

Agile Japan 2020

チーム全員をイノベーションを 生み出す人に変える！

永和システムマネジメント / ANAシステムズのアジャイルな取り組み





株式会社永和システムマネジメント
Agile Studio スクラムマスター

橋本 憲洋

チームを正しい方向へ導く
Dr.Agile にゃし



株式会社永和システムマネジメント
Agile Studio エンジニア

橋本 雄一

常にチャレンジすることを楽しむ
ムードメーカー u-hash

ANAシステムズ株式会社
デジタル・イノベーション部

室木 梨沙

ユーザーとチームの間を支える
モチベーター Sally



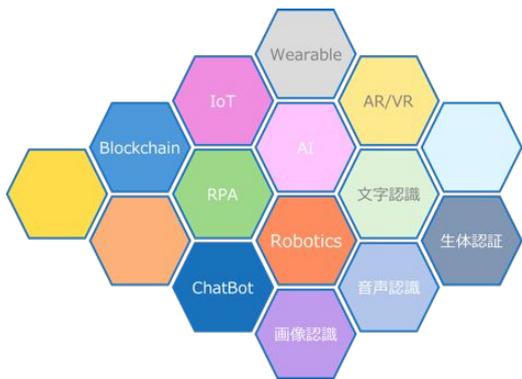
ANAシステムズ株式会社
デジタル・イノベーション部

熊谷 成隆

冷静さと腹黒さを的確に使い分ける
ANAが誇るインフルエンサー
Jet Black



ANAの「DXによる働き方改革」を担う
ANAシステムズが目指すのは、**"Be a Builder"**



どのようにして私たちは
"使う人"と対話しながら価値を創り
"作る人"のチームへと変化したか

プロダクトオーナーの
ANAシステムズより、
アイデアを形にし、

使いやすいものに仕上げるための工夫を

内製化支援パートナーである

永和システムマネジメントからは、

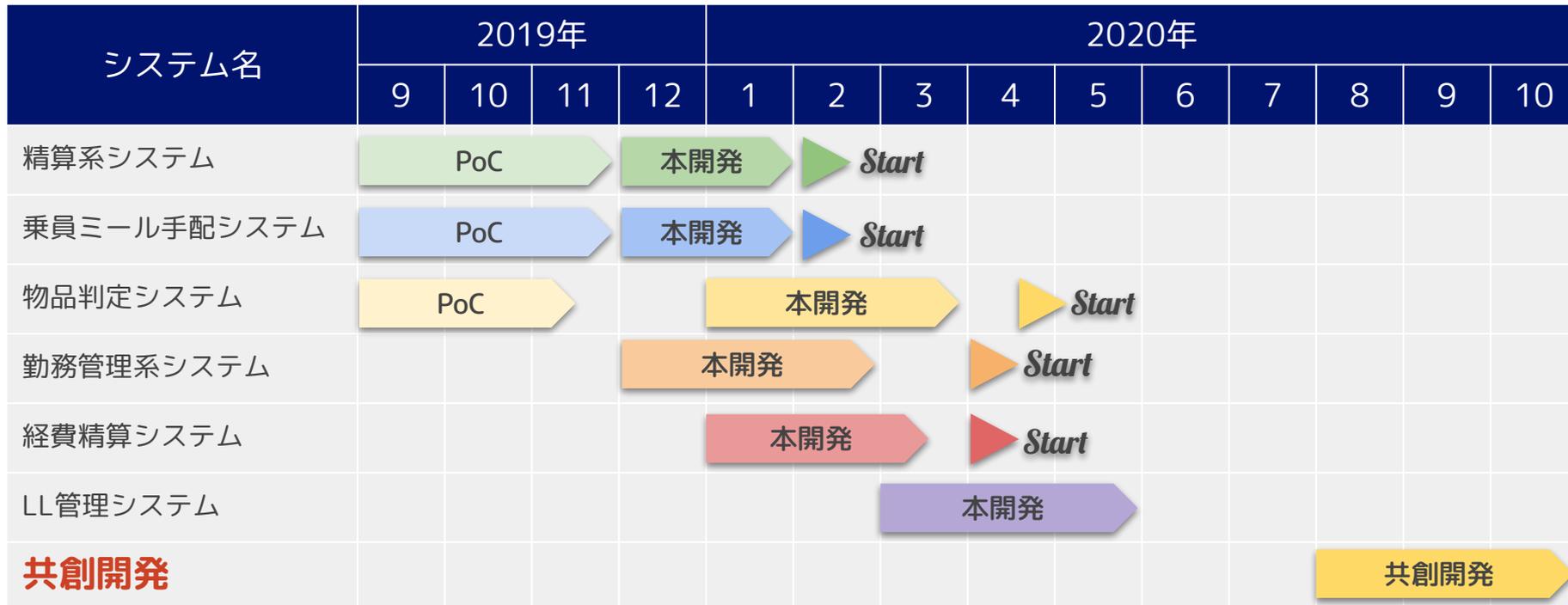
共創・共育アジャイル開発の意義とコツをお伝えします





これまでの道のり

- いずれの案件も3~4ヶ月程度の短期間開発
- 開発メンバーは1案件につき2~3名程度と少人数
- 複数案件の並行開発

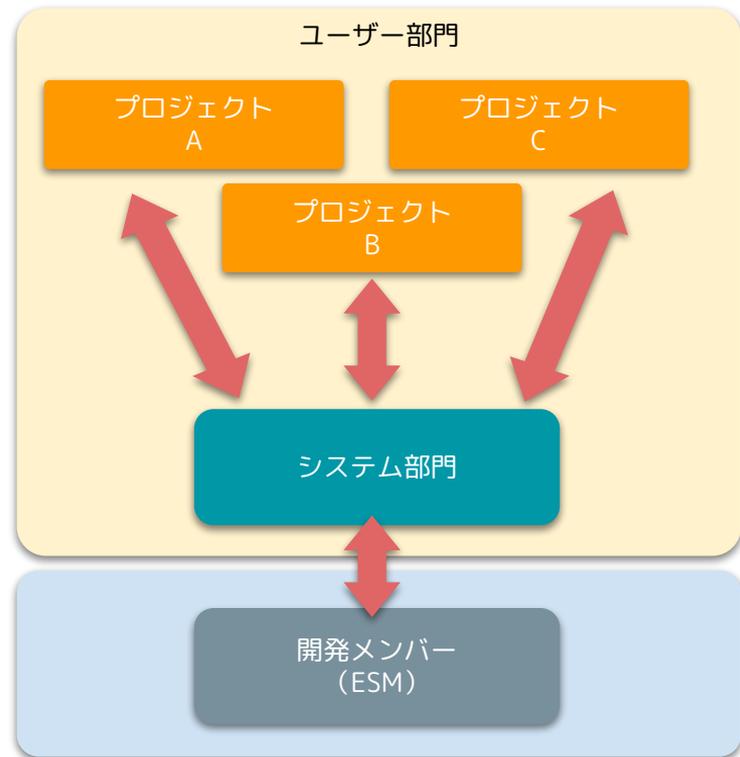


Agile開発への挑戦



日々変わる要求の中で顧客への価値・満足度をいかに上げるかの答えを模索し、Agile開発手法を用いた3案件同時のPoCをスタートさせた

- エンドユーザーはそれぞれ別の部署
- ASYのPO代行は、掛け持ち
- ESMの開発メンバーも並行開発
- 受発注の関係を超えた**パートナーシップ**を築く





これまでの関係性とは異なり、
ユーザー、ASY、ESMが一体となってシステムの動作確認を実施



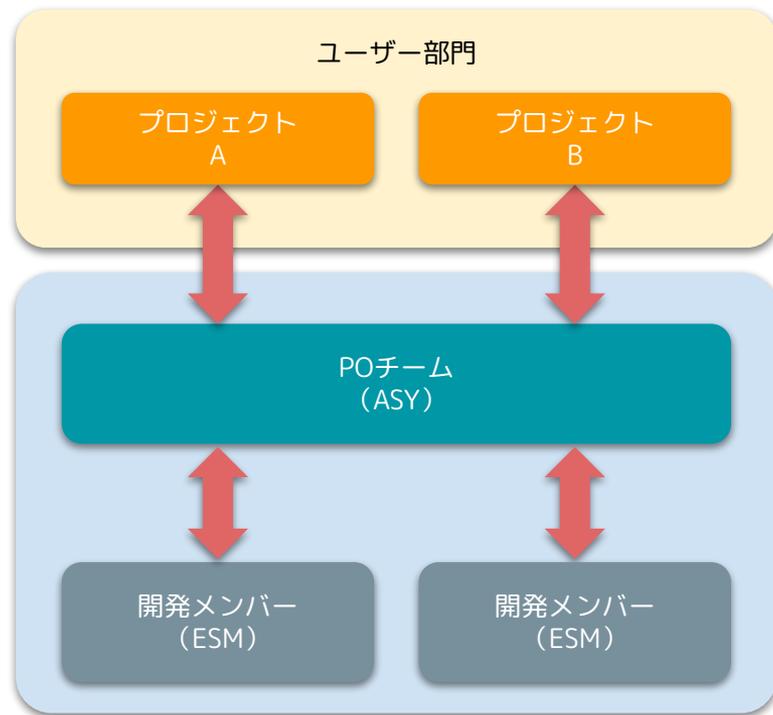
ユーザーからの感謝の言葉
「昔ながらの手順からやっと抜け出せました。
確実に・手間なく業務できるシステムに感謝しています」

本格的な Scrum開発の 始まり



PoCでの成果が認められたことで、本格的なシステム開発が始まり、ユーザー代表、ASY、ESMがこれまでよりも距離感の近いチームとして開発を進めることができた。

- ユーザー代表を巻き込んだScrum開発
- 案件毎の開発チーム
- COVIT-19
- フルリモート開発



スプリント時間割

時間割



メンバー&当番表

当番表と
ニックネーム

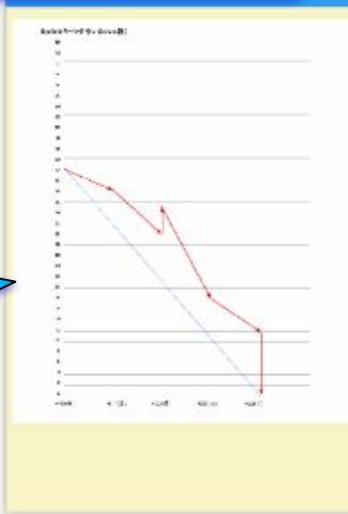
メンバー&当番表

ニヤ						
まりこ						
ハンゾデ						
ゆうはし						
こめかみ						
きよんち						

デイリースクラム

朝会アジェンダ

-
- 朝会アジェンダ
1. 「おはようございます!」で開始
 2. 音西の報告
 - (1) 昨日やったこと
 - (2) 本日やること
 - (3) 課題・質問・懸念したこと
 3. マーケティングチームの報告
 4. PBI進捗の確認
 5. TryActionの報告
 6. 「今日は一日楽しくお過ごしください!」で終了
- ルール
- ✓発言は1分以内
 - ✓発言の順番は原則に守り、順次遵守
 - ✓議題不明な場合は質問
 - ✓議題には各々が責任を持つ



手作りの
バーンダウン

一番困ってる人の
写真



みんなの写真



PBI一覧

A screenshot of a table listing Product Backlog Items (PBI). The table has columns for ID, Name, Status, and other details. The rows contain various items with their respective IDs and names.

■ バックログ：対応優先順位付け

ステータス (□:未完 ■:完了)								S,M,L,XL		
NO	ST	起票日	画面名	確認事項・要望	QA連携	種別	カテゴリ	優先順位	ポリシー	issue
1	□	2020/04/28	ログイン	システムアクセス時にログインPWを入力する機能を作成する ・共有のパスワード管理 URLと共通パスワードを知っている人のみアクセス可とした パスワードを入力する					M	#385
				番号ルール変更 したいという要望あり いただき、備考欄にGドラのフ きかないか？					XS	#429
				初期検索条件> 「便名」を「空港 and 場所」を検索条件としているが（空港 は1箇所目のみ） 空港・場所が複数入力されている場合、複数分検索条件に含める対応。 （システム上、検索画面の表示も複数）						
4	□	2020/04/28	遺失物・拾得物の マッチング検索	⇒上記は対応不要。 ただし、どの条件で検索しているのかを結果に表示してほしい	NO.32	要件確認		4	XS	#400
5	□	2020/05/11	項目名の統一	遺失物・拾得物・事故手荷物の項目名の統一	NO.108	フィードバック 要望		5	S	#419
6	□	2020/05/08	遺失物申告登録	画面の並び順変更	NO.92	フィードバック 要望		6	XS	#406
				(No79) 新に入れ替えていただけますか。	NO.102	フィードバック 要望		7	M	#369
9	□	2020/04/28	Quick拾得物	<Quick拾得物登録・画面遷移>(QANo80) できるだけ1ページに収め、2ページ目に写真添付をするくらいにし 拾得者情報をはじめに入力したい						#371
10	□	2020/05/08	拾得物検索	検索条件入力並び順変更、検索条件の追加	NO.94	フィードバック 要望		8	S	#407
11	□	2020/05/08	拾得物登録	報労金、所有権を辞退した場合にも、お客様情報を入力する	NO.95	フィードバック 要望		9	S	#408
12	□	2020/05/08	事故手荷物登録	画面の並び順変更	NO.97	フィードバック 要望		10	S	#409

全部やりきれない！
スコープとスケジュール問題

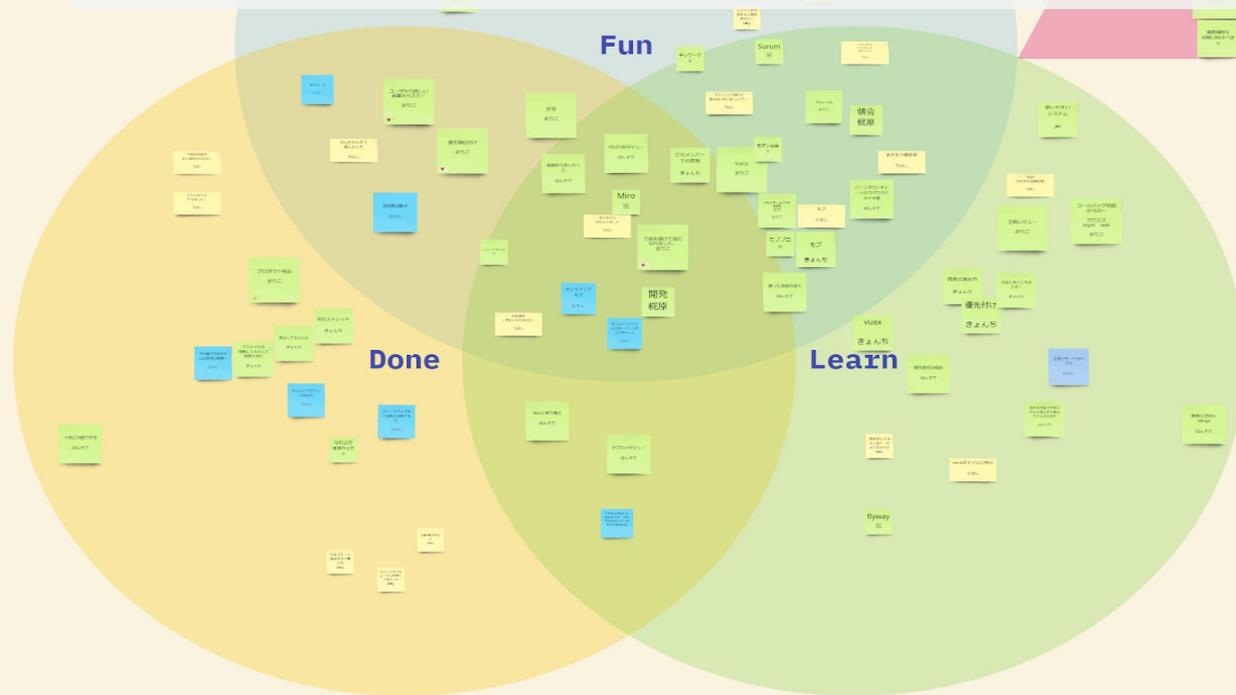
入れないという決断
ボリューム大をやるか、
小をたくさんやるか

ユーザー部門・間接部門で
勝手に要件を決めてる

いかにユーザー満足度を
上げるかの駆け引き



- 同時並行で開発を行っている全案件の状況共有を行う会議を行った
- 会議を設定することなく、いつでも開発チームのバーチャルオフィスに顔を出した
- 腹を割って話すことで、ユーザーとの距離感を縮め境界線の無いチーム作りを目指した
- 過去の案件ふりかえりを実施し、良い点・課題・対策を洗い出し、次の開発に活かした



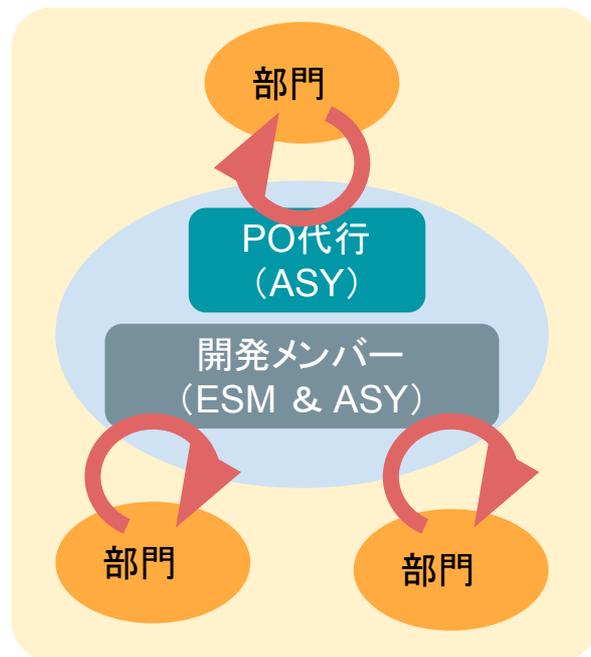
そして現在、
Be a Builder に向かって

共創



“Be a Builder”としてANA自らの力で働き方改善を推し進める為、
今まさにASY,ESMの混成開発メンバーで共創開発を加速する！

- *Be a Builder*（内製）
- チームビルディング
- 1チームで多数の案件を並行対応
- アジャイル経験格差



チームGTの強化ポイント

★組織の課題

参加率の向上

★チームの課題

技術力の向上

★個人の課題

積極性の向上

究極の選択

案件進めるか?! or 自己組織化されたチームを強化するか! !

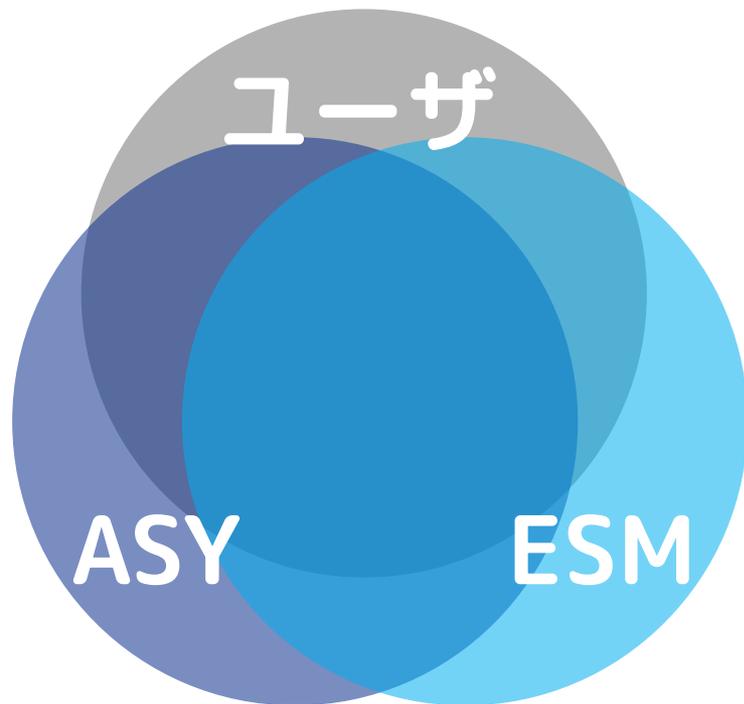
チームGTの未来



究極の選択はできていないが、案件を進めながらも共育を進める為に

- POと開発チームの接地面
- ASY開発メンバーと
ESM開発メンバーの接地面
- ユーザーと開発チームの接地面

お互いの接地面をどんどん広げてる



最後に



変わる勇気

- とにかくやってみる！
- 苦しみ・楽しみを
ユーザーと分かち合う！
- 共に育っていく！

変えない勇気

- 苦しい時こそ笑顔で！
- ユーザーに最高の体験を！
- アジャイルチームでやりきる！
- **福井弁！！！！**

Fin...

