

入社前後の変化と初めてのサイボウズ 式モブプロで得た気づき

自己紹介

自己紹介

- @tonionagauzzi
- Mobile App Engineer / kintone
- <https://about.me/knagauchi>

入社前にやっていたモブプログラミング の話

- 個人支給PCとは別の、1台の共有PCを用意
 - 開発環境を全部入れていた
 - 複数人で作業する際、その共有PCを使った

つまり何か起きたときや抜けるとき、丸ごとボタン
タッチできる！

- macOSの画面共有を使って誰かに作業を見ててもらった
- 共有PCに繋いだらたまたま誰かが操作していたので見守った

みたいなこともあった

サイボウズ流モブプロとの違い

サイボウズモブプロは...

- 自分のPCの画面を相手側に映す
- 決まった順番でドライバーを交代する
- 基本的にモブプロでやろうとする
 - 必要に応じてではない
 - ただし改善系タスクは個人でやる

戸惑いはあったが、そう聞いてて入ってきたし、適応する自信もあった。

すぐ感じた抵抗感

1. ショートカットキーを使えないので、作業が遅いと思われるんじゃないか
2. 自分の変換候補やコマンド入力履歴を人に見られたくない
3. 一挙手一投足いろいろと突っ込まれたくない

4. モブプロ中は元気なのに、終わったらドッと疲れてしまう
5. 考える、手を動かす、話す、聞く、質問する、を器用にこなせない
6. プロフェッショナルな仕事をしている気がしない

各抵抗感への対策

1. ショートカットキーを使えないので作業が遅いと思われるんじゃないか

“1. ショートカットキーを使えないので作業が遅い
と思われるんじゃないか”

- 知らないことを知らないと言うほうが**お得**
 - 教わる側はもちろん新たに知れる
 - 教える側とチームにとっては再理解の機会になる
 - 思わぬカイゼンのきっかけが生まれる
- むしろ**デメリット**は思いつかない

盛るくらい知らないテイで行くぞー！

2. 自分の変換候補やコマンド入力履歴を人に見られたくない

“2. 自分の変換候補やコマンド入力履歴を人に見られたくない”

- **そこまで見てる人いないはず**
 - もしいたらたぶん好かれてる！モテ期！
- **ナビゲーターとしてはいちいち見ている余裕はない**
 - 目の前の問題の解を考えなきゃ...と忙しい

どうしても気になったら別ユーザーとか
シークレットタブ！

3. 一挙手一投足いろいろと突っ込まれたくない

“3. 一挙手一投足いろいろと突っ込まれたくない”

- プロのレーシングドライバーと同じ
 - 無線やコドライバーからの指示を実現する仕事
- 新人でもベテランでも突っ込まれるのが普通
 - むしろドライバーは「次の一手を教えて」と待ってるのが定石

手取り足取りでも表現できてる以上、誇りに思ってOK！

4. モブプロ中は元気なのに、終わったらドッと疲れてしまう

“4. モブプロ中は元気なのに、終わったらドッと疲れてしまう”

- **休憩のルールを明確化すべき**
 - 25分ごとに5分休憩を取る
 - 3セット繰り返したら15分くらいの長めの休憩を取る

4. モブプロ中は元気なのに、終わったらドッと疲れてしまう

- 集中しすぎないように、毎回**Zoomブレイクアウトルームを立てる**のがおすすめ
 - 全員がタイマーを見れる
 - 25分経つと最前面に通知が出る
 - 実は作ったブレイクアウトルームに入らなくてよい

こまめに休んだほうが絶対よい！

5. 考える、手を動かす、話す、聞く、質問する、を器用にこなせない

“5. 考える、手を動かす、話す、聞く、質問する、
を器用にこなせない”

- 器用に生まれ変わることは目指さない
 - **不器用なキャラクターとして定着する**ほうがよい
 - そもそも全部を器用にこなせる人は特殊
 - その場で発言できなければ、後でテキストを送ったり、メンター1人と個別に時間を設けてもよい

グループウェアの会社なので、**コミュニケーションツール**は1つではない！

6. プロフェッショナルな仕事をしている気がしない

“6. プロフェッショナルな仕事をしている気がしない”

- （3でも書いたが）ドライバー中は手を動かすのがプロの仕事である
 - 自信を持ってよい
 - 考えることはナビゲーターのときに行えばよい

6. プロフェッショナルな仕事をしている気がしない

- ナビゲーターとして活躍するには半年くらいかかる
 - 徐々に真似していけばよい
- たまには好きにやりたい場合は...
 - カイゼン系タスクに手を上げ、時間を設ける
 - 働き方宣言で朝型にする

書籍の紹介

Mark Pearl著

モブプログラミング・ベストプラクティス

おわりに

- モブプロいいぞ！とはまだ言えない
 - ソロとはリソース効率重視かフロー効率重視かが異なる
 - ゲーム性を求めるならやはり個人開発！
 - 効率よく情報を吸い上げチームに溶け込むには最良に近い選択

- モブプロは自身に負荷をかけて取り組むものである
 - 初めのうちは開き直りも必要
 - ただし怖くはない
 - 新人やモブプロ未経験の人にもモブプロは安心して入れると伝えたい