

スクラムマスター・プロダクトオーナー
専任できてる？

スクラムチームのロールについて考えよう！

田地 将也

アジャイルひよこクラブ

2018.8.24

はじめに

- * この資料は2018年8月度
アジャイルひよこクラブの
ディスカッション導入に使った資料です

アジェンダ

- * スクラムチームのロール整理
- * ロールの専任について

自己紹介

なまえ

田地 将也

所属

アジャイルひよこクラブ

認定スクラムマスター

認定スクラムデベロッパー

アジャイル歴

4年くらい？

最近興味のある技術

Docker, kubernetes



このスライドについて

- * スクラムには幾つかのルールがある
- * いったん整理 & 実践例を振り返ってみる
- * この後の議論のネタに
していただければ幸いです！

スクラムチームの ルール整理

3つのルール

3つのロール

- * プロダクトオーナー (PO)
- * 開発チーム (Dev)
- * スクラムマスター (ScM)

※この資料中では適宜 () に記載の略語を使用します

プロダクトオーナー
(PO)

プロダクトオーナー

- * 役割

- * プロダクトの価値の最大化に責任を持つ
- * プロダクトバックログを管理する

プロダクトオーナー

* 例えば . . .

- * ビジネスゴールを設定する
- * 完了の定義を明確化した
プロダクトバックログを書く
- * スプリントプランニングで
プロダクトバックログを開発チームに説明する

プロダクトオーナー

* 例えば・・・

- * ビジネスゴールを設定する
- * 完了の定義を明確化した
プロダクトバックログを書く
- * スプリントプランニングで
プロダクトバックログを開発チームに説明する

スクラムチームが作るべきモノを定める人

開発チーム
(Dev)

開発チーム

- * 役割

- * スプリント終了時、動くソフトウェアを届けることができる専門家
- * スプリントを繰り返し、インクリメンタルに開発する
- * 自己組織化されており、機能横断的である

開発チーム

- * 例えば・・・
 - * プロダクトバックログの内容を理解し、機能分解する
 - * スプリント内にバックログの完了条件を満たす機能実現に全力を尽くす
 - * 設計・開発・テスト、運用、など、必要なことは全部やる

開発チーム

- * 例えば・・・
 - * プロダクトバックログの内容を理解し、機能分解する
 - * スプリント内にバックログの完了条件を満たす機能実現に全力を尽くす
 - * 設計・開発・テスト、運用、など、必要なことは全部やる

POの夢を叶えるプロダクト開発のエキスパート集団

スクラムマスター (ScM)

スクラムマスター

* 役割

- * スクラムの促進と支援に責任を持つサーヴァントリーダー
- * 開発チーム・POを支援する
- * 組織への導入を支援する

スクラムマスター

- * 例えば・・・

- * POが良いプロダクトバックログを書けるようサポートする
- * 開発チームがステークホルダーと協調できる環境を作る
- * ふりかえりでメンバーに内省を促す
- * スクラム導入を検討している社内の開発チームに「スクラムとはなんぞや？」と教えてあげる
- * 開発チームを邪魔するものを討伐する

スクラムマスター

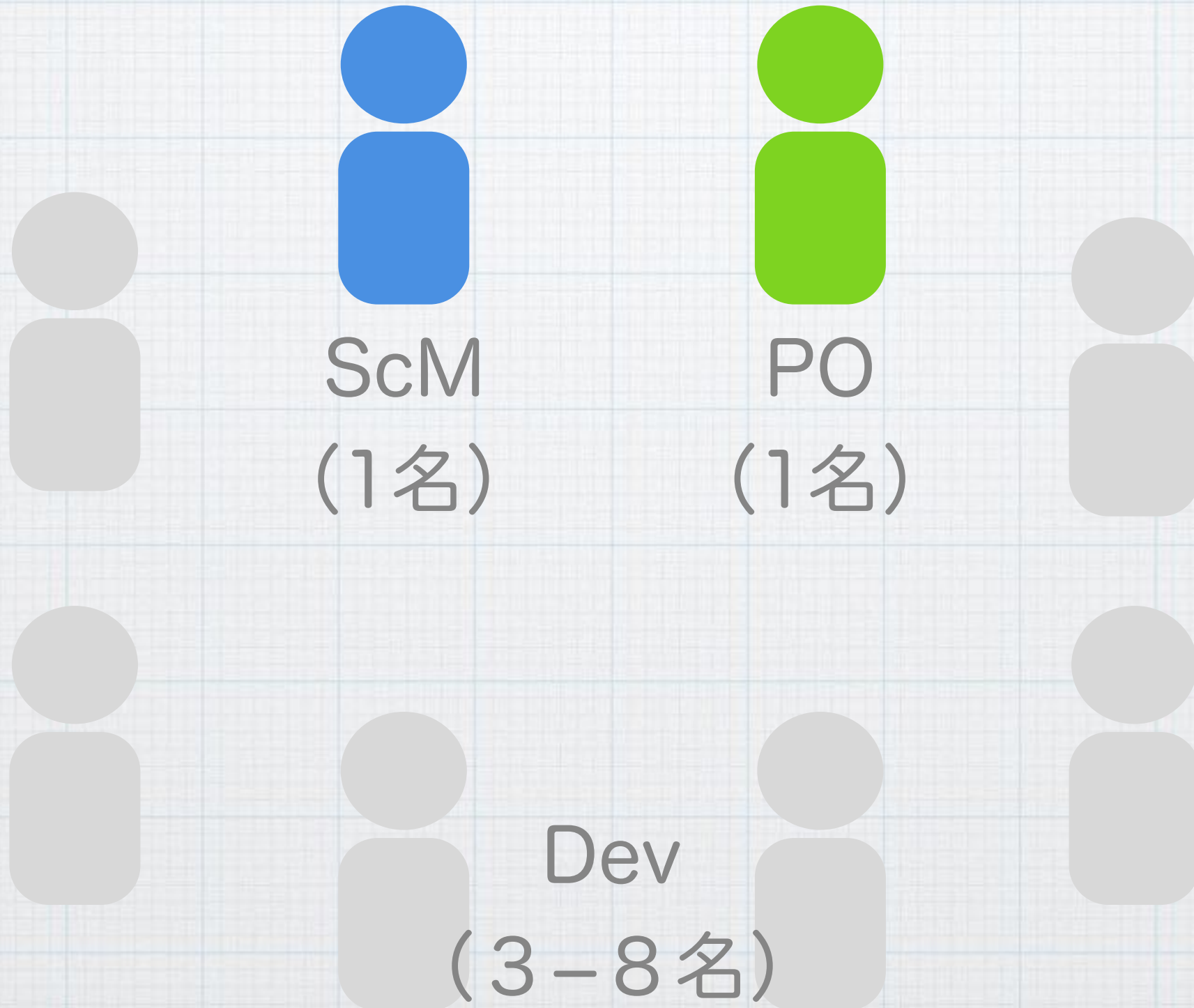
* 例えば・・・

- * POが良いプロダクトバックログを書けるようサポートする
- * 開発チームがステークホルダーと協調できる環境を作る
- * ふりかえりでメンバーに内省を促す
- * スクラム導入を検討している社内の開発チームに「スクラムとはなんぞや？」と教えてあげる
- * 開発チームを邪魔するものを討伐する

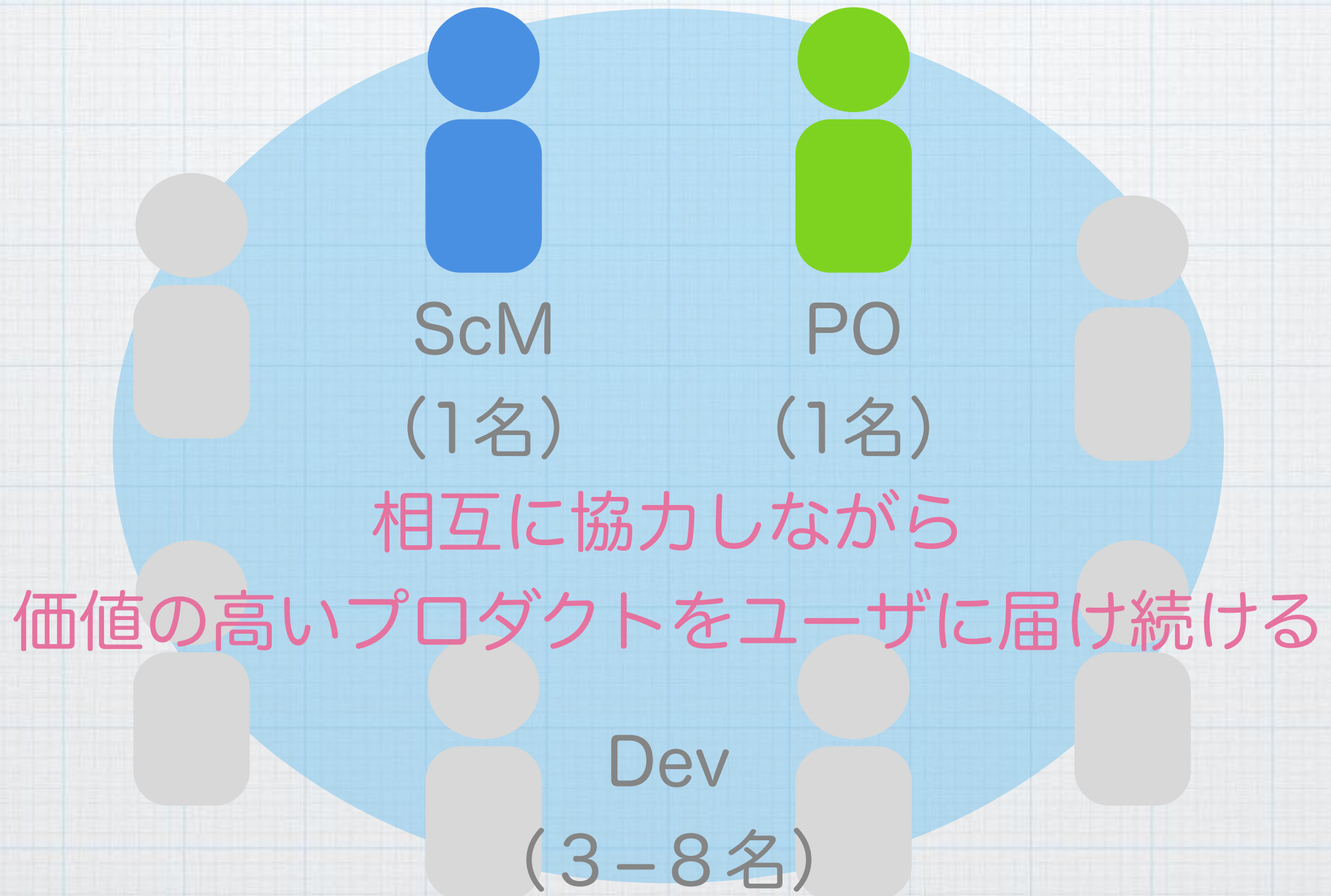
スクラムチームがうまく機能するように働きかける人

スクラムチームの 構成

スクラムチームの構成



スクラムチームの構成



□ールのまとめ

ロールのまとめ

- * PO

- * スクラムチームが作るべきモノを定める人

- * Dev

- * POの夢を叶えるプロダクト開発のエキスパート集団

- * ScM

- * スクラムチームがうまく機能するように働きかける人

- * スクラムチーム

- * 上記ロールで構成された10名以下程度のメンバーで、相互に協調しながら価値提供に向かって全力を尽くす

ロールの専任

専任

できますか？

ここで、
従来の開発現場を
振り返ってみる

従来の開発現場

〇〇マネージャ

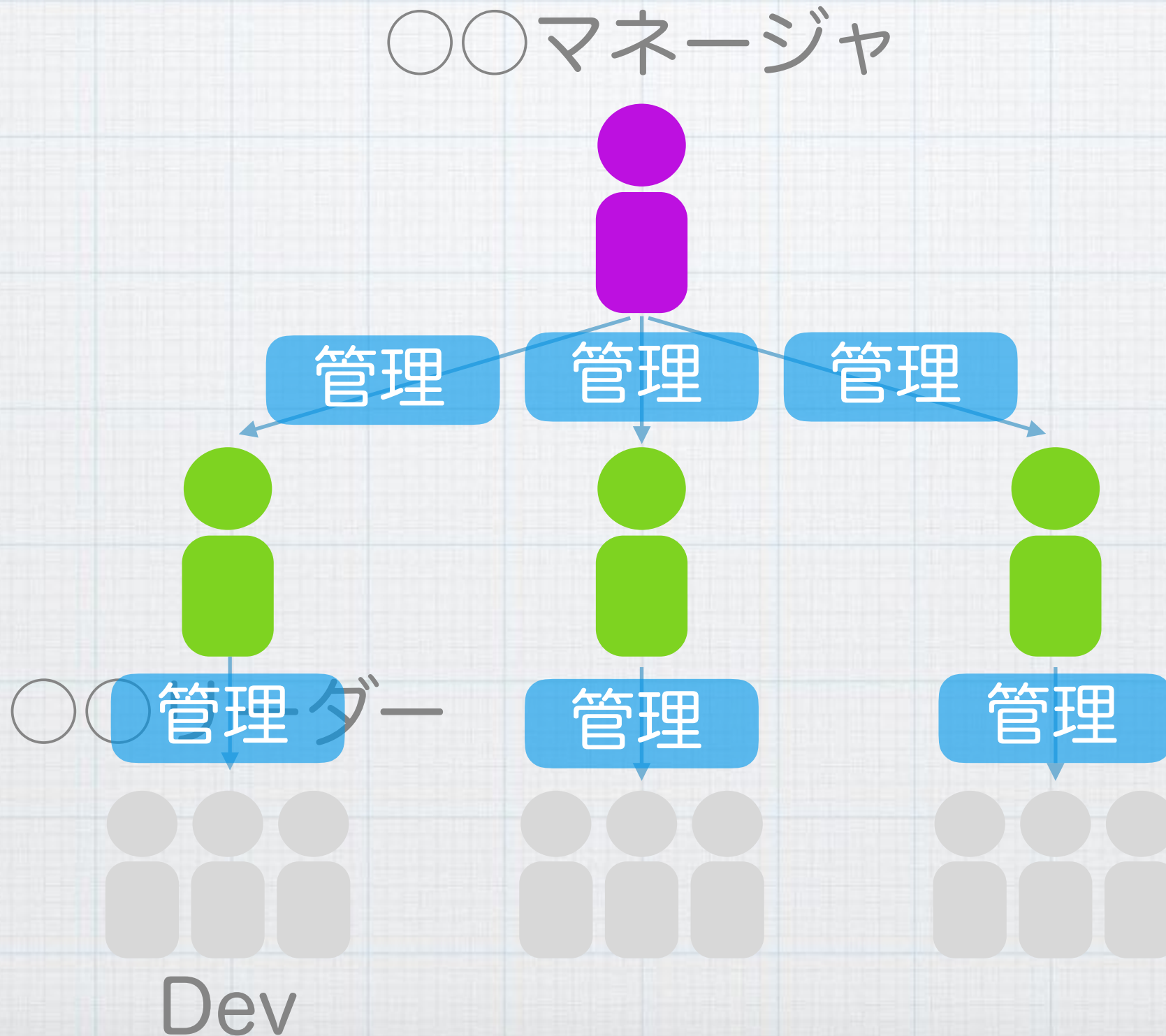


〇〇リーダー

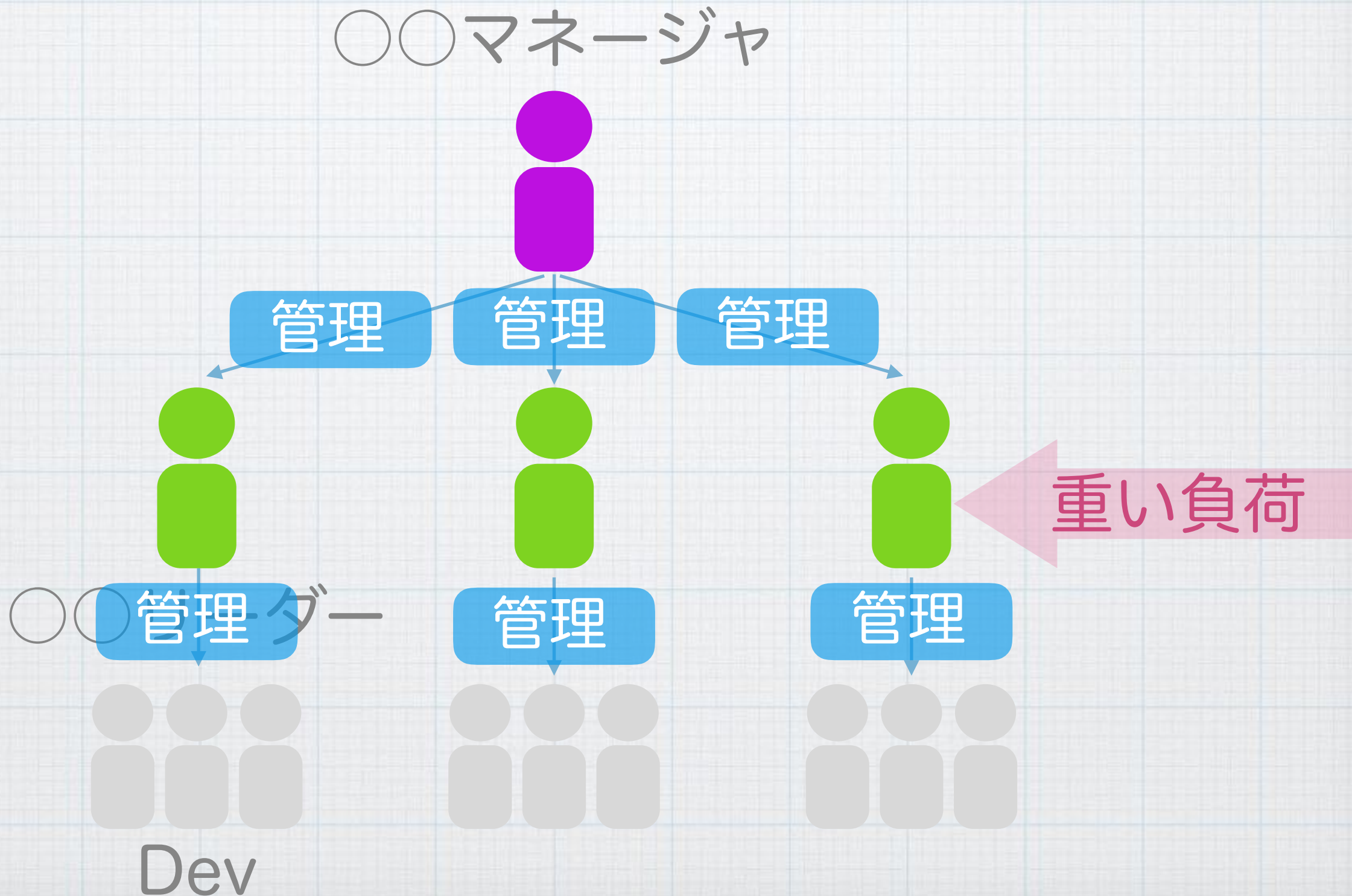


Dev

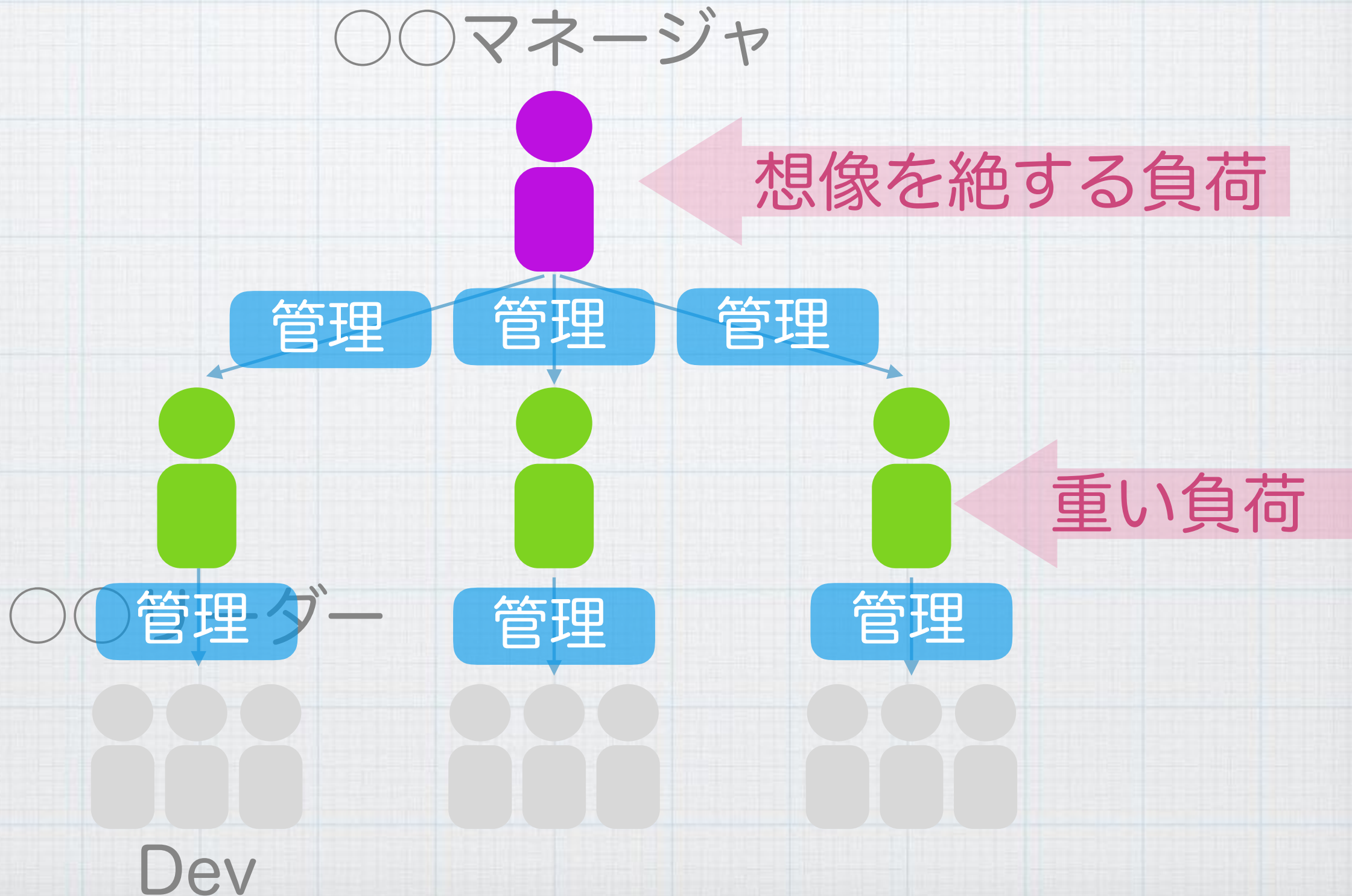
従来の開発現場



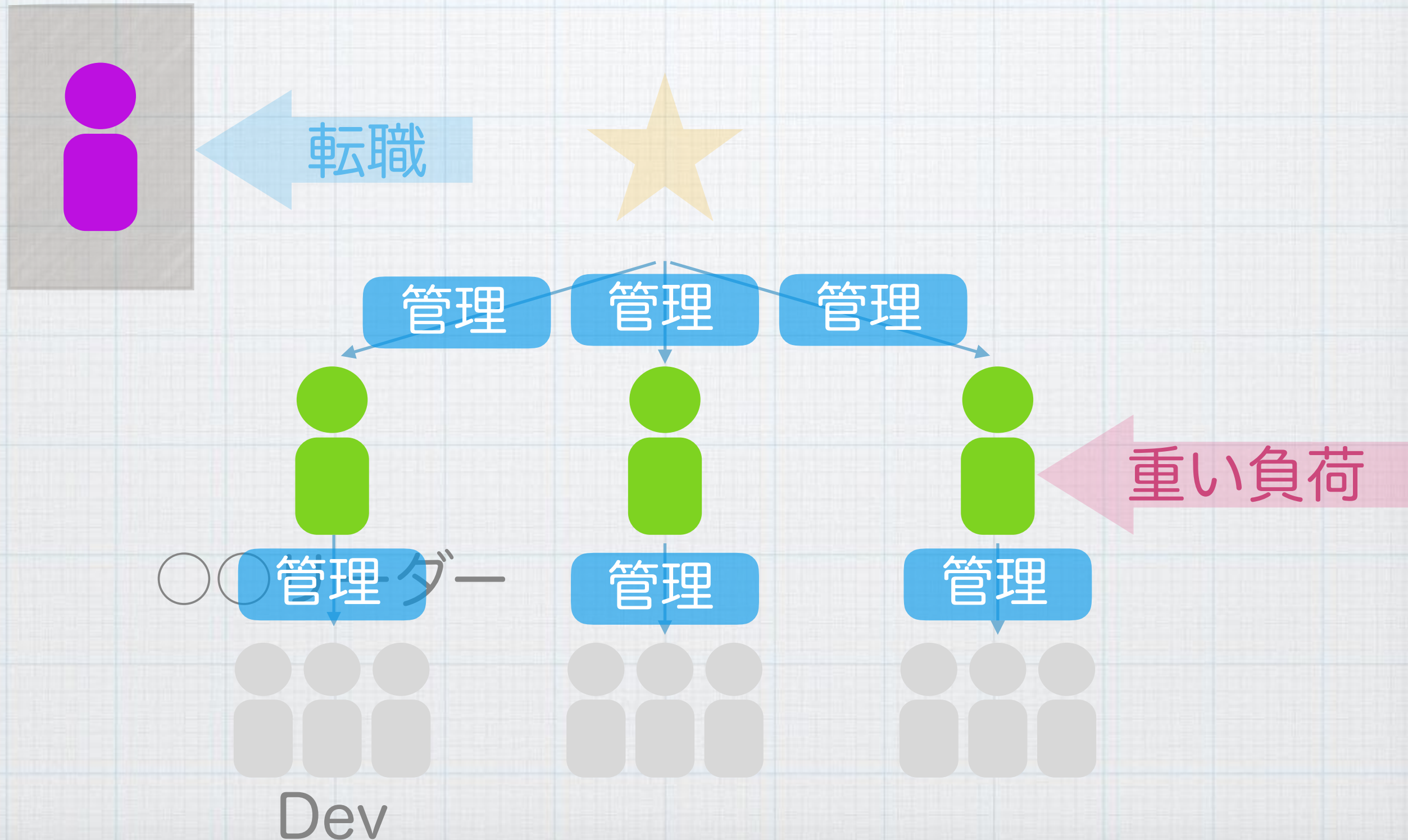
従来の開発現場



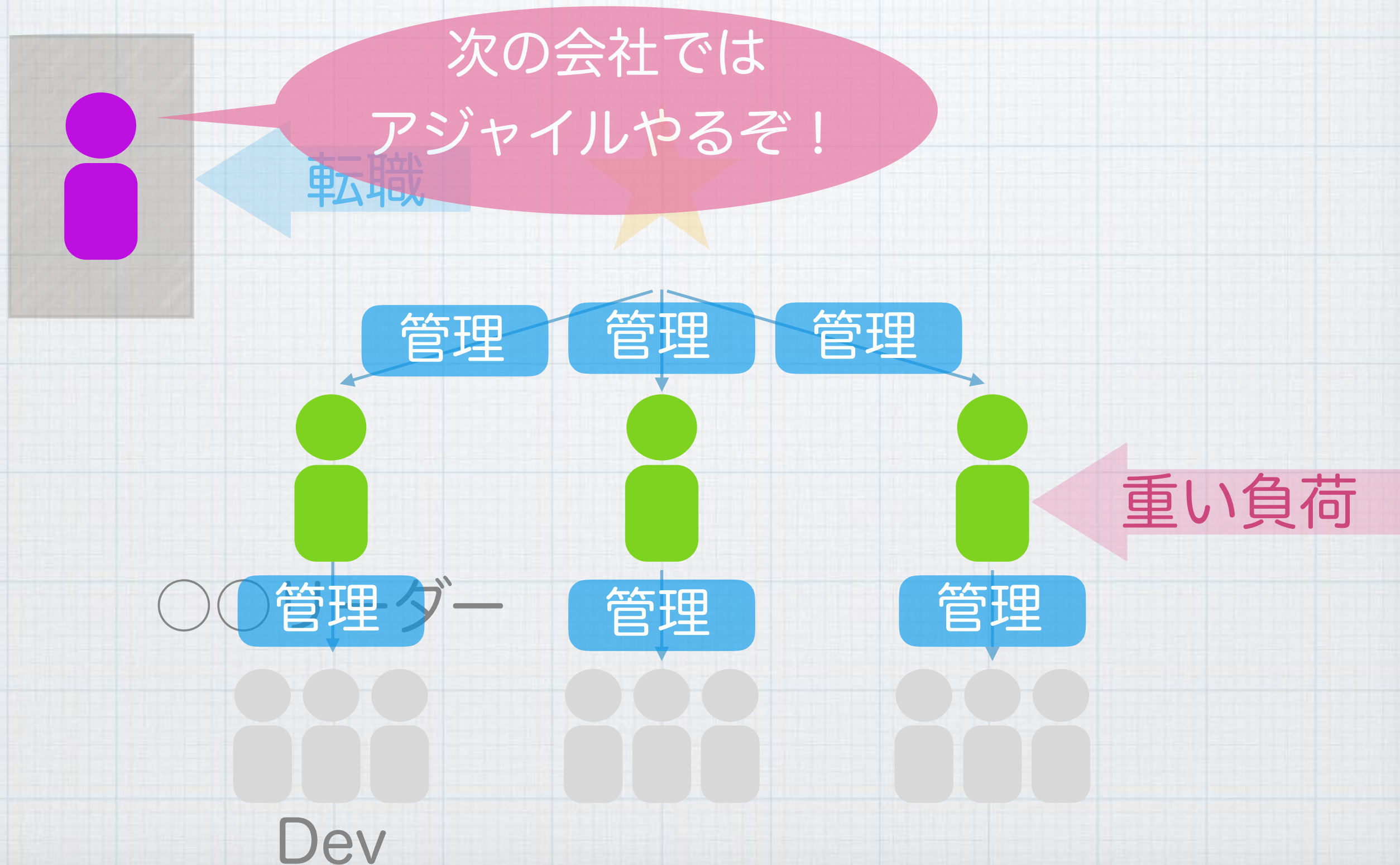
従来の開発現場



従来の開発現場

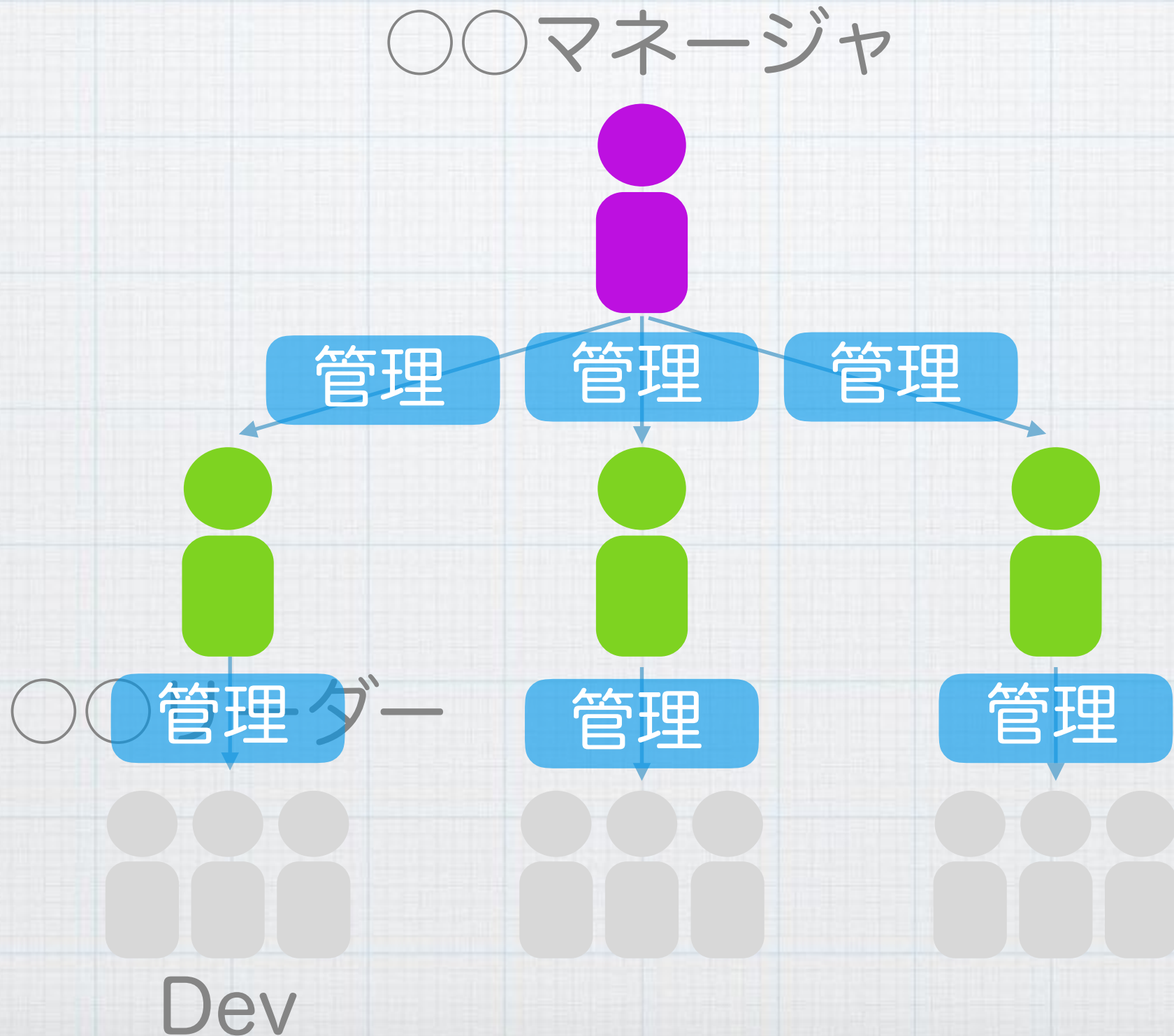


従来の開発現場

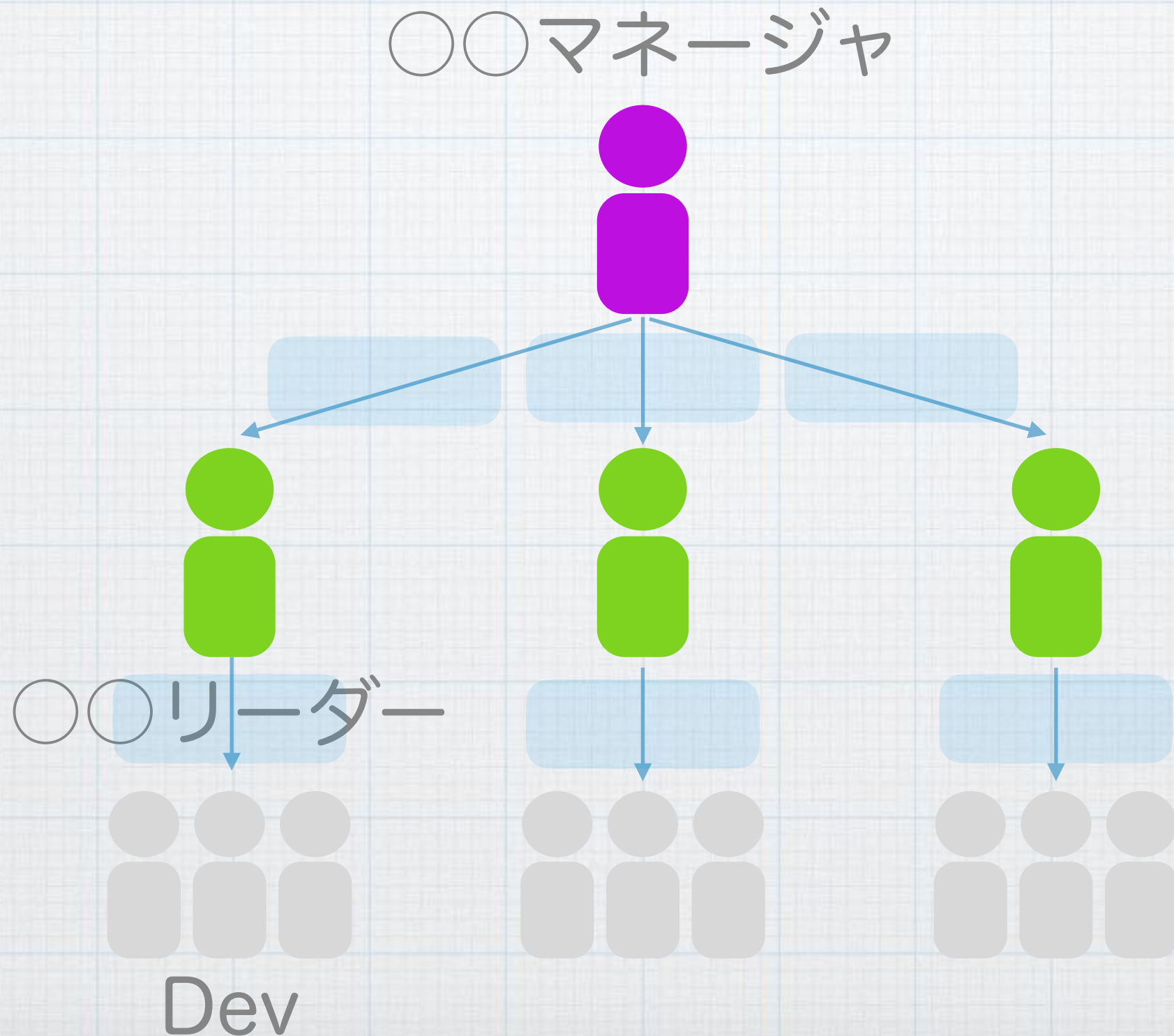


匙を投げる前に
少し努力してみる

従来の開発現場



管理コストを下げる



管理コストを下げる

〇〇マネージャ



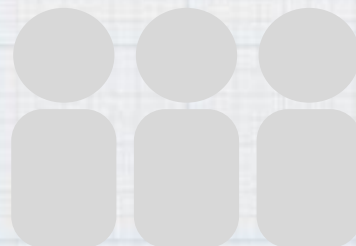
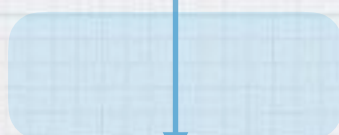
管理コストが減れば
ビジネスゴールに集中しやすくなるはずだ



〇〇リーダー



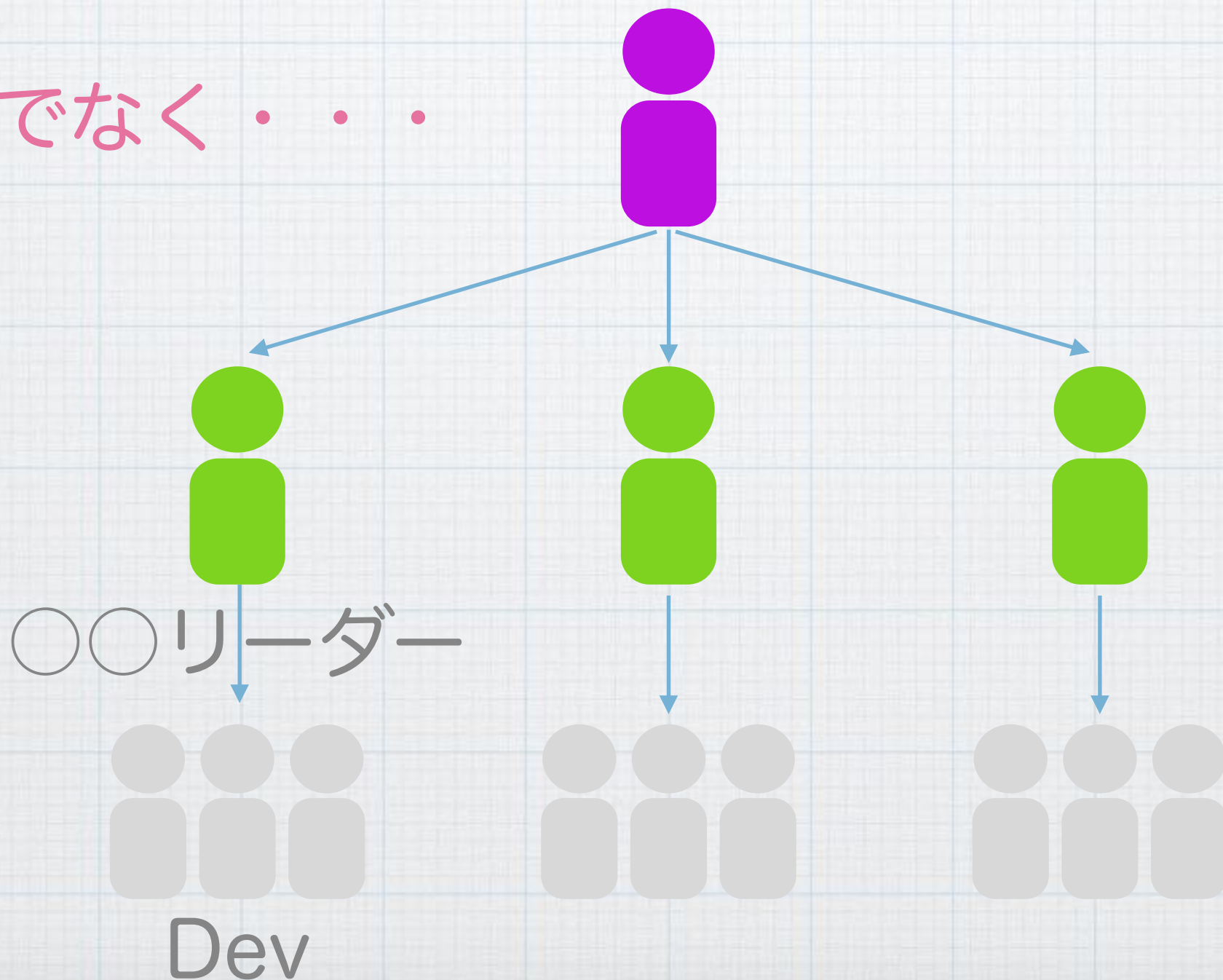
Dev



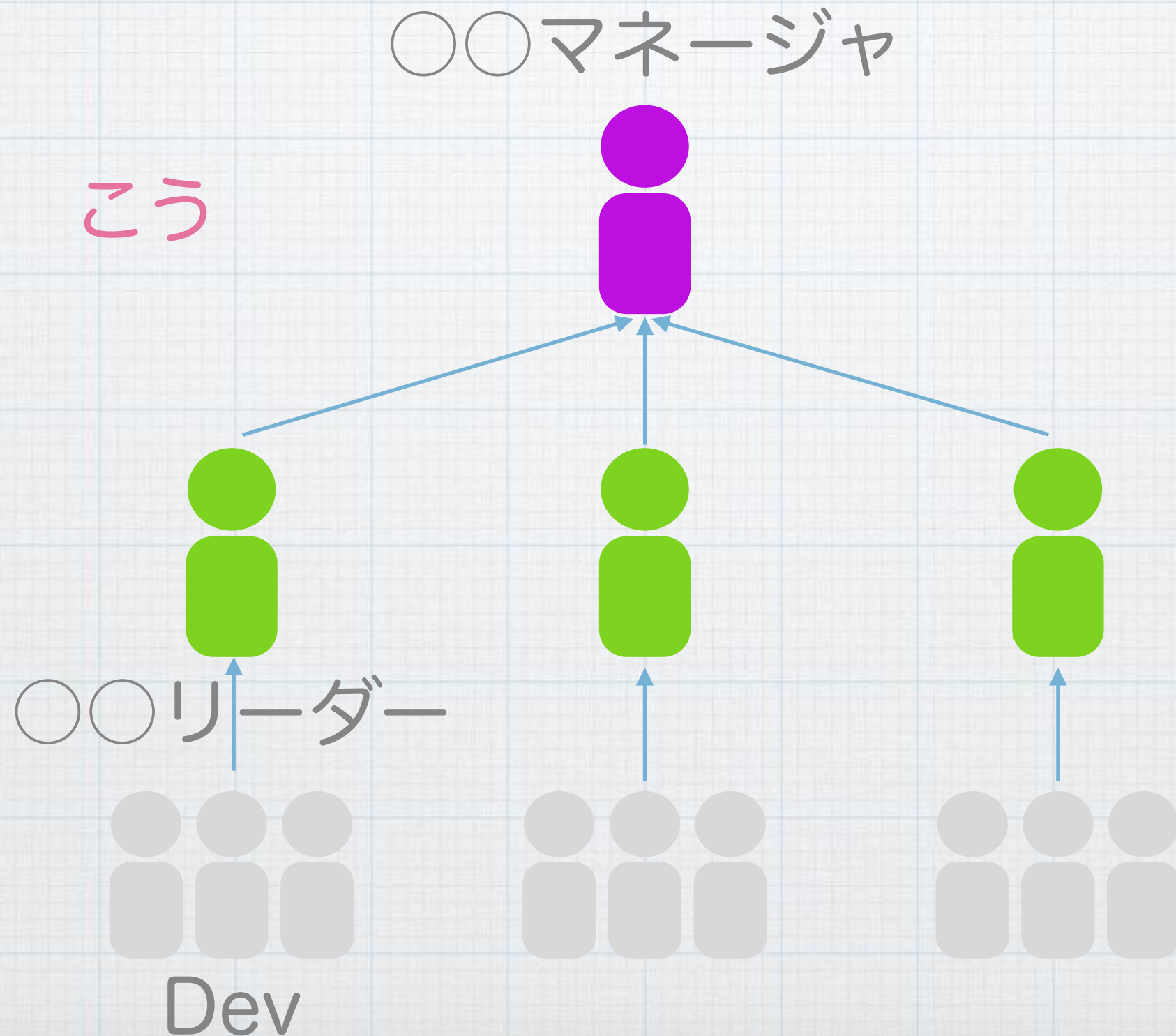
管理コストを下げる

〇〇マネージャ

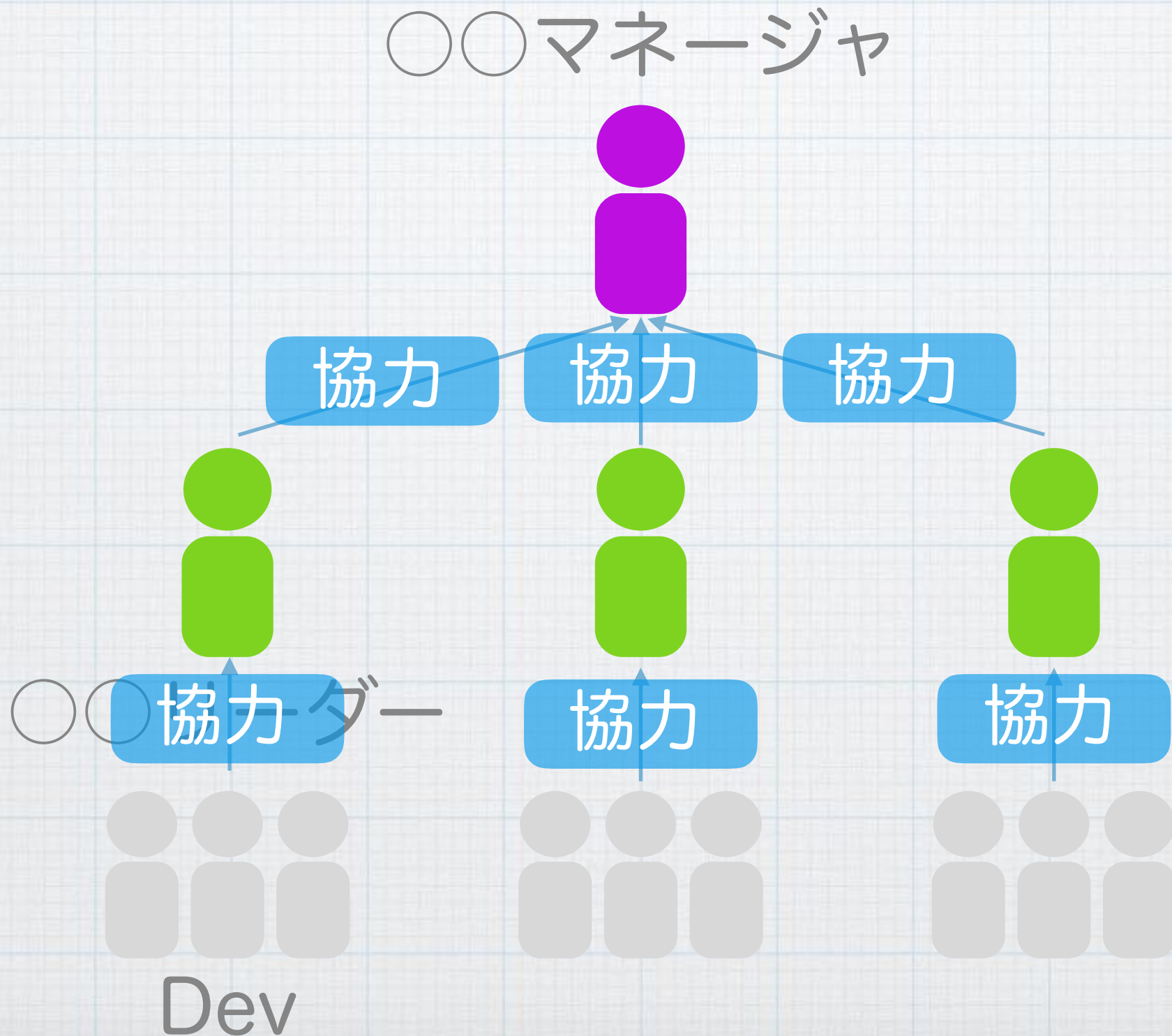
こうでなく . . .



管理コストを下げる



管理コストを下げる



管理コストを下げる

〇〇マネージャ



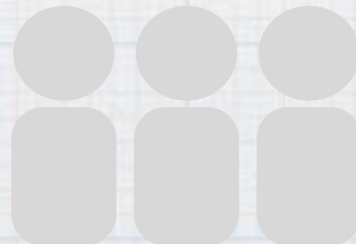
Devがビジネスゴールを明確に理解し、
課題に対して前のめりに立ち向かう姿勢が重要



〇〇協力者

協力

協力



Dev

なので、
そういうDevになろうと
私は努力した

私のケース

Devとして楽しく
開発したい

Devとして

楽しく開発するためには？

Devとして

楽しく開発するためには？

- * 優秀なDevは管理者に迷惑をかけず、課題解決に必要なモノ（開発・調整ごと・メンバーの技術支援 etc.）は個人の裁量で可能な限り全力を尽くすべきだ
- * また、その姿勢を独りでなく、周囲のメンバーも共に実践することで、強いチームができるはずだ
- * 結果として、管理職にあたるマネージャのような人たちは、ビジネスゴールの設定に集中できて、面白いモノづくりができる環境が出来上がるはずだ

Devとして 楽しく開発するためには？

- * 優秀なDevは管理者に迷惑をかけず、課題解決に必要なモノ
(開発・調整ごと・メンバーの技術支援
個人の裁量で可能な限り全力を尽くすべきだ

というわけで、
まずは入り口から
始めた

- * また、その姿勢を独りでなく、
周囲のメンバーも共に実践することで、
強いチームができるはずだ
- * 結果として、管理職にあたるマネージャのような人たちは、
ビジネスゴールの設定に集中できて、
面白いモノづくりができる環境が出来上がるはずだ

やったこと

- * とある新規サービス立ち上げ時

やったこと

- * 新規サービス立ち上げ時の行動
 - * 現状の課題を整理し、マネージャに提示
 - * メンバーに必要な要素技術の説明
 - * 開発周りで必要となりそうな環境やCIなどの整備
 - * これらを頼まれずとも勝手にやった

このとき

期待していた結果

このとき 期待していた結果

- * 周囲のメンバーも新規サービスの立ち上げを能動的にやって欲しかった
- * その指針を行動で示す、というやり方

実際の結果

実際の結果

- * プロジェクトの管理者に任命された

あ、あれ(ﾈ 口 ﾈ ;)

あ、あれ(;´Д`)

Devとして楽しく
開発したい

で、色々あって
これに落ち着いた

で、色々あって
これに落ち着いた

田地

Dev / ScM

反省点

反省点

- * とりあえず、「俺の背中を見ろ！」
みたいなのは通じない
- * そうでなく、「スクラムとは？」とか
「良いDevとは？」という自分の思いに
共感してもらえらるまで粘り強く付き合う
ことが大事

実際に
兼任してみても
起こったこと

兼任してみても (Good)

- * ステークホルダーとの調整ごとは
PM的な人が結構やってくれていたもので、
自分はチーム内のことに集中できていた
- * 開発環境整備
- * POとの要件の握り
- * 開発
etc.

兼任してみても (Bad)

- * ふりかえりでの立ち位置が難しい
 - * ファシリなの？ Devなの？ 中途半端
- * 自分がDevとして前のめりにやっても、それがScMの行動と勘違いされる
- * 妨害リストに課題が溜まってしまおう

なので、

Devは一旦諦めた

変えた行動

- * ふりかえりでは内省を促す
- * 必要以上にタスクを取らない
(Devにやってもらって、サポートする)
- * 妨害リストは自分が能動的に捌く
- * 自分たちのことは自分たちで解決すべき
ということを粘り強く伝える

これで
良かったんだっけ？
(?_?)

皆さんは
どうですか？