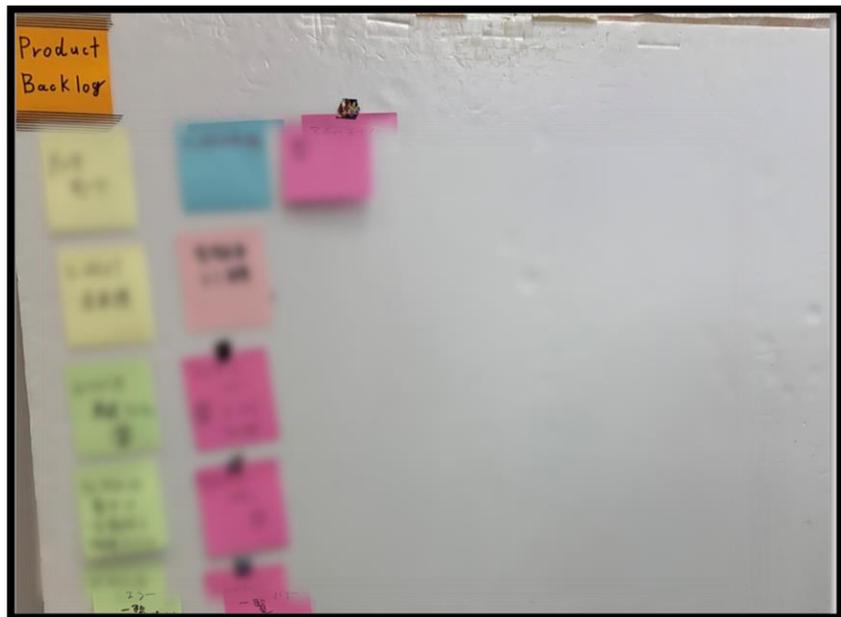


スクラムでは、スクラムボードを利用し、開発計画と進捗の見える化を行っている。

スクラムボードに変わる何かを準備し、開発計画と進捗を管理する必要がある。

PBI管理

プロダクトバックログアイテムを ビジネス価値によって優先順位付けを行う

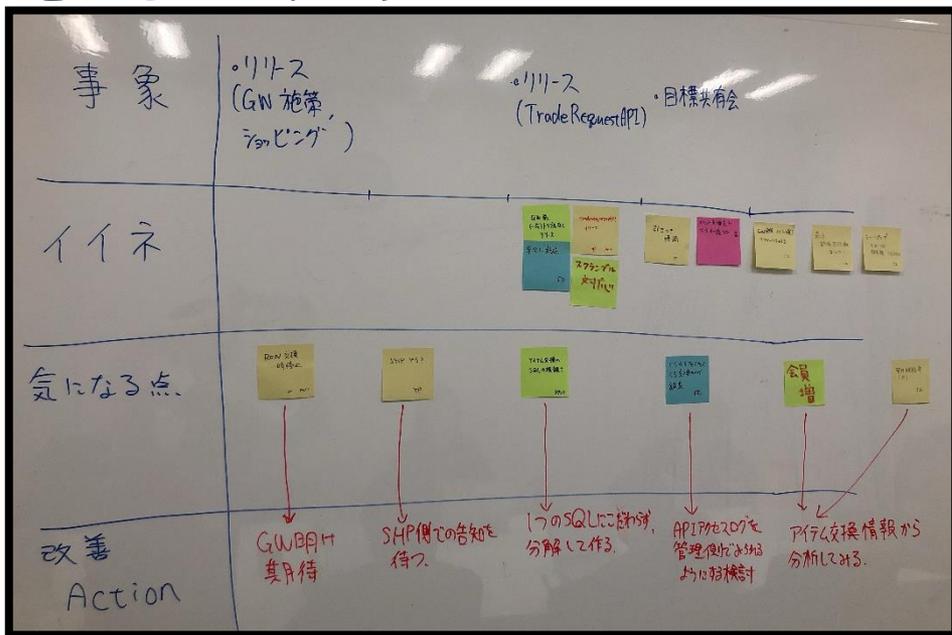


ビジネス価値とインクリメントの計画が気にせず目に入ってきたが、自ら取りに行く必要がでてくる

状態の見える化の見直しが必要

振り返り

レトロスペクティブと呼ばれる セレモニーの一つ



チームビルディングに繋がる大事なセレモニー
TimeLineという手法で振り返りを行っていたが
付箋とホワイトボードを利用する為実施は困難

何か他の方法を考える必要がある。

実機検証

その名の通り、実機による検証



検証端末は台数が限られている為、

全てのエンジニアに十分な数の検証端末を持ち帰らせる事はできない

OS依存や端末依存などの問題解決に時間を要してしまう

1

対話が困難になり、課題解決がしにくくなる

2

アナログな“見える化“ができなくなる



在宅勤務に向けた新たなルールが必要

1 対話が困難になり、課題解決がしにくくなる

セレモニー

MS Teams、Chatwork Liveにて実施。

実機検証

ディレクターに集約。必要に応じてエンジニアへ手渡し。

1

対話が困難になり、課題解決がしにくくなる

モブプロ

MS Teamsにて実施。 昨年のCEDECで発表したノウハウを活用。

スクラムチームでモブプロ！ - 立ちをはかる導入・運用の壁とその成果 -

アイコンの詳細はこちら

公開 PRD 途中 タグクラウド連携: 未対応

講演形式	ショートセッション
講演時間	09月04日(水) 15:20 ~ 15:45
資料公開	予定あり
申込スキル	チームが抱える課題を分析し、その解決手段を提案することができる方に求められます。
参加する期間	モブプログラミングを導入するにあたり想定される課題とその解決方法が、モブプログラミングから得られるものから採り入れるの点も実務からご紹介させていただきます。

セッションの内容

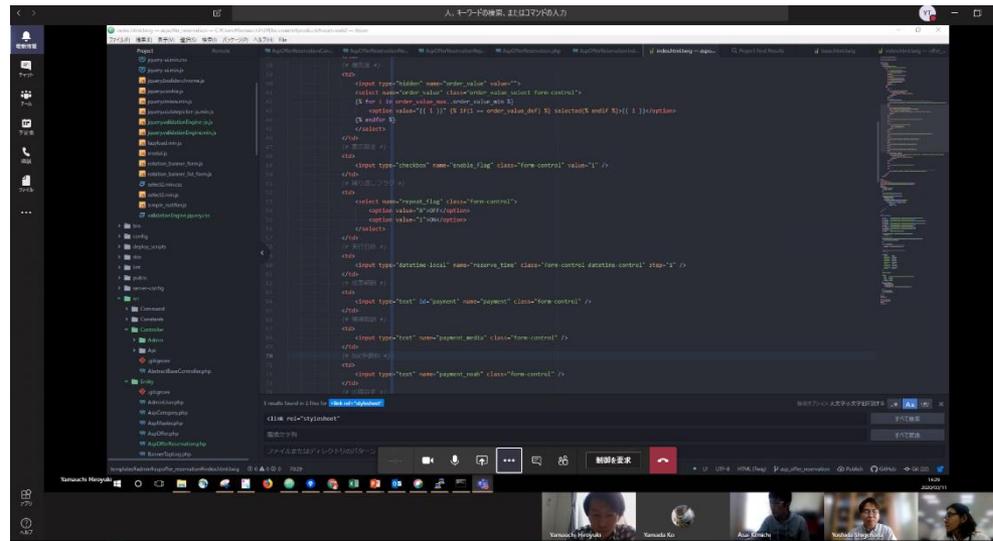
私たちは約3年に渡りスクラムチームによる開発を行い、その中でスクラムチームの「生産性」の向上が目分たちの出来る事業貢献と考え改善を繰り返してきました。しかしある時、場合によっては「生産性↑= 事業XP↑」である事に気がつきました。チームとしてモチベーションを維持しつつ、生産性の向上が事業にインパクトを与える方法としてモブプログラミングを導入しました。

導入するにあたりぶつかった壁、その突破方法、そして成果についてお話できればと思います。

[講演台情報のすべてを見る](#)

権田 太正
株式会社セガゲームス
DMS事業部 システム開発部 研究開発2課
課長

[プロフィールを見る](#)



2 アナログな“見える化“ができなくなる

振り返り

手法の見直し。TimeLineからKPTへ変更。

スクラムボード

ボードによる管理からエクセルの管理へ

PBI管理

優先度	PBI	残ポイント	ポイント見直し	追加ポイント	ポイント	スプリントゴール(ポイント)
-----	-----	-------	---------	--------	------	----------------

SBI	ステータス	▼	完了日	備考
-----	-------	---	-----	----

在宅でもスクラムを…継続してみる事に！



| 運用開始後の課題

1

勤務時間の増加

2

不具合対応時の情報共有の密度の低下

3

気軽な相談の機会の低下

4

多端末検証



1

勤務時間の増加

- ON/OFFの切り替え上手くできず、業務時間が増加。
 - 出勤が早い人ほど勤務時間が長くなる傾向に。

1

勤務時間の増加

- ON/OFFの切り替え上手くできず、業務時間が増加。
 - 出勤が早い人ほど勤務時間が長くなる傾向に。



各マネージャーがメンバーの勤務時間を細かく管理
デイリースタラム時に退勤予定時間の共有

2

不具合対応時の情報共有の密度の低下

- 特定の不具合において事象共有の難易度が高い。
 - ・ このソレ、あそこのアレが伝えきれない。

2

不具合対応時の情報共有の密度の低下

- 特定の不具合において事象共有の難易度が高い。
 - ・ このソレ、あそこのアレが伝えきれない。



ビデオチャットをしながらテキストチャット

3

気軽な相談の機会の低下

- ラフな相談をする機会が無くなってしまった。
 - ・ 技術的、仕様の課題解決に時間が掛かるように。

3

気軽な相談の機会の低下

- ラフな相談をする機会が無くなってしまった。
 - ・ 技術的、仕様の課題解決に時間が掛かるように。



モブワークの導入

4

多端末検証

- 端末依存の問題などの確認手段が限られてしまった。
 - 受け渡しなどもリスク。

4

多端末検証

- 端末依存の問題などの確認手段が限られてしまった。
 - ・ 受け渡しなどもリスク。



会社をハブに受け渡しを実施
しかし、根本解決に至らず...

| チームの変化と効果

Good

- 1 ベロシティの向上
- 2 通勤ストレスからの解放
- 3 感染リスクの軽減

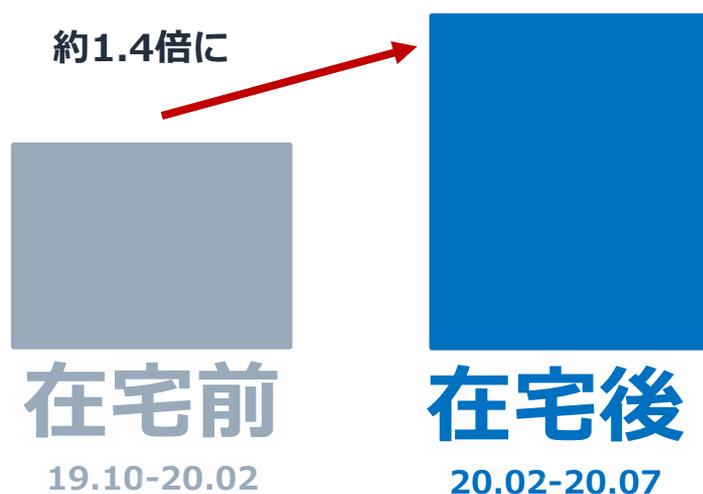
Bad

- 1 グループ感の低下
- 2 チーム外とのコミュニケーション
- 3 多端末検証

1

ベロシティの向上

- 1スプリントにおけるベロシティ（アウトプット量）が向上。



注意!

- ベロシティは生産性とイコールではない
- 勤務時間自体が増えている
- チームとして成熟しつつある

2

通勤ストレスからの解放

- 満員電車に乗るというストレスからの解放



技術に特化したエンジニアのパフォーマンスが大幅に向上

注意！

- 家庭の都合で逆に集中できないケースも
- 家の設備の問題も（エアコンが無い等）

3

感染リスクの軽減

- 企業として社会的な役割の遂行



早めの決断と対策でリスクを軽減

注意！

- 開発環境（VPNや端末など）が揃っていた

1 グループ感の低下

- 一喜一憂する何気ないチームのコミュニケーション量の低下



事業KPIなどの成果の共有密度を上げる
振り返りで些細なKeepも取り上げる

注意！

- ・ しかしながら対面には勝らない印象

2 チーム外とのコミュニケーション

- 隣のチームや隣の部署との偶発的な接点の低下



オンライン勉強会や技術共有会の頻度UP

注意！

- 話す人、聞く人が一方通行になりがち
- 1対Nのコミュニケーションが難しい

3

多端末検証

- 端末依存の問題解決に時間（とリスク）が掛かる



会社をハブに受け渡し

注意！

- 最終的な解決に至らず…
- 皆さんどう対応されてますか??

| 振り返り

リモートによる勤務体制の構築

- 働き方改革をはじめとした、多様な勤務体制を受け入れる為のルールや設備を構築する事ができた。
- 変化を受け入れ、より良い方法を模索する過程において一体感を醸成する事ができた。（課題vs私たち）
- オフィスの役割が変化していくはず。

スクラムの奴隷、スクラムお化けにならない

- スクラム=状態を可視化してくれるフレームワーク。
- プラクティスを活用しながら、オンラインならではのコミュニケーションを。

最低限の環境整備

- VPNやビデオチャットツール等の最低限の環境は事前に準備が必要。

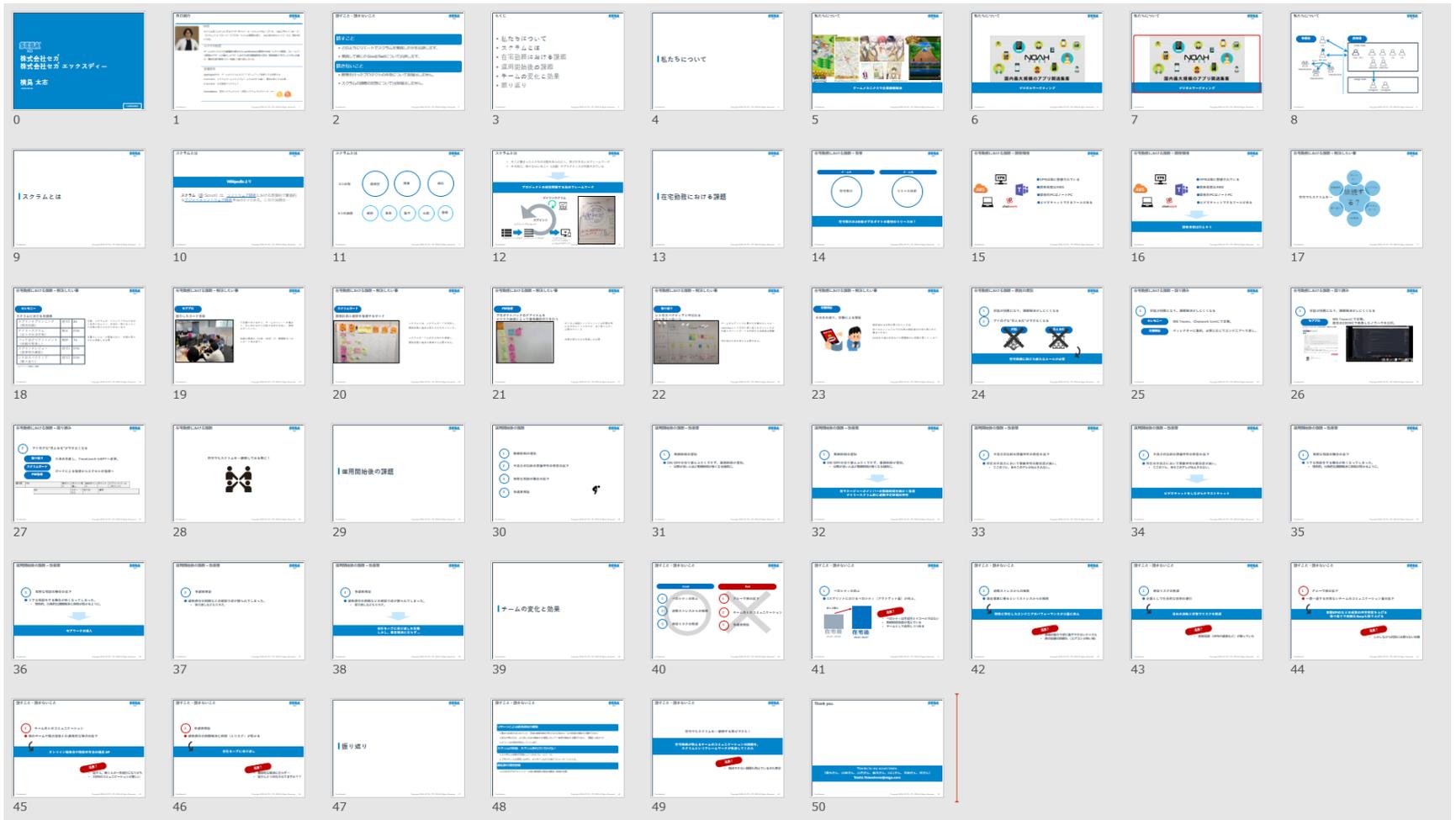
在宅でもスクラムを…継続する事ができた！

在宅勤務が抱えるチームのコミュニケーションの問題を、スクラムというフレームワークが吸収してくれた

注意！

- 解決できない課題も抱えているのも事実

Thank you.



Thanks to my scrum team.

(倉石さん、山田さん、山内さん、藤木さん、山口さん、吉田さん、林さん)

Taishi.Yokoshima@sega.com