

1.遠藤さんのコーポレートサイトの立ち上げに関して、開発の人間として何かリアクションを起こすことはできないか。

2そもそも、人材としての開発者に求められることは何か？を考えると、至極単純に『優秀な人材』である。

3.また、ソフトウェアハウスとして、顧客に求められることは何か？を考えると、これも至極単純に『すばらしい開発実績』である。

4.上記の想定をコーポレート改修という要件に沿って、開発者目線で実現できることを考えた。

5.答え：何か作る。そのために作り出す。そのために作りやすい環境を用意する。

6.作りやすい環境とは何か？→制約のない環境

7.制約のない環境とは何か？会社という組織に依存しない環境

0. 【経緯】※全てはここから

1. 【我々はなぜここにいるのか】

- ・モチベーションを持った開発の勉強を行いたい
- ・開発者としてのスキルを磨きたい
 - ・会社への貢献をしたい
 - ・会社から評価されたい

【ミッション】（事業目標、事業課題への解決案、現場のチャレンジ）

- ・最新の次術を含めた開発への第一歩を踏み出せる環境を作りたい
- 【司令官の意図】
- ・会社の規約に束縛された動きの取れない開発者を開放する。
 - ・現在の経営層、マネージャ陣に頭を押さえつけられている感のある、開発者の平和的反乱行動である！
- ・経営層、マネージメント層には「無料です」「リスク0です」という特製のオブラートにくるむことが可能である。

【やること】

- ・開発者同士の自由なコミュニケーションスペース
 - ・GITベースのソース管理システム構築
 - ・タスク管理システムとの連携（カンバン方式）
 - ・コラボレーションツールとの連携（SLACK）
 - ・社会的な制約は少ない（それは将来構想の会社側リポジトリへの取り込みのタスクになる）
 - ・ソフトウェア資源として、再利用、コードレビューの容易さの更新のため、googleのコーディング規約を元に推める。
 - ・ピアレビュー文化を作る（互いの力を高め合うためのレビュー）
 - ・
 - ・アプリ開発
 - ・実際にどんな形でも1本つくり上げる。
 - ・

【やらないこと】

- ・スケジュールベースのタスク管理 → 【理由】開発者の能動的な開発欲ドリブンの運用を行いたいため

【優先度低】

- ・匿名の開発者懺悔室。→皆で真摯に解決方法を見つけて上げるのはどうだい？

【将来構想】

- ・今回作成する環境を元に、会社で実際に利用するエンタープライズ仕様の環境を構築する。
- ・将来は、開発者リポジトリからの『PUSH』リクエストから、エンタープライズ仕様に改変したプロダクトを社内のリポジトリに取り込み、実際の開発を行うスタイルにしたい。
- 本当の本当の本来の行き先は、会社発行の「ISSUE」から、開発者リポジトリ側にてソースが組みまれ、会社リポジトリへ『PULL』リクエストが来るという姿。

7. 【夜も眠れなくなるような問題は何だろう(How2)】

- ・このムーブメント（うちの会社の中では）について、上層部は、「気持ち悪い（なんか怖いからやめさせろ）」と思うのではなかるうか？
- ・そもそも現在のうちの開発者にこの意図が伝わるのであろうか？
- ・ユーザが望んでいる「優秀な人材」「実績のある会社」に結びつけることが可能なのか？机上のみではないか？

8. 【期間を見極める(How3)】※規模感

- ・対スポンサー（今回についてはWERAM社員、マネジャ、経営層がそれぞれレイヤーの違うスポンザーになる）
 - ・WERAM社員
 - ・コアチーム
 - ・
 - ・その他開発者
 - ・GIT等の基盤利用作法の習得
 - ・その他運用規約の習得
 - ・マネジャ
 - ・PJ理解、リスク管理
 - ・経営層
 - ・開発者への啓蒙活動、事業目標の修正

・ハイレベルのストーリーのリスト

――ここに書かれたことは約束ではありません。――

PAILOT_WEB
インセプションデッキ
Ver0.1_20150603_

2. 【エレベーターピッチ】

- ・ニーズ
 - ・「開発者が率先してものを作り出す文化がほしい会社経営層を満足させる」
 - ・「会社の束縛から第一歩を踏み出すのを躊躇する文化を払拭し」
 - ・「まるでGOOGLEのような自由な開発魂の塊の会社に」したい
 - ・「WEARM開発者」向けの
 - ・「パイロットWEB」というプロダクトは
 - ・「オープンソースによる社員間のカイハツ現場」です。
- ・「オープンソースの土俵での活発なコミュニティ形成」「会社としての最低限のリスク管理」「社員の自由な開発魂の発露」ができ
- ・「従来の社内規約に束縛された開発環境」とは違って
- ・「開発者の赴くままの自由な創造性を発揮するワークスペース」を備えております。

3. 【パッケージデザイン】※ビジョン

- ・パイロットWEB
 - ・【TODO】素敵な写真
 - ・開発者ドリブンのナレッジスペース
- ・開発者の自由な想像力の結晶を会社の力にする。
- ・【自分へのジャッジ】このプロダクトへ自分ならば金を出すか？→YES、金は出さないが自分内優先度最高に対応したい。
 - ・【禁忌】
- ・ゴール：自由闊達な開発者のためのワークスペース
 - ・パッケージデザインの候補
 - ・「ギークな自分駆動の開発者集団」

5. 【「ご近所さん」を探せ】

- ・プロジェクト期間中にどこかのタイミングでかわることになる人すべてを列挙する。
- ・ゴールはこれらの人たちとリレーションシップを築いて、我々がトラックを進んでいくこと(プロジェクトを進めていずれ何らかの関わり合いがあること)を知らせることだ（実際に着いてしまう前に）

6. 【解決案を描く(How1)】※アーキテクト

- ・利用サービス
 - ・ソースマネジメント・システム
 - ・GITHUB
 - ・タスク管理システム
 - ・カンバンシステム（）
 - ・
 - ・ライブラリ
 - ・ツール
 - ・その他技術的要素
 - ・セキュリティ・マネジメント

7. 5. 【特攻野郎Aチーム】

- ・必要となるであろう期待される能力やどんな種類のスキルが必要なのかについて書きこむ
- ・特定の重要人物がいればその名前を書こう（例えば、Xができるのはピリーだけだ、とか）

9. 【何を諦めるのかをはっきりさせる(How4)】

- ・いざとなったとき何をあきらめるか。
- ・アジャイルプロジェクトではスコープは可変が基本。
 - ・他のファクターも存在しうる、その場合にどのフォースを可変にして、どれは石のように固定するのか
 - ・(通常は予算だ)顧客に聞けるようにしとかなきゃならない。
- ・スライドのルール:
 - ・同一レベルにはスライダーは1個しか入らない。（訳注：縦位置が同じスライダーは存在しえないということ）
 - ・他に重要なファクターがあったら下の段に入れる。

- ・典型的な4つの分類
- ・スコープ（フィーチャーが完了すること）
 - ・予算（予算内に収まること）
- ・納期（時間通りに納品できること）
 - ・品質（高い品質、少ないバグ）
 - ・その他の大事なこと
 - ・簡単に利用できること
 - ・考えさせないインタフェース
- ・詳細な証跡（なんでもログに取る）

10. 【何がどれだけ必要なのか(How5)】

- ・ステークホルダーは通常以下の2つのことに関心がある。
 - ・どれくらいコストがかかるだろうか？
 - ・いつ終わるだろうか？

ここでは、これら2つの質問にできるかぎり答える。そして、これを見せることでステークホルダーはプロジェクトはまだ続ける価値があるかどうかを決めることができる。

【コアチーム】

- ・
- ・

【関連チーム】

- ・
- ・