

ワークショップを通じたアジャイル開発の習得に向けて

鈴木 翔大、鷲崎 弘宜、深澤 良彰 †1

本手法では、今話題のアジャイル開発に興味はあるものの実際に行ったことがない、または、あまりよくアジャイル開発がわからない人を対象に、ワークショップを用いてアジャイル開発を習得してもらうための手法を提案する。

How to learn agile development with workshop

Shota Suzuki, Hironori Washizaki, Yoshiaki Fukazawa †1

In this method, a technique for have never been actually, but you are interested in agile development of the topic, or those whose agile development is not known very well, get to learn the agile development using the workshop is proposed.

1. 背景

近年、情報化社会の発展に伴い、ソフトウェアの大規模化・複雑化が進み、技術の進歩などによる開発中の要求変更は頻繁に起きている。現在日本で最も多く利用されているウォーターフォールモデルでは、開発中における要求変更への対応が難しく、システムの納期や予算の超過と言った問題が当然のように生じている。また、そうして開発されたシステムは、顧客のニーズに合致せず、そのようなシステムを何回も繰り返し開発しなければならないといったことが起きている[2][3][4]。

そこで、注目を集めているのがアジャイルモデルである。アジャイルモデルでは、適応型の計画を行い、変化を受け入れることを目的としている。そのため、顧客の要求変更に対応し、顧客に役立つソフトウェアを開発することが期待されている。

しかし、海外企業に比べ日本企業では導入が進んでいない[3]。その理由の一つには、アジャイルモデルの知識不足が挙げられ、実際アジャイルモデルの行動内容であるプラクティスを実行すれば良いといった誤った知識も広まっている。

本手法では、アジャイルモデルにおける価値・原則に対する意識であるアジャイルマインドに焦点を当て、アジャイルモデルの習得を目的に、ワークショップを用いて原則毎の価値と原則の関係性を理解する手法を提案する。

2. アジャイルモデル

アジャイルモデルとは、アジャイル宣言において提案された価値・原則に準拠した形で開発を行う、軽量モデル開発の総称である。アジャイル宣言とは、軽量開発モデルである Extreme Programming (以下:XP)やスクラムなどの

権威者がよりよい開発方法を見つけるために提案したものである。そして、もともと存在していた軽量開発モデルにアジャイル宣言によって提案された価値・原則を取り入れたものの総称をアジャイルモデルと呼んでいる。そのため、アジャイルモデルの中にも XP やスクラムといった手法が存在している。図 1 にこれらの関係を示す。

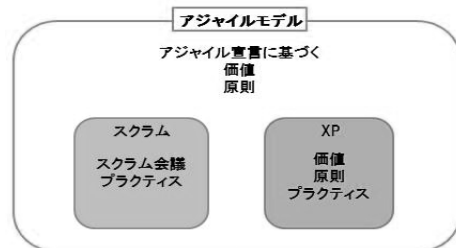


図 1. アジャイルモデルの区分

次に、アジャイルマインドにおける価値と原則の説明をする。

価値とは、アジャイルモデルにおける開発指針であり、アジャイル宣言においては 4 個の価値が提案された。また、原則とは、アジャイルにおける行動指針である。アジャイル宣言において 12 個の原則が提案された。

3. 本手法の特徴

本手法では、ワークショップを用いて、アジャイルモデルを習得する手法を提案する。ワークショップ前後には、アジャイルマインドを測定するためのテストを行い、そのテストの結果を分析することによって、ワークショップをより効果的なものに改善していく。

本手法において、ワークショップを行う利点は以下の通りである。

- ・実際に体験することで、アジャイルモデルの価値・原則の関係性を長時間記憶に残せることが期待できる。

†1 早稲田大学

・ワークショップにより手順を踏んで理解を深めるため、独学によるプラクティス第一主義に陥るといったような誤った理解を防ぐことが出来る。

本来、実プロジェクトで理解を深めていくことが理想的であるが、プロジェクトの有無や顧客の有無などにより、誰もが実プロジェクトを行えるとは限らない。そこで、本手法では、アジャイルモデルの疑似体験に近いワークショップを用いることで、実際に体験しながらアジャイルモデルの価値・原則の関係性を理解していくことを目的とする。

また、勉強会などでアイスブレイクを行いたい時に、本手法のワークショップを行うことで、効率的に参加者にアジャイルモデルを理解してもらえることが期待される。

4. 本手法の手順

本手法は、アジャイルマインドのテストから、ワークショップの改善まで、大きく4つのステップで構成される。

1. アジャイルマインドのテスト
2. ワークショップ実施
3. アジャイルマインドの再テスト
4. 結果分析・ワークショップの改善

図2に本手法の流れを示す。

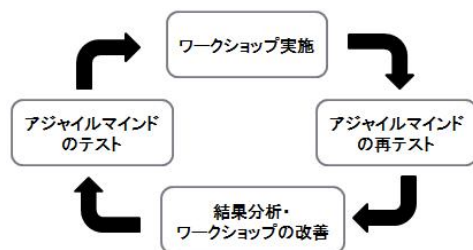


図2. 本手法の流れ

4.1. アジャイルマインドのテスト

アジャイルマインドのテストでは、ウォーターフォールモデルに準じた選択肢とアジャイルモデルに準じた選択肢の二択のテストである。このテストでは、数多く用意した問題の中からランダムで選ばれた30問程度の問題を行う。ワークショップ前のテストでの点数は、ワークショップ後のアジャイルマインド習得度の基準となる。

アジャイルマインドのテストの例を以下に示す。

Q. 顧客が信頼に足ると判断するチームは？

1. 実施計画や大量の製品文書を納品してくれるチーム
2. テスト済みソフトウェアを毎週届けてくれるチーム

また、このテストにより、参加者のアジャイルマインドの弱点を知ることが出来る。そのため、次に行うワークショップの選択基準にもなる。

4.2. ワークショップ実施

次にワークショップを実施する。ここで行うワークショップは、以下の順序で考えていく。

- ・一つの原則を選択する。
- ・その原則に関係するワークショップを模索する。

本手法で行うワークショップは、誰でも簡単に取り組めるものであり、かつ効率的にアジャイルモデルを習得できるものを目指している。そのため、本手法ではいくつかの要件を取り入れる。以下にその一部をしめす。

- ・身近な道具を用いる。
 - ・短時間で行う。
 - ・簡単なゲームにする。
 - ・プロジェクトに即したゲーム内容とする。
 - ・要求変更を再現したルールを取り入れる。
- また、ワークショップの実施方法は以下の通りである。
- ・あるワークショップを行う。
 - ・そのワークショップの解説を行う。

実際にワークショップを行うだけで終わってはアジャイルマインドの習得は出来ない。そのため、ワークショップ後に、原則とどう結びついているのかといった解説を行うことで、参加者が効率的にアジャイルマインドを習得できると期待している。

4.3. アジャイルマインドの再テスト

アジャイルマインドテストを再度行う。ここでも、項4.1と同様に、数多く用意した問題の中からランダムで選ばれた30問程度の問題を行う。ここでの結果をワークショップ前のものと比較することでワークショップがアジャイルマインドの習得にどのような影響を及ぼしたかを計測することが出来る。

4.4. 結果分析・ワークショップの改善

今回行ったワークショップが、アジャイルマインドのこういった側面に影響を与えたのかを分析し、ワークショップの改善に繋げる。このフィードバック、ワークショップの改善により、より効率的な教育を行える形を探す。例として、原則「動くソフトウェアを、2-3週間から2-3カ月とできるだけ短い時間間隔でリリースする。」を習得するワークショップにも限らず、原則「シンプルさが本質です。」が向上した場合、アジャイルマインドまたはワークショップの見直しが必要とされる。

5. おわりに

本手法では、アジャイルマインドのテストによるアジャイルマインドの分析し、また、ワークショップを用いてアジャイルマインドを習得させる手法を提案した。

今後の課題は、以下の通りである。

1. 効果的なアジャイルマインドのテストの検討
2. 効率的な学習を行えるワークショップの模索
3. ワークショップをたくさんの人に行ってもらう方法
4. ワークショップ理論の調査

・参考文献

- [1] Jonathan Rasmusson, 西村 直人, 角谷 信太郎, 近藤 修平, 角掛 拓未 : アジャイルサムライ, オーム社, 2012
- [2] 小泉 寿男, 吉田 幸二, 辻 秀一, 中島 毅 : ソフトウェア開発, オーム社, 2003
- [3] スコット W・アンブラー : アジャイルモデリング, 株式会社オーグス総研, 2003
- [4] クレーグ・ラーマン, 児高 慎治郎, 松田 直樹, 越智 典子 : 初めてのアジャイル開発, 日経 BP 社, 2004
- [5] ケント・ベック, シンシア・アンドレス, 長瀬 嘉秀 : XP エクストリーム・プログラミング入門 変化を受け入れる, 株式会社テクノロジックアート, 2005