




2009 夏:七夕  
オブジェクト倶楽部

# オブジェクト倶楽部 2009年夏 *Agile*

## アジャイル開発方法論の 現状、課題、未来

平鍋 健児

1 理想と現実の会える現場へ



# アジェンダ

- 自己紹介
- なぜ今 *Agile* か
- *Agile* の米国での状況
- *Agile* の日本での状況
- 「見える化」と“Kanban”
- 企業価値につなげる *Agile/Lean*

現状  
課題  
未来

2 理想と現実の会える現場へ

2009 夏:七夕  
アウト  
産前

# なぜ今Agileか?

3 理想と現実の会える現場へ

2009 夏:七夕  
アウト  
産前

## プロセスとしてのAgile

- 短いサイクルで、分析、設計、実装、テストを並列に行う
- タイムボックス型、進化型開発

**Waterfall** 要求(スコープ) →

分析  
設計  
実装  
テスト

時間 ↓

Royce 1970

**Agile** 要求(スコープ) →

時間 ↓

Beck 2000

4 理想と現実の会える現場へ

2009 夏:七夕  
アウト  
産前

## Agileの価値観

私たちは、

プロセスとツールよりも ..... 個人と対話に。  
包括的なドキュメントよりも ..... 動くソフトウェアに。  
契約交渉よりも ..... 顧客との協調に。  
計画に沿うことよりも ..... 変化に対応することに。

価値をおく。

出展:アジャイル宣言([agilemanifesto.org](http://agilemanifesto.org))

5 理想と現実の会おう現場へ

2009 夏:七夕  
アウト  
産前

## ミッション・リスク分割型ビジネスと ウォーターフォール型開発(従来型)

市場分析

発注

市場

ビジネス

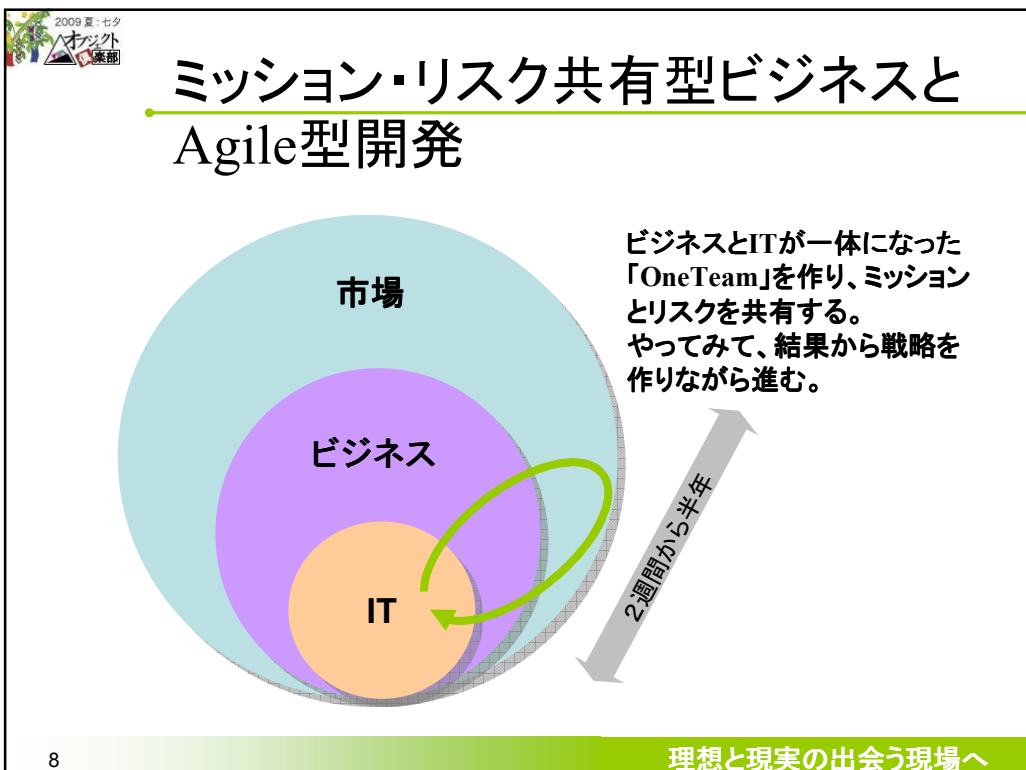
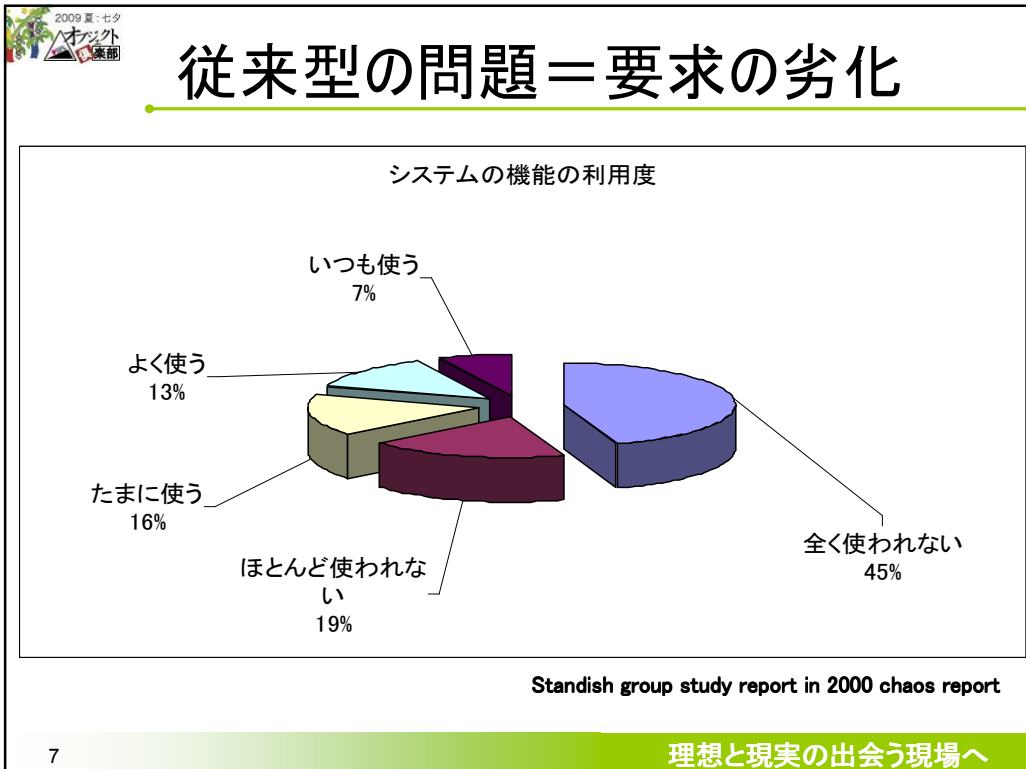
IT

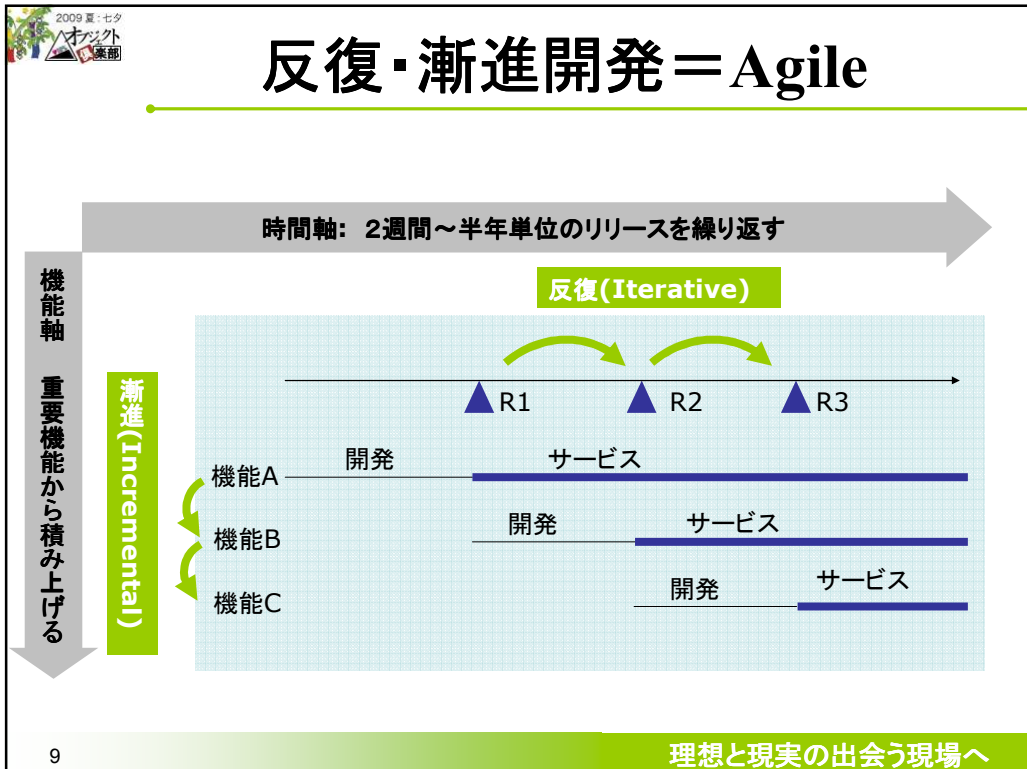
リリース

納品

半年から3年

6 理想と現実の会おう現場へ





## Agileの米国での状況

2009 夏・七夕  
アウト  
産部

10 理想と現実の会う現場へ



## 米国のAgile市場の特徴

- ユーザ企業が、戦略的にITを利用している。
  - Yahoo!, Google, Salesforce, PatientKeeper
- トップダウンで導入するケースも多い(例: Salesforce)。
- 日本のように、SIerに開発まるなげ、というスタイルではない。
- コンサルタント、コーチ(現場に入って人を指導)が多く、導入支援。
- それでも、メインストリームにはまだなっていない。
  - 採用率25%程度か。。

11

理想と現実の会う現場へ



## Agile現状調査

- VersionOne 社が主催の調査” State of Agile Development”
- 2008年で3年目。アジャイルの利用状況についてアンケート調査。
- Webによる全世界(80カ国)のアジャイルユーザを対象にしたアンケートに、3061人が参加。
- さまざまなサイズの企業が含まれる。250名以上の会社が32%含まれる。

12

理想と現実の会う現場へ




## Agile事例

- Salesforce 社の事例
- 徐々に肥大化して、リリース頻度が低くなったソフトウェア開発に、アジャイルを導入。
- コンサルタントを招いてトップダウンで変革。
- Agile2007での事例発表  
<http://www.slideshare.net/sgreene/salesforcecom-agile-transformation-agile-2007-conference>



## Agileの日本での状況



## 日本のAgile市場の特徴

- 小規模が多い(20名まで)。
- ユーザ企業主導にはなっていない。
- SIERが一部トライしている。
- 中規模受託開発会社も一部トライしている。
- パッケージ開発に多い。(ステークホルダが少ない)
- Ruby on Rails と組み合わせている例が最近多い。
- Waterfall の中で、期間を区切って「かんばん」と「見える化」を実践している例はとても多い。  
(プロジェクトファシリテーション)

30 理想と現実の会おう現場へ



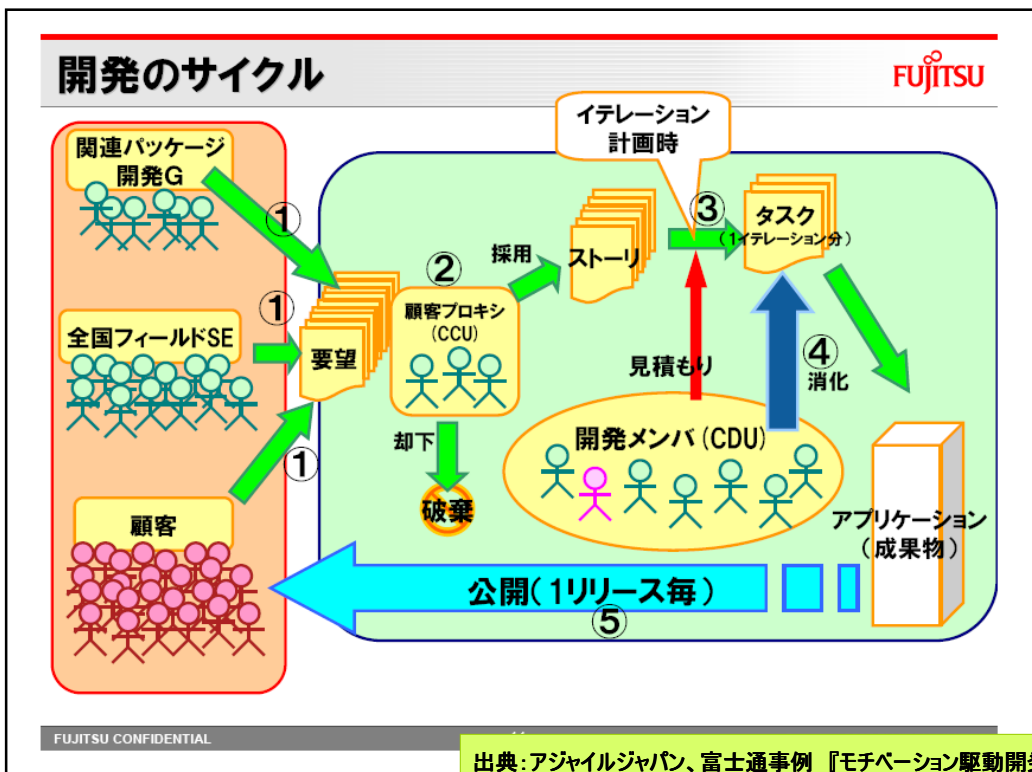
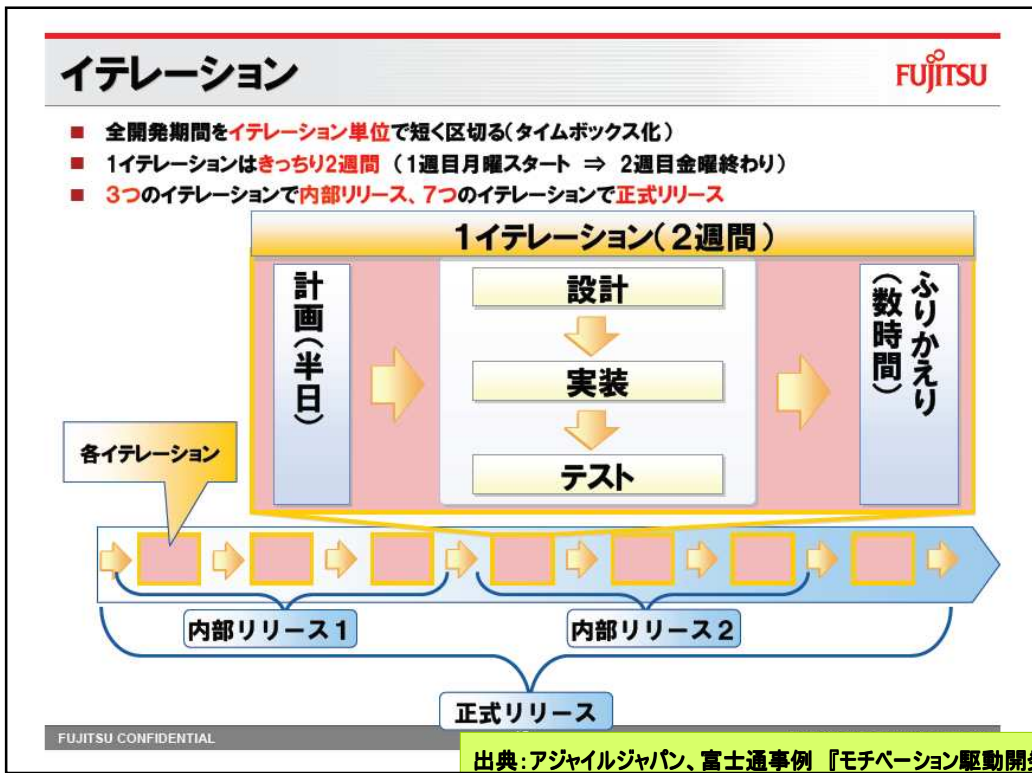
## 日本での事例報告

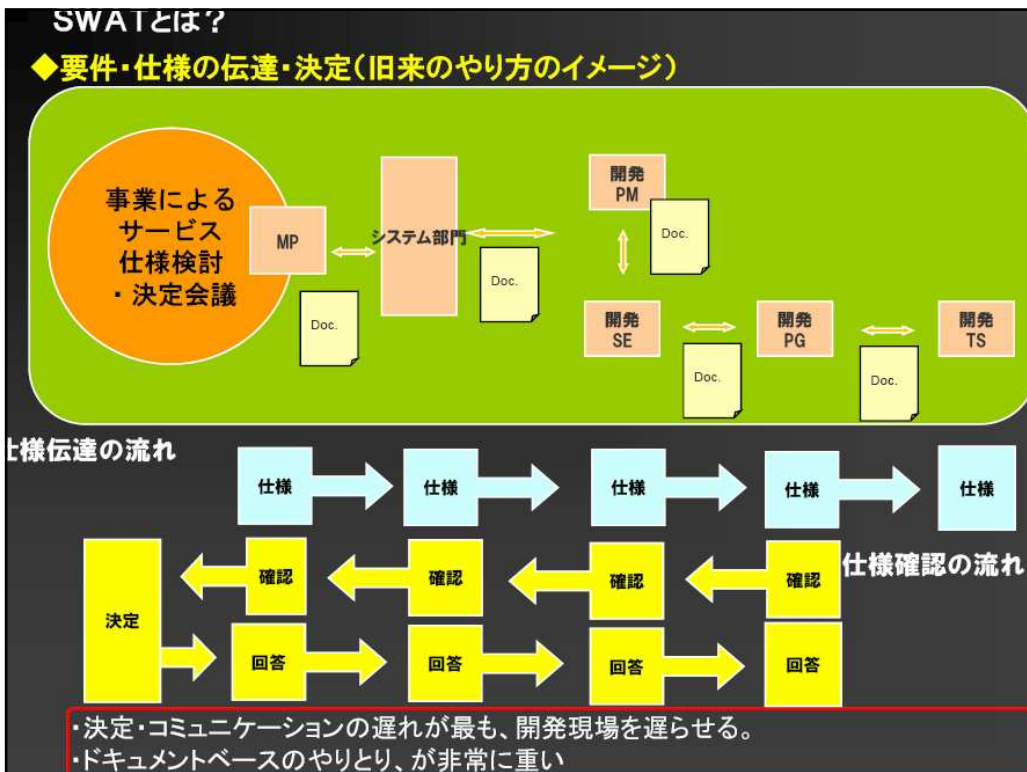
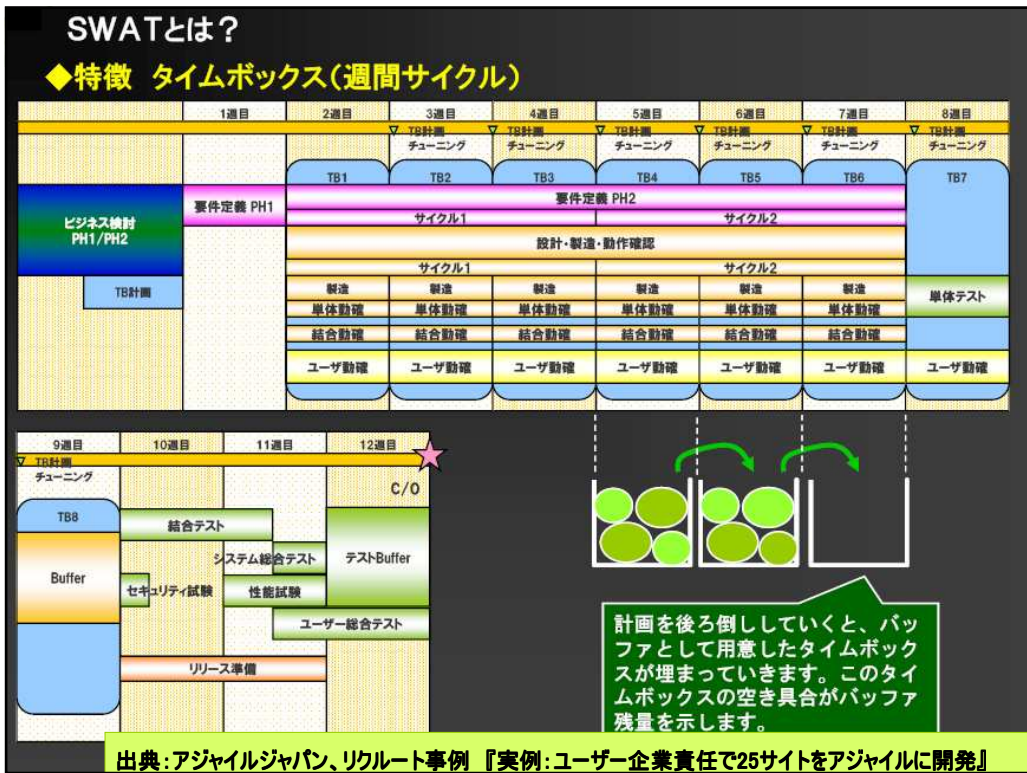
ベンダー	システム	言語	人数	発表媒体
日本ユニシス	すかいらく 調達オークション	J2EE	14	日経コンピュータ2001/6/4
永和システムマネジメント	UMLエディタ	Java/ Swing	6+6	UMLフォーラム2003
NEC	ヤンマー農機 顧客接点	J2EE	10	日経コンピュータ2003/5/19
TIS	金融系注文管理	J2EE/C++	8	JavaDevelopers2003/12
富士通PST	Webサーバー	Java	9	デベロッパーズサミット2005/2/4
東芝医用システム エンジニアリング	医療システム	C++	10	デベロッパーズサミット2008/2/13
富士通 文教ソリューション	学校向けパッケージ	Java	20	デベロッパーズサミット2008/2/13 <b>アジャイルジャパン2009/4/22</b>
リクルート	Webシステム(25例)	Java		デベロッパーズサミット2009/2/12 <b>アジャイルジャパン2009/4/22</b>
良品計画+USP研究所	社内システム	シエル		<b>アジャイルジャパン2009/4/22</b>

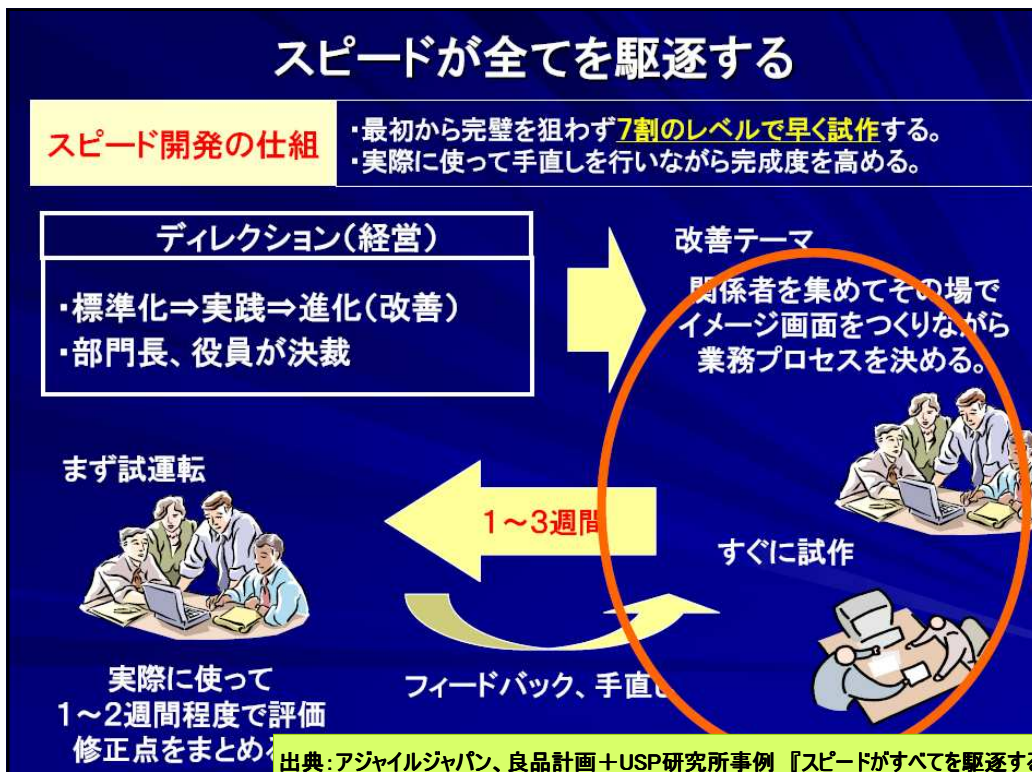
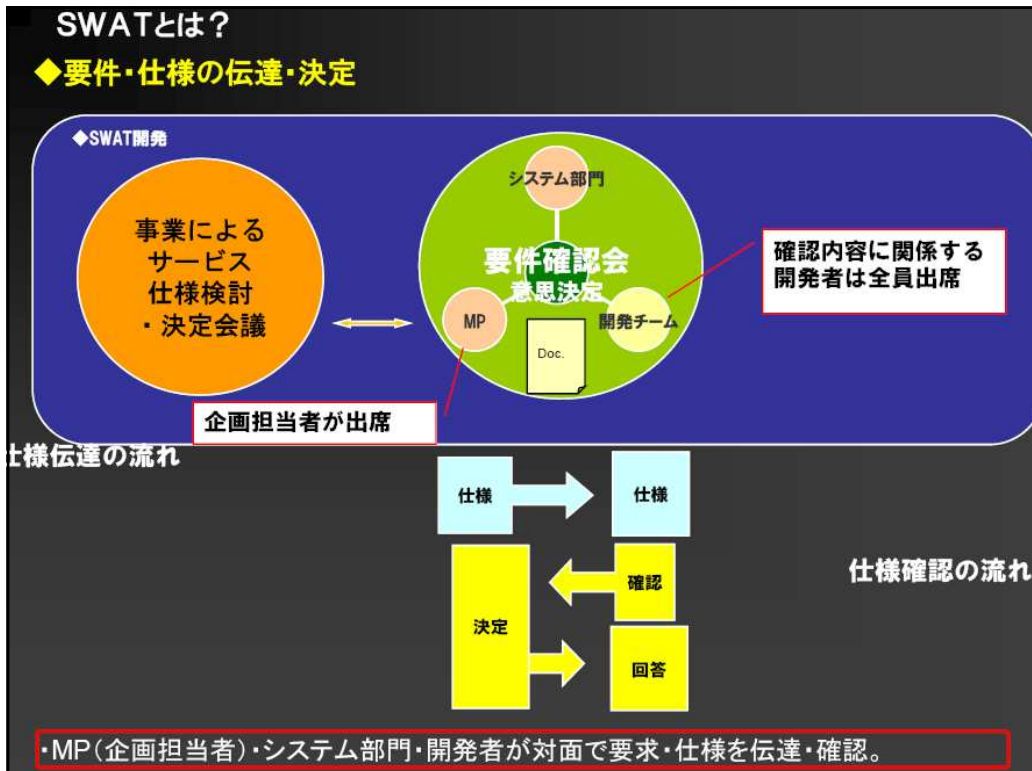
<http://agilejapan.org/> にダウンロード可能な事例レポートが3つあります。

31 理想と現実の会おう現場へ









## 成果と今後の課題

### ◆『業務改善』への意識

- ・システムありきでなく『業務を変える』という意識へ
- ・利用部門が自発的にシステムの定着&評価
- ・システム部門と利用部門の双方からの改善提案

### ◆コミュニケーションロスが減った

- ・対話をとおしたプロジェクト推進

### ◆システム開発部員の育成

- ・各人が得意分野を持ちながら未知の分野(苦手)を作らない。
- ・日常監視、運行業務を全員で当番制。
- ・言い合う、教え合うオープンでフラットな関係。

### ◆システムコストの削減

- ・20億円⇒12億円(▲8億円) 売上高比 1.8%⇒0.9%
- ・外部委託システムでも同様の効果を発揮

## 1. ユニケーゼ開発手法とは



usp lab.

### ・ニーズをいかに早く具現化するかに特化した手法

パッケージ(機能があらかじめパッキングされている)に対して、ユニケーゼ(UNIX Uniq Unify)はスクラッチ開発の高効率化手法である。

### ・「安く、早く、柔らかく」がキーワード

#### コストを「安く」

- ・安いハードウェア(PCベース)
- ・安いOS(Linux)
- ・安いアプリケーション(シェルスクリプト)
- ・安いデータ管理(テキストベース)
- ・システム更新無し(移植性抜群)

#### 期間を「早く」

- ・短いアプリケーション
- ・試作型(テキストデータがあればすぐ作れる)
- ・情報系、業務系、更新系すべてシェルスクリプト
- ・オールインワン方式(シェルの依存関係をつくらない)

#### 「柔らかく」

- ・ハード・ソフト・データの完全分散型配置(コンピューターズ・コミュニティ)
- ・Realbase®

Universal Shell Programming Laboratory


© usp lab. 2009 Confidential Proprietary

出典:アジャイルジャパン、良品計画+USP研究所事例 『スピードがすべてを駆逐する』

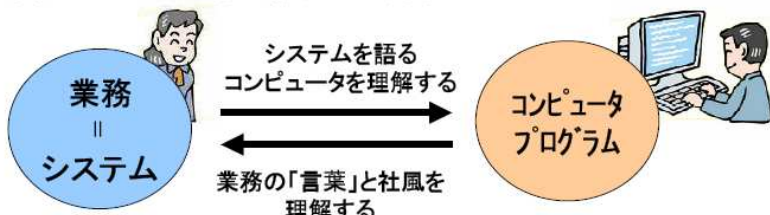


## 11. ユーザー一体型開発

- 業務とシステムは表裏一体
- システムは業務にある
- 業務を理解している人は、システムを語り、コンピュータを理解するよう努める
- コンピュータを操る者は、企業の言葉を身につけ、業務とシステムを理解するよう努める



usp lab.



Universal Shell Programming Laboratory

© usp lab. 2009 Confidential Proprietary

出典:アジャイルジャパン、良品計画+USP研究所事例 『スピードがすべてを駆逐する』

2009 夏・七夕  
アウト  
産前

## Agile Japan 公開事例



**基調講演資料**

- 「ソフトウェア開発現場に求められる新しいリーダーシップ」  
メアリー・ポッペンディーク
- 「ソフトウェア開発に活かすトヨタ生産方式モノづくりヒトづくり」  
黒岩 恵 九州工大大学院/名工大
- 「ソフトウェア開発を成功させるチームビルディング」  
岡島 幸男  
(株式会社永和システムマネジメント)

**事例講演資料**

- 「スピードがすべてを駆逐する」  
山崎 裕詞(株式会社良品計画)  
當仲 寛哲(有限会社ユニバーサル・シェル・プログラミング研究所)
- 「事例:ユーザー企業責任で25サイトをアジャイルに開発」  
前田 圭一郎(株式会社リクルート)
- 「モチベーション駆動開発 ～パッケージ開発の現場から～」  
中尾 保弘(富士通株式会社)

<http://agilejapan.org/> からダウンロード

41

理想と現実の会おう現場へ

2009 夏:七夕  
アウト  
産部

# Agileのスケール方向

米国の構造

ユーザ企業

システム部門

横にスケールするAgile

日本の構造

ユーザ企業

システム部門

Sler

中堅ソフトハウス

縦にスケールするAgile

42 理想と現実の出会う現場へ

2009 夏:七夕  
アウト  
産部

# 「見える化」と”Kanban”

43 理想と現実の出会う現場へ

# タスクかんばん

- 作業の見える化
  - ToDo(未実施)
  - Doing(実施中)
  - Done(テスト完)で管理。
- 各自の作業を指示しなくても、毎朝自発的に作業開始。
- フォーマットは徐々にカイゼン。



タスクかんばんの例

※バーンダウンチャーターなどと共に、とにかく、壁に貼る。「情報発信器」とも呼ばれる。

**POINT** 作業の見える化は、「タスクかんばん」で行なう。



Henrik Kniberg's Blog: Kanban vs Scrum - a practical guide

Backlog	Selected 2		Dev 3		In production :o)
			Ongoing	Done	
F, G, H, I, J, K, M	D, E		B, C	A	X, Y, Z, Q

There's a lot of buzz on Kanban right now in the agile software development community. Since Scrum has become quite mainstream now, a common question is "so what is Kanban, and how does it compare to Scrum?" Where do they complement each other? Are there any potential conflicts? Here's an attempt to clear up some of the confusion.

<http://blog.crisp.se/henrikkniberg/>

Scrumban: Essays on Kanban Systems for Lean Software Development

Corey Ladas

<http://leansoftwareengineering.com/2007/10/27/kanban-bootstrap/>

Copyright © 2005-2007 Kenji HIRANABE, Some rights reserved



PC-PYMAC	基本設計				詳細設計				開発				検証				目録格納	2005.11.25				
	緊急	今週	来週	以降	緊急	今週	来週	以降	緊急	今週	来週	以降	緊急	今週	来週	以降	緊急	今週	来週	以降		
P J																						
PSS																						
PC2/SERIES	基本設計				詳細設計				開発				検証				リリース					
	緊急	今週	来週	以降	緊急	今週	来週	以降	緊急	今週	来週	以降	緊急	今週	来週	以降	緊急	今週	来週	以降		
P J																						
PSS																						
	QMS				EMS				OTHERS				E7									

(協力:ヤマハモーターソリューション)

48 Copyright © 2005-2007 Kenji HIRANABE, Some rights reserved

# バーンダウンチャート

- 進捗の見える化
  - バーンダウン(下向き)
  - 中間成果物では計測しない。
  - 受け入れテストを通過した要求数でカウント。
  - メールでエクセルシートを配布したり、サーバに置いたから見てね、はナシ。

バーンダウンチャートの例

**POINT** 全体進捗は、「バーンダウンチャート」で見える化、繰り返しのリズムづくり

49 Copyright © 2005-2007 Kenji HIRANABE, Some rights reserved

# JUDE開発チーム例



50

Copyright © 2005-2007 Kenji HIRANABE, Some rights reserved

## 日本からも海外へ発信

2009 夏・七夕  
アウト  
産部

**InfoQ**  
Tracking change and innovation in the enterprise software development community

224,529 Dec unique visitors

Architectures You've Always Wondered About  
Minor 12/14 2008

Register  
Login  
About us  
Personal feed  
Home

Your Communities

- Java
- .NET
- Ruby
- SDA
- Agile
- Architecture

Search

Featured Topics  
REST & Web Architecture

Article

### Visualizing Agile Projects using Kanban Boards

Posted by Kenji Hiranabe on Aug 27, 2007 04:55 AM  
Community Agile Topics: Collaboration, Agile Techniques, Teamwork

#### Visualization in Agile Projects

XP has a practice called "informative workspace" where you can see how the project is going on at a glance [Beck05]. A primitive way of doing this is just putting story cards or task cards on the wall. Other graphs and charts on the wall are sometimes called "information radiators" [Cockburn01] or "Visible Big Charts" [Jeffries04] and have become very common in today's agile project room facilities. Below, I show examples of the visualizations found in agile teams in Japan.

The first example in *Figure 1* is a **Task Kanban Board** named after the "Just-In-Time" (JIT) production method used in the TPS (Toyota Production System) [Poppendieck03, 07].

#### About the Author

Kenji Hiranabe is the CEO of Change Vision, Inc. He is the creator of JUDE, a UML and MindMap editor software, and has translated the books Lean Software Development, XP Installed,

Version 1.

**Exclusive**

Eva  
Evan Phoc discusses modern R loosely be Smalltalk-architecture is to build latest res implement

Intr  
NetKernel software that comb properties and Unix i resource article prc NetKernel

Wel on f  
IBM Fellow WebSphe Cuomo ta REST and Zero, IBM

理想と現実の会おう現場へ

51

2009 夏・七夕  
アウト  
楽部


# 企業価値につなげる Agile/Lean

52 理想と現実の出会う現場へ

2009 夏・七夕  
アウト  
楽部

## 「リーン開発の本質」

- トヨタ生産方式に源流をもつ、「リーン」と「アジャイル」の合流です。
- 工場でなく、ソフトウェア開発の特徴を捉えています。
- エンジニアは、開発だけでなく、企業活動の「大きな絵」に参加しなければなりません。
- 顧客価値を引っ張り出す企業の手法がリーンであり、アジャイルです。



アジャイルをエンタープライズに展開する中心のコンセプトはここにあります。

53 理想と現実の出会う現場へ

2009 夏:七夕  
アウト  
産部

## ソフトウェア開発のムダ

生産工程の7つのムダ	ソフトウェア開発の7つのムダ
在庫のムダ	未完成の作業のムダ
加工そのもののムダ	余分なプロセスのムダ
作りすぎのムダ	余分な機能のムダ
運搬のムダ	タスク切り替えのムダ
手待ちのムダ	待ちのムダ
動作のムダ	移動のムダ
不良を作るムダ	欠陥(バグ)を作るムダ

まずムダを認識。顧客価値に結びつかない、「すべて」がムダ。

54
理想と現実の会う現場へ

2009 夏:七夕  
アウト  
産部

## バリューストリームマップ

- 「価値の流れ」を時間軸上に表したもの

要望提出	プロジェクト承認	要件収集	顧客承認	分析	設計	設計レビュー	実装	テスト	導入
Submit Request	Project Approval	Gather Requirements	Customer Sign-Off	Analysis	Design	Design Review	Code	Test	Deploy
1 hr	3 wks		< 1 hr	1 wk	2 wks	4 hrs	2 wks	2 wks	2.5 wks
6 wks	2 wks	8.5 wks	1 wk	2 wks	1.5 wks	2 wks	3 wks	3 wks	3 wks

Figure 1.2 Traditional value stream map.

55
理想と現実の会う現場へ



2009 夏・七夕  
イベント  
企画

# Agile/Leanとは何か

- 投資効果のある、
- ちゃんと動くソフトウェアを、
- 期待される期間内に
- ムダなく作り、
- 維持・変更し続ける。
  
- ソフトウェアは、人が  
人のために作っている。

- ビジネス価値指向
- テスト駆動
- タイムボックス
- 顧客価値を流す
- 反復・漸進開発
  
- 人づくりが重要！

56
理想と現実の出会う現場へ

**Lean & Kanban 2009 Conference Agenda (Final)**

Time		Wednesday May 6th		Thursday May 7th		Time	
Start	End					Start	End
7:00	8:00	Breakfast & Registration		Breakfast & Registration		7:00	8:00
8:00	8:15	Opening Remarks	Alan Shalloway	Keynote	David Anderson	8:00	9:30
8:15	9:30	Keynote	Dean Leffingwell				
9:30	10:00	Coffee break				9:30	10:00
		<b>Lean Track</b>		<b>Kanban Track</b>			
10:00	10:45	Peter Middleton	Queen's University	Karl Scotland	KFC		

European Lean and Kanban Conference 2009 - Windows Internet Explorer  
http://ukleanconference.com/speakers.htm  
Lean UK hiranabe

UK LEAN KANBAN CONFERENCE  
London, 27-29 September 2009

Home Register Program Speakers

**Conference Speakers**


The conference will bring together the leading luminaries in Lean from a range of disciplines, not simply the management of software development.


Confirmed speakers include:

- Mary Poppendieck
- Don Reinertsen
- David J Anderson
- John Seddon
- Jeff Patton
- Corey Ladas

**Keynote Speakers**

Confirmed keynote speakers include:

 **Mary Poppendieck** wrote the award-winning book *Lean Software Development* to explain how the lean principles from manufacturing could be applied to software development. Later Mary lectured with her husband Tom and co-wrote a second book, *Implementing Lean Software Development*.

 **Kenji Hiranabe** is an Agile software development practitioner and consultant in Japan. He thinks of software development as a form of cooperative

**Useful Links**

**Conference Venue - The RSA**

For over 250 years the Royal Society for the Encouragement of Arts, Manufacture and Commerce (RSA) has been a cradle of enlightenment thinking and a force for progress. Ideally situated on London's Strand, the RSA provides the prestigious venue for this year's event.  
[www.thersa.org](http://www.thersa.org)

**US Conference, May 2009**

If you are unable to make it to the

2009 夏:七夕  
プロジェクト管理部

# 本日のみどころ紹介

59

理想と現実の会おう現場へ

- **和田 卓人さん** タワーズ・クエスト株式会社 プログラマ兼取締役社長  
**テスト駆動開発者は三周目で死ぬのか**
- **小井土 亨さん** NPOアイネタジャパン理事、XPJUGスタッフ  
**ソフトウェア開発に自動化を導入して、人の力を発揮しよう。**
- **竹内 清一** 永和システムマネジメント  
**鬼に金棒: 人文系スキルを身に付けよう**
- **天野 勝 (MASARU Amano)** オブジェクト倶楽部 事務局長。  
**レクリエーションゲームに学ぶチームビルディング**
- **懸田 剛** 永和システムマネジメント  
**体験、描いて考える「Visual Thinking」～裏紙を使って～**
- **安井 カ** 永和システムマネジメント  
**カードゲームでプロマネ疑似体験!**
- **近藤 寛喜** チェンジビジョンのソフトウェア開発者  
**HELP ME! - 三人よれば文殊の知恵。みなで知恵を貸し合おう**
- **オブラブ若人の集い、ライトニングトーク**



和田 卓人氏(TAKUTO Wada) タワーズ・クエスト株式会社 プログラマ兼取締役社長

2003年ごろアジャイル開発やテスト駆動開発に目覚め、永和システムマネジメント社のプロジェクト、通称「チームかくだに」へのXP(アジャイルプロセス)コーチとして参加。その後さまざまな現場で実践を行った経験をもとに、雑誌記事を執筆したり、Web上で技術文書を書いて、テスト駆動開発やリファクタリングについての啓蒙活動を行っています。

### テスト駆動開発者は三周目で死ぬのか

テスト駆動開発 (TDD) に入門し、開発をテスト駆動で行うようになり、日々快適でめでたしめでたし、というわけにはいかぬのが現実世界の難しいところです。TDDが机上の空論や、恵まれた環境のみで成り立つものといった意見は最近では減ってきましたが、開発の前線で行う TDDには、現実を直視する世界ゆえの難しさがあることも事実です。

**過** 過去の自分が書いたテストの無いコード、テスト内容や組み合わせの複雑化に伴いメンテナンスが難しくなっていくテストコード、実装が変わる度にテストを失敗させるモック、もはや仕様を写し取ってはいないテストコード、次第に下がってゆく自分自身の記憶力やテンション、そして現実と直面する故に訪れる、大きなアーキテクチャ変更。

**本** セッションでは、テスト駆動開発を「続ける」うえで立ち向かわなければならぬ所々の問題に対して、どのような戦略で立ち向かうべきか、参加される皆様に伝えたいと考えています。



小井土 亨氏(TOHRU Koido) NPOアイネタジャパン理事、XPJUGスタッフ。  
25年以上、パッケージソフトの開発を経験、現在もパッケージソフトを開発している。

**ソフトウェア開発に自動化を導入して、人の力を発揮しよう。**

トヨタ生産方式では、人の力を最大限に発揮するために自動化が必要だと説いています。  
ソフトウェア開発に自動化を導入するためのポイントを事例交えて紹介します。



竹内 清一 (KIYOKAZU Takeuchi) 株式会社 永和システムマネジメント

1984年福井大学大学院工学研究科応用物理学専攻修了  
UNIXカーネル開発、銀行情報システム開発等に従事し、最近では自動車の組込み系ソフトウェア開発に携わる。  
G.M.Weinberg、P.F.Druckerそしてトウ小平をこよなく愛する。

**鬼に金棒：人文系スキルを身に付けよう**

世界同時不況のなか、私たちの業界にも閉塞感が漂ってきています。しかし、こんな時こそ私たち技術者が元気に活躍しなければなりません。本セッションでは、「どんな時でも時代を変えていくのは若者だ！」をメインテーマとし、イノベーションを起こすために技術者が身に付けたい人文系のスキルをご紹介します。





天野 勝 (MASARU Amano) オブジェクト倶楽部 事務局長。

オブジェクト指向技術、アジャイル開発手法の導入コンサルティングの経験から、最近では「チーム」としての仕事の楽しみ方に興味を持つにいたる。  
訳書に『リーン開発の本質』『アジャイルソフトウェア開発スクラム』、著書に『eXtreme Programmingテスト技法』『正しく学ぶソフトウェア設計』がある。

### レクリエーションゲームに学ぶチームビルディング

多様な人が集まり、仕事を成し遂げていく過程を経て、チームとしての一体感が育まれ、機能していきます。このチーム醸成の時間を短く、効果を高めるのに、チームビルディングの技術があります。

**本**セッションでは、学校教育の中で行われる「レクリエーションゲーム」の体験を通じて、ソフトウェア開発チームのチームビルディングに役立つ技術を、参加される方と一緒に学んでいきます。

**開**発メンバー間でのコミュニケーションの悩みを持っている方、チームではあるはずなのに営業と開発という役割に固執してしまい、関係がこじれているという悩みを持っている方にぜひ参加していただきたいセッションです。🌐[セッション詳細](#)



懸田 剛 (TAKESHI Kakeda) 株式会社 永和システムマネジメント コンサルティングセンター所属。

フリーランスエンジニア、教育、コンサルタントを経て、(株)チェンジビジョンにて、プロジェクトの見える化ツールTRICHORDの開発リードを務める。現在は永和システムマネジメントに戻り、アジャイル開発コーチを担当する。

マインドマップは2002年頃より使用しているが、最近はマインドマップだけに囚われずVisual Thinkingに興味シブシブ。

最近のWeb連載は「Happy Hacking Team」  
<http://enterprisezine.jp/article/corner/39>

### 体験、描いて考える「Visual Thinking」～裏紙を使って～

ここ数年で、マインドマッピング、ファシリテーショングラフィックといった視覚を効果的に使った手法で、問題解決、ブレインストーミング、ファシリテーションなどを行うことがエンジニアの間でも広まりつつあります。

**実**はこのような動きは「Visual Thinking」という名前で、世界的な広がりをみせはじめています。Visual Thinkingは単にビジネスの場だけで使うものではありません。ソフトウェアエンジニアが日常使うUMLも一つのVisual Thinkingです。

**今**回は、先頃邦訳出版された「描いて売り込め! 超ビジュアルシンキング」(原題:「The Back of The Napkin」)というVisual Thinkingの書籍を題材にして、ナプキンや裏紙とサインペンがあれば、誰でも簡単にVisual Thinkingを体験できる、というワークショップを行います。このワークショップでは、単に絵を描くだけではなく、自身で考え、人に伝え、問題を明らかにする、単純かつ奥の深いビジュアル思考フレームワークを体験できます。

このワークショップに参加すると、絵が苦手なあなたでも、明日から裏紙とペンで、Visual Thinkingを用いて、問題解決を行うことができる...かもれません。私も勉強中です。一緒に学びましょう!



安井 力 (TSUTOMU Yasui) 株式会社 永和システムマネジメント コンサルティングセンター所属。

アジャイルコーチ、コンサルタント、プログラマ。  
アジャイル成功の鍵は人と考え、人に着目した活動をしている。  
去年から、ゲームを使った学習とコミュニケーションに注目している。

### カードゲームでプロマネ疑似体験！

プロジェクトマネージャとは、苦悩のつきない仕事です。

ユーザーはわがままを言い、開発者は勝手なことをし、予算は削られ、スケジュールは遅れ。。。そんな状況を打開するのがしかし、プロジェクトマネージャの手腕の見せ所でもあります。

そんなプロジェクトマネージャの仕事を、簡単に体験できるカードゲームを作りました。参加者同士でゲームを遊びながら、プロジェクトマネジメントの難しさと面白さ、優秀なプロジェクトマネージャの育成について考えてみませんか。



近藤 寛喜 (HIROKI Kondo) 株式会社チェンジビジョンのソフトウェア開発者

好きなアジャイル・プラクティスは「成果を上げるのが仕事」  
オブジェクト倶楽部ではメルマガにて、「アジャイル・プラクティスの見つけ方」を連載中。

### HELP ME! - 三人よれば文殊の知恵。みなで知恵を貸し合おう。 -

**開**発現場に悩みはつきもの。現場で抱いた悩みを持ち寄り、一緒に悩んでみようというセッションです。昨年のオブラブ忘年会等で、全然知らない人とふりかえりました。それでも現場の悩みを話してみると、不思議と解決するためのアイデアと勇気が得られます。これは同じチームでは得られない新たな視点から問題の評価が得られるからです。

**自**分の悩みが解決するのよし、誰かの悩みを解決するために考えるのよし。このセッションでは簡単な枠組みを使って翌日から悩みを解決するための行動へ移すための材料を見つけていきます。

#### 【参考】

[【アジャイル】アジャイル・プラクティスの見つけ方 \[3\] ～イベントに参加し、ふりかえる～](#)



オブジェクト倶楽部

オブラブ若人の集い

オブラブの誇る精鋭若人集団が、10～30分のショートセッションを怒涛の勢いで繰り広げます。

テーマは「流行らせたいもの」。何が飛び出すかわからないこのトラック、under 30のエネルギーを存分にご堪能ください。





<http://www.flickr.com/photos/jpstanley/2307957448/>