

投稿日 2018/10/01    この記事は更新から6年経過しています

## ワーキングアグリーメント

### 目的

---

集団がストレスを抱えず、衝突することなく仕事を進めるためには「価値観の共有」が必要です。

「価値観の共有」は、一定のルールを設け、それをみんなが守り続けることが必要です。

ルールをリーダーが決めてチームメンバーに守らせるというやり方もありますが、

チームメンバー全員でルールを作るようにしてください。

「自分たちで作って、自分たちで守る」ことにより自律したチームとなる一歩となります。

なお、ワーキングアグリーメントは、アジャイルな開発では良く採用されているプラクティスですが、ウォーターフォール開発等の他の開発スタイルの開発チームでも有効なプラクティスです。

### 原則

---

- 規範は自分たちが活動をしやすくするために自分たちで議論して決める
- チーム全員が議論して納得した内容を明文化する
  - チーム全員で議論することが大事

### 運用

---

1. プロジェクト開始時にチームでワーキングアグリーメントを決定するための議論をする
2. ワーキングアグリーメント決定後はチームの見える場所に配置する
  - 壁に貼り出す
  - 追加/変更を行いやすいように、1つの付箋（紙）に1ルールを記述し、台紙に貼ると良い
3. ワーキングアグリーメントは定期的に見直す
  - 例えば2スプリントに1回見直しをする

# WORKING AGREEMENT

朝会はファシリテーターの人が時間どおりに始めるようにする

朝会の夕会 出退勤時はじめとおわりに元気挨拶

Tips  
情報はWikiで  
全員共有  
→書いたchatで報告

気になることを  
類推で  
かたづけたい。

朝会でPOと共有することはデイリースクラムのチケットに書く

会議の開始時間を守る、遅らせるならちゃんと共有

Bad News First&Fast

RV指摘に  
「すみません」は不要  
お返し  
する必要

朝会は9:20~9:35

会議中、1時間に一回は休憩を...

Redmineのканばんは  
毎日更新

週1回は必ず定時  
退社日を宣言して  
実施する  
しおつボードで

17:15  
夕会は  
定時までに終わるように始める  
ファシリテーターは  
沈黙とかで止まらないように仕切る

「Yes, but」ではなく  
「Yes, and」に!

不明点は  
時間を決めて調査

メールの情報は  
夕会で共有

思ったことを  
建設的な意見で言う

会話中の不明点は  
すぐに聞く

Working Agreements  
を2Sprintに一回、  
レトロスペクティブの  
後に見直す

レビューは  
レビューワー1人  
以上に見てもらう


業負荷を分散しよう

## 例


- 朝会（デイリースクラム）は9:05~9:20
- 検討事項・相談事項は朝会朝会の後に個別で実施する
- 30分考えて分からなければ、他の人に相談する（30分ルール）
- 会話中の不明点はすぐに聞く
- TipsはWikiで共有
- Bad News first/fast
- 会議は1H以内（ただしスプリント計画は時間かけてやるべき）
- リアクションを必ず行う
- チャットは常に見る
- 声を荒げず冷静に話す
- 「In Progress」にタスクを残したまま帰らない。終わらなかった場合は「New」へ戻す
- タスクに必ず予定時間を設定する
- タスククローズ時は必ず「作業時間」に実績値を入力する
- 当日中にマージする。時間外に実装してレビューア不在の場合は、翌日の朝イチにコードレビューとマージを依頼する

## 「アジャイル・スクラム」 のおすすめ記事はこちら

この記事に関連する記事もお読みください。

 アジャイル・スクラム

ゼロから始めるスクラムによる受託開発

2020/04/28  6

 アジャイル・スクラム

Azure Boardsを使用したスクラム実践例

2019/03/28  3

 アジャイル・スクラム

スプリント運営ガイド


2018/10/01  0

最近投稿された記事も用意しました。


 Generative AI（生成AI）


社内AIチャット：『TIS AIChatLab』の技術スタック公開

2024/11/08  42


 アジャイル・スクラム

ゼロから始めるスクラムによる受託開発

2020/04/28  6

 アジャイル・スクラム

多点見積りとスケジューリングの実践

2019/09/27  1

「アジャイル・スクラム」 で最も読まれている記事を以下にまとめています。

 アジャイル・スクラム


ワーキングアグリーメント

2018/10/01  4


 アジャイル・スクラム

スプリント運営ガイド

2018/10/01  0

 Generative AI（生成AI）

社内AIチャット：『TIS AIChatLab』の技術スタック公開

2024/11/08  42