



Tommy

Jan 23 · 6 min read

序章

駒場「最近、うちのおかんがシステム開発に興味を持っててなあ、名前は忘れたらしいんやけど、迅速に開発できて、仕様変更にも対応できる、素晴らしい開発手法を取り入れてるところがあるらしいんやわ〜。」

内海「そんなもんアジャイルに決まってるがなあ〜! 今やシステム開発と言えば、アジャイル。素早く変化に対応できるってゆーのが特徴なんよ。そもそも名前が“迅速”を意味する英語やねんから、アジャイルに決まってるがなあ〜。」

チームの人数

駒場「最初、オレもそう思たんやけどな、なんでも 40 人ぐらいで開発してるらしいんやわあ〜。」

内海「ほなあ、アジャイルちゃうかあ…。アジャイルでは 5〜9 人ぐらいが推奨されてるからなあ〜。40 人もおったら、とてもやないけど、コミュニケーションが成立するとは思われへんなあ〜。効率の悪い伝言ゲームになるのは目に見えてるからなあ〜。おかん、他にもなんか言うてなかったかあ?」

スプリント

駒場「そー言えば、スプリントに区切って開発してるって言うてたわ。」

内海「ほな、アジャイルやないのお〜。スプリントってことは、その中でもスクラムってのを導入してるんとちゃうの? スプリント毎に実際に使えるものをリリースしてゆくから、常に使える状態でバージョンアップしてゆくんやろ? やっぱ、アジャイルやろお〜。」

駒場「オレもそう思たんやけどな、リリースは三ヶ月ごとらしいねん。」

内海「ほな、アジャイルと違うかあ〜。アジャイルでは1〜4週間がスプリント期間やからなあ〜。三ヶ月は長過ぎるわ〜。三ヶ月もフィードバックがなかったら、開発チームの成長も製品の成長もぜんぜん迅速と違うもんなあ〜。なんか齟齬があったら三ヶ月分も無駄になるしなあ〜。もしもの失敗を小さくするのも大事なんだよ、アジャイルは。ほな、やっぱアジャイルとちゃうわ〜。他にもなんか言うてなかったあ?」

デイリースクラムミーティング

駒場「おかんが言うにはな、毎朝、朝会をやるらしいわ。」

内海「ほな、アジャイルに決まってるがなあ〜。朝会は、スクラムでは“デイリースクラムミーティング”ってゆーて、実は別に朝でなくてもええんやけどな。チームやプロジェクトの変化を継続的に観察する大切なイベントやから、やっぱアジャイルやろお〜。」

駒場「オレもそう思たんやけどな、毎朝、一時間もかかるし、内容も進捗確認だけやから、自分の発言が終わったら、みんなあまり興味なさそうらしいねん。」

内海「ほなあ〜、アジャイルとはちゃうなあ〜。アジャイルでは十五分以内って言われてるし、そもそもカンバンを使ってるやろうから、進捗はそれぞれが自分で見るからなあ〜。確かに予実の話しはするけど、うまくいった方法を共有したり、うまくゆかなかった障害を取り除くことが大事やから、進捗報告だけやったら、ただの儀式やん。そなん、アジャイルとちゃうがなあ〜。」

駒場「ほんでな、マネジャーがタスクをアサインして終わるらしいねん。」

内海「ほな、絶対にアジャイルとちゃうな。アジャイルでは、自分でタスクにサインナップするねん。そーやないと“タスクをやらされてる”ってゆー受身思考になってしまうやん。心理学とかゲーミフィケーションとかも利用して、生産性を高めてゆくもんなんやでえ〜。それ、絶対、アジャイルとちゃうわあ〜。おかん、他にもなんか言うてなかったかあ?」

テスト駆動開発

駒場「おかんが言うにはな、CI/CDってゆーのをやってるらしいわ。」

内海「そしたら、やっぱりアジャイルやろお〜。常時結合試験、継続的デリバリーってやつや。アジャイル開発では動作するものを開発し続けるために、結合試験やデプロイを自動化するのは常識やもんなあ。やっぱ、アジャイルやろお〜?」

駒場「オレもそう思たんやけどな、TDD できるプログラマーはおらへんらしいねん。それからな、テストコードは実装が終わってからまとめて書くってゆーてたわ。」

内海「ほな、絶対にアジャイルとちゃうがなあ〜。そりゃあテストコードがあれへんかったら、テストを走らせてもエラーは出んけども、常時結合試験の意味があれへんがなあ〜。テストコードがなかったら仕様変更もどんどん大変になってゆくんやで〜。リファクタリングはどうすんねんなあ〜?」

駒場「作り終わった後で、時間があったらリファクタリングするってゆーてたわ。」

内海「そなん、リファクタリングとちゃうがなあ〜。ただの作り直しやん。ぐちゃぐちゃのコードを整理されたコードに書き直すのは、ムチャムクチャ大変やから、結局、実施せーへんに決まってるやん。ぜんぜん CI/CD とちゃうがなあ〜。」

駒場「それからなあ〜、git のブランチも切ったらあかんらしいねん。」

内海「ほな、アジャイルとちゃうがなあ〜。開発中は細かくブランチを切って、テストが通るようになってから、メインブランチにマージするのが一般的なやり方なんよ。メインブランチだけで開発するなんて、作業途中のコードをサーバーにプッシュできへんやん。それは、アジャイルとちゃうやろお〜。おかん、他にもなんか言うてなかったあ?」

コミュニケーション

駒場「そう言えば、コミュニケーションを大事にしてるってゆーてたと思うわ。」

内海「それやったら、やっぱりアジャイルやないのお〜。”プロセスやツールよりも個人との対話”を大切にするんよ。やっぱ、アジャイルやろ〜。」

駒場「オレもそう思たんやけどな、オフィスは静まりかえってるらしいんよ。席もバラバラで、顧客との会議は週一の定例会議だけなんやて。」

内海「ほな、アジャイルと違うかあ…。アジャイルでは、スクールバス一台分ぐらいの空間に顧客も含めて一緒に開発するのが良いとされてるからなあ〜。疑問点を即座に解決せんと進みが遅なるやん。余計な管理作業も増えるしなあ。ぜんぜんコミュニケーションを大事にしてへんやん。絶対、アジャイルとちゃうわあ〜。よーわからんなあ〜。その話を聞いたおとんはどーゆーてんの?」

結末

駒場「おとんがゆーにはな、ウォーターフォールちゃうか? ってゆーねん。」

内海「それも絶対ちゃうやろ! ロイスに失礼や!! もうええわ!!!」

Agile

Scrum

Medium

[About](#) [Help](#) [Legal](#)