



www.vandalsrugby.ca

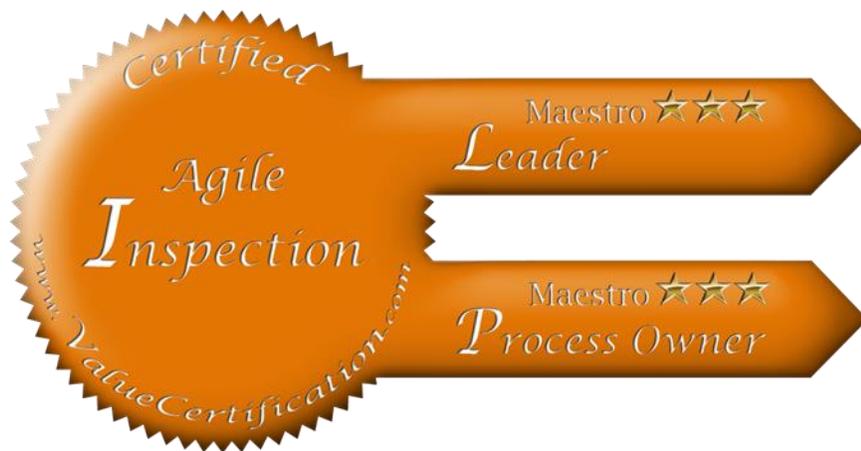
新米スクラムマスタとQAおじさんの アジャイル珍道中

アジャイル開発チームとQAとのコラボの続き

自己紹介

ソニー株式会社 永田 敦
アジャイルソフトウェア開発プロセス改善

SQIP研究会 第七分科会 副主査
派生開発推進委員会運営委員



永田 敦 ソニー (株) B2Bソリューションズ品質戦略部

自己紹介

株式会社ニッポンダイナミックシステムズ
豊田 昌幸

スクラムマスター
PMI AgilePM研究会 メンバー

 <http://facebook.com/toyoda.masayuki>

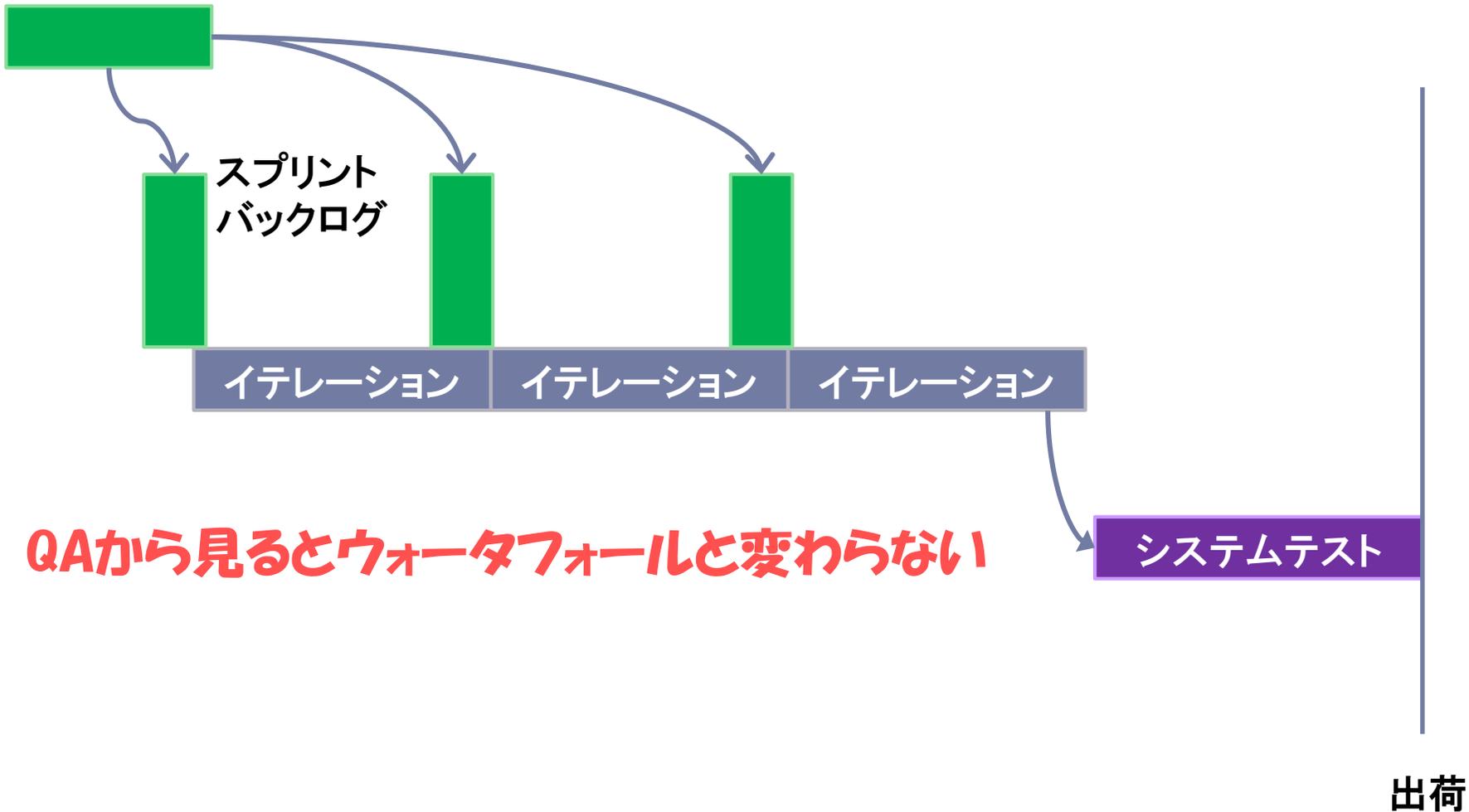


品質を良くすることができなければ

アジャイル開発は成功しない

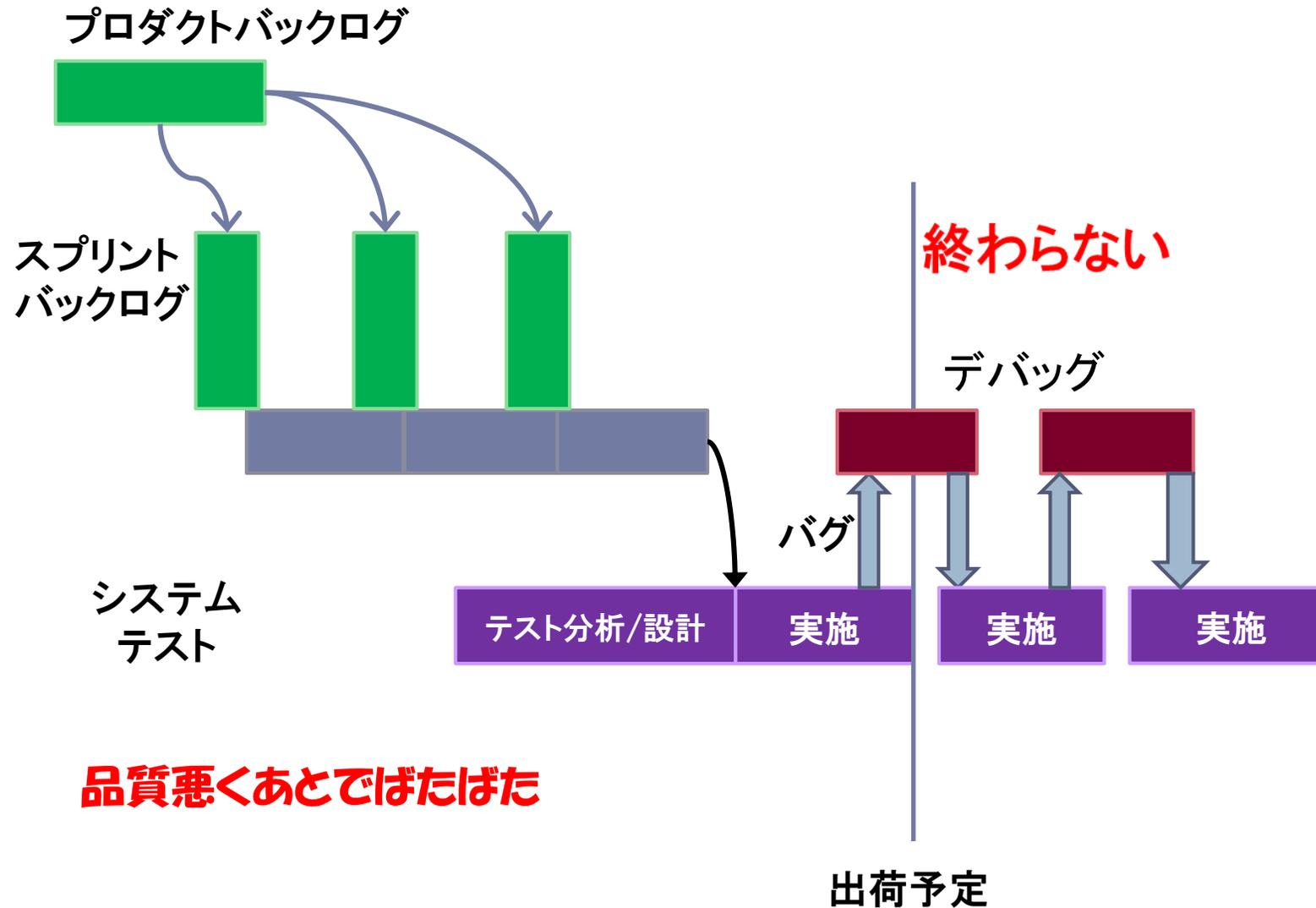
スクラム

プロダクトバックログ



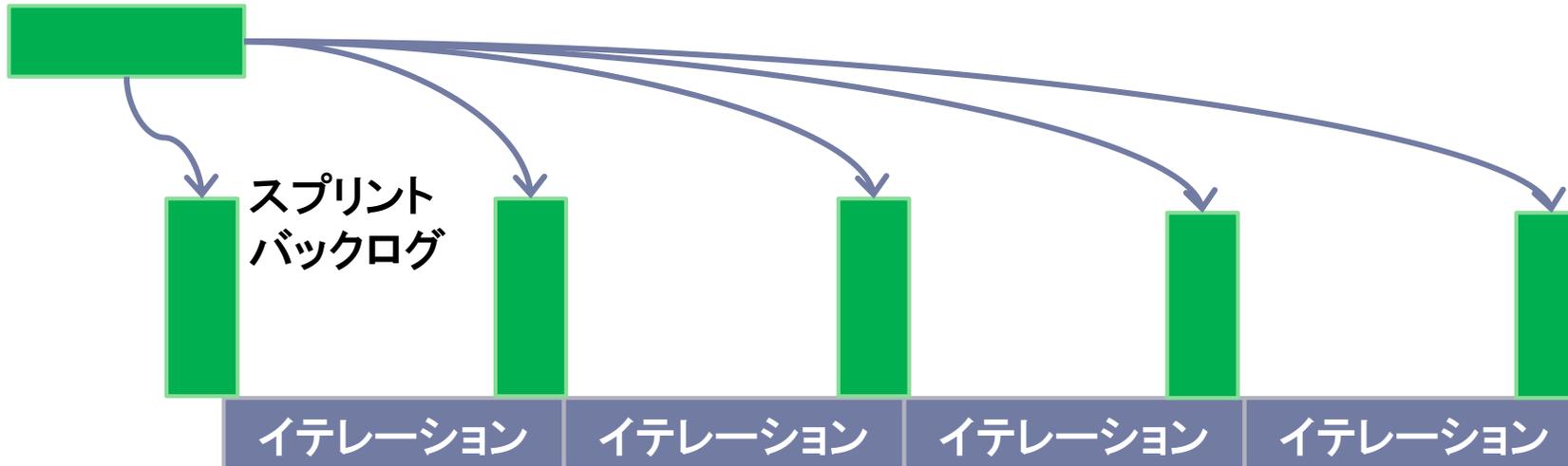
QAから見るとウォーターフォールと変わらない

アジャイル? ウォータフォール?

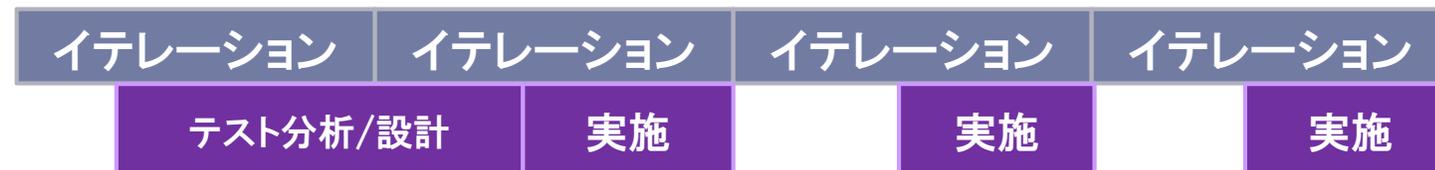


早期からのシステムテストの実施 QAの介入

プロダクトバックログ



システム
テスト



アジャイル開発において

QAはなくてはならない

チームのメンバーである

チームのその後の話です。



次の挑戦

仕様の無駄をなくしたい

課題

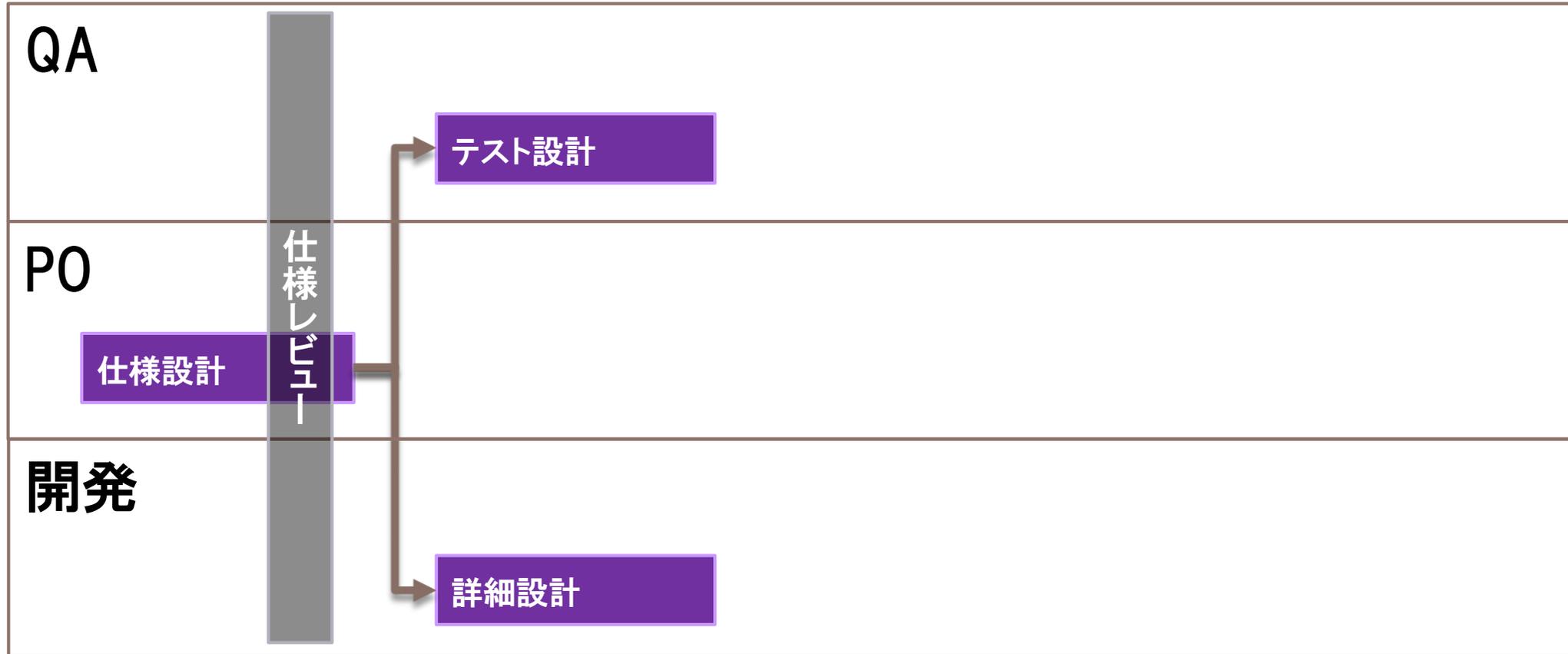
**POが感性に任せて
リッチな仕様
費用対効果の悪い仕様
を作ってしまうことがある**

コンセプト

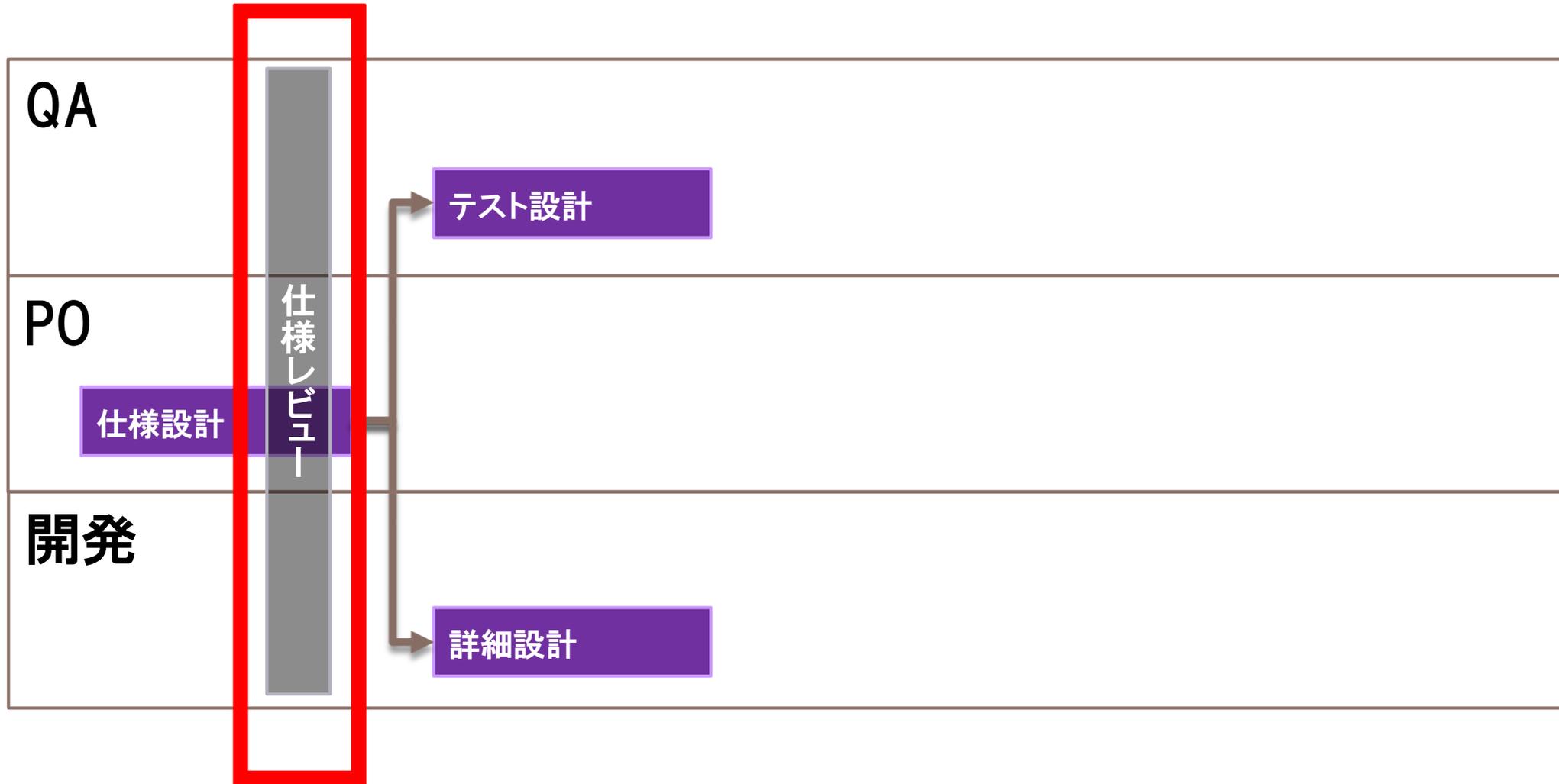
**完璧な人間はいない。
スーパーマンでもない。
だからこそ、
皆で助け合うことが大事**

**皆が自然と助け合える
プロセスを考えてみました。**

ユーザーストーリー開発プロセス



ユーザーストーリー開発プロセス



**開発から、開発観点でのフィードバックを
もらい、複雑なものを作らないようにしたい**

**QAから、顧客観点でのフィードバックを
もらい、無駄なものを作らないようにしたい**

**しかし、そんな矢先に
組織が変わってしまいました**

orz

別のQAの人がチームに参入することに。

新しいIQAの人は過去の経緯を知らない

マインドセットをした。

QAにどのようなようになってもらいたいのか

**そして、スクラムマスターである私は
QAの人と一緒にQAを試してみた。**

テストの ペア設計

(ペアプロ)

ユーザーストーリー開発プロセス



まずは、P.Oの仕様レビューと一緒に参加。

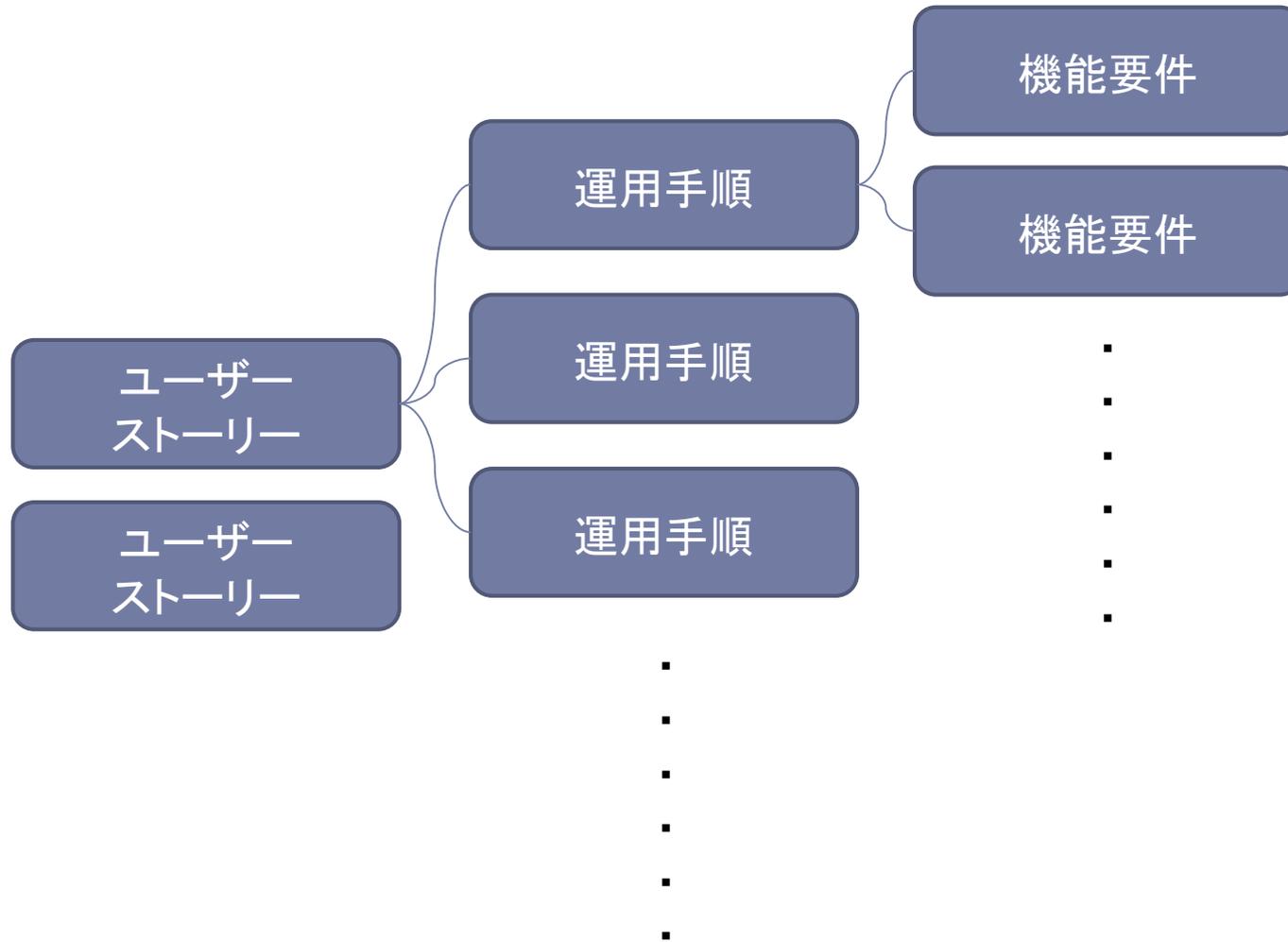
仕様の理解に徹する

ユーザーストーリー開発プロセス



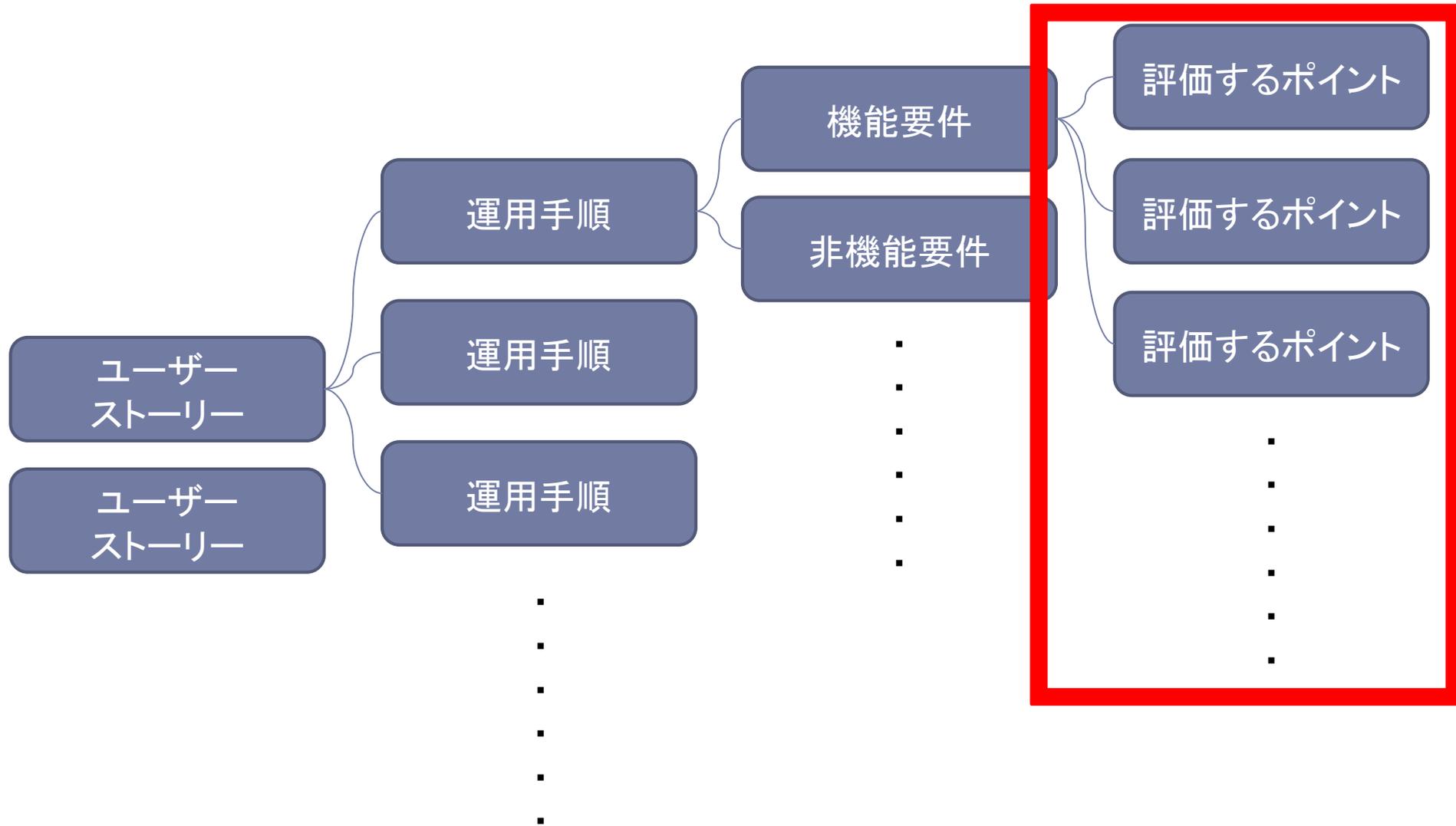
**私(スクラムマスター)が主導で、
ユーザーストーリー単位の
テスト設計を実施してみた
(マインドマップ)**

ユーザーストーリー単位のテスト設計イメージ



次にそのテスト設計に QAが主導で、評価観点を肉付けした

ユーザーストーリー単位のテスト設計イメージ

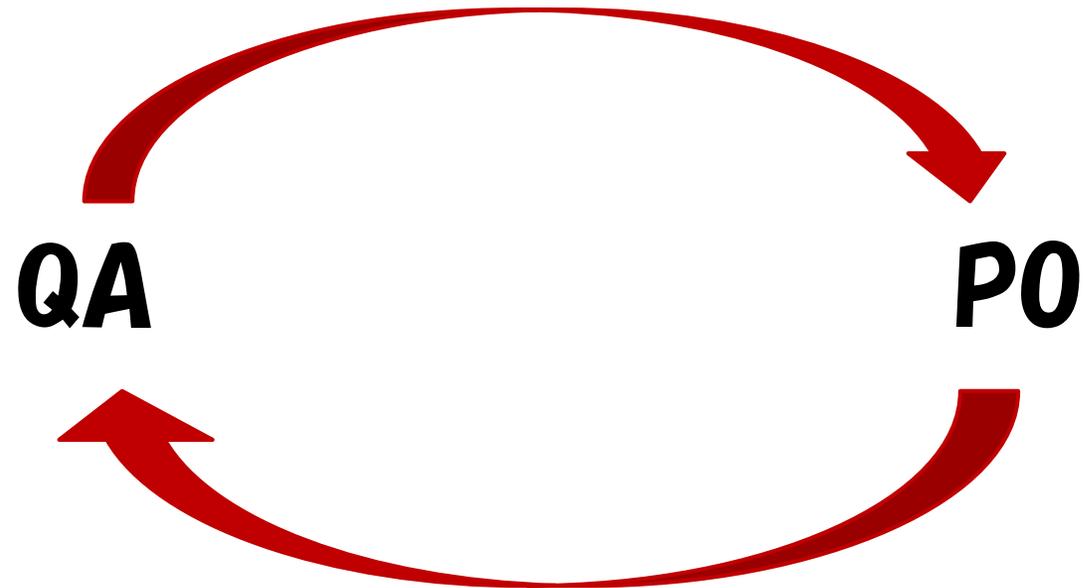


**テスト設計で足りないインプットが見つかり
QA→POにフィードバックするよう促す**

ユーザーストーリー開発プロセス

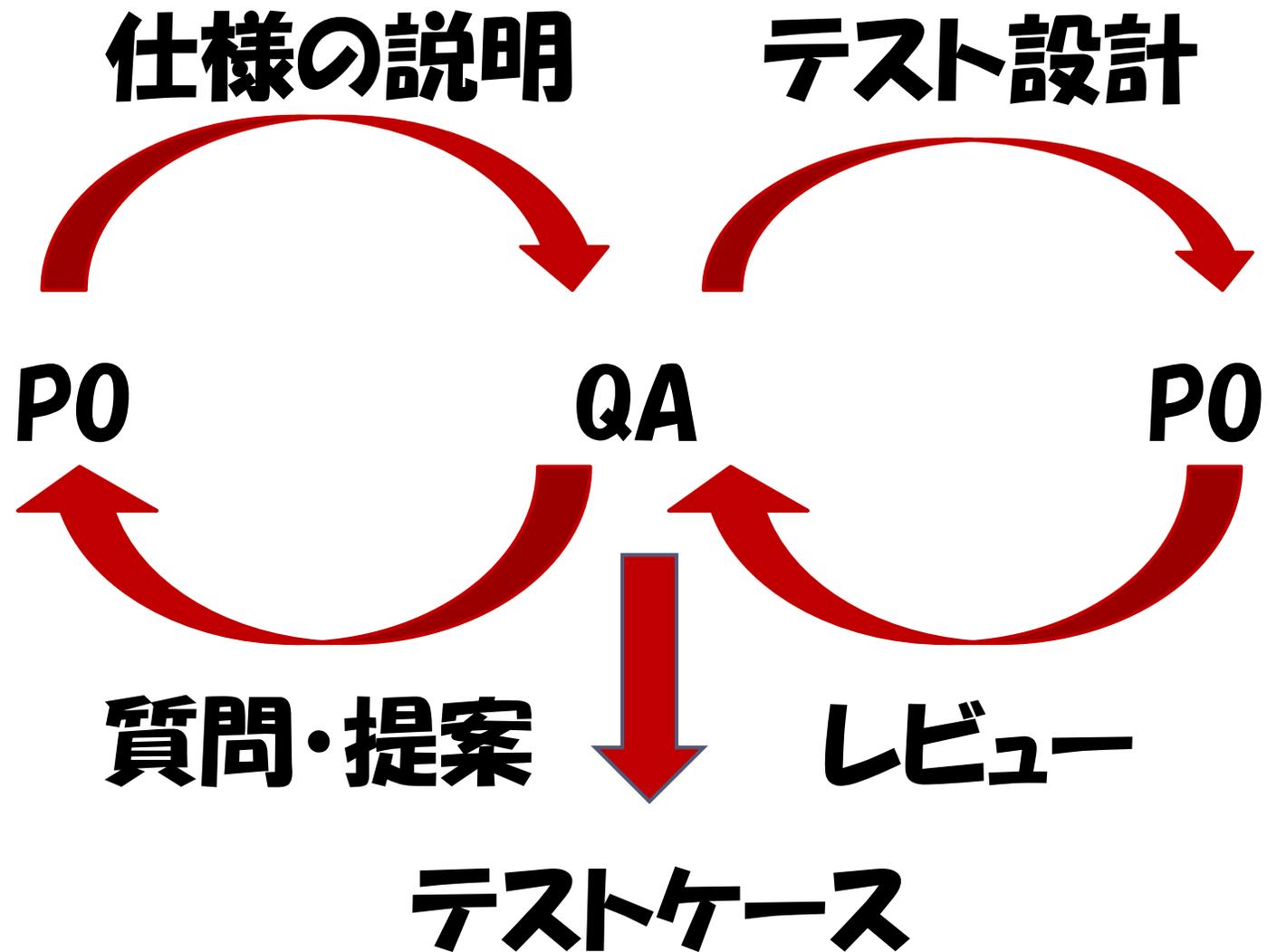


テスト設計から 仕様へのフィードバック

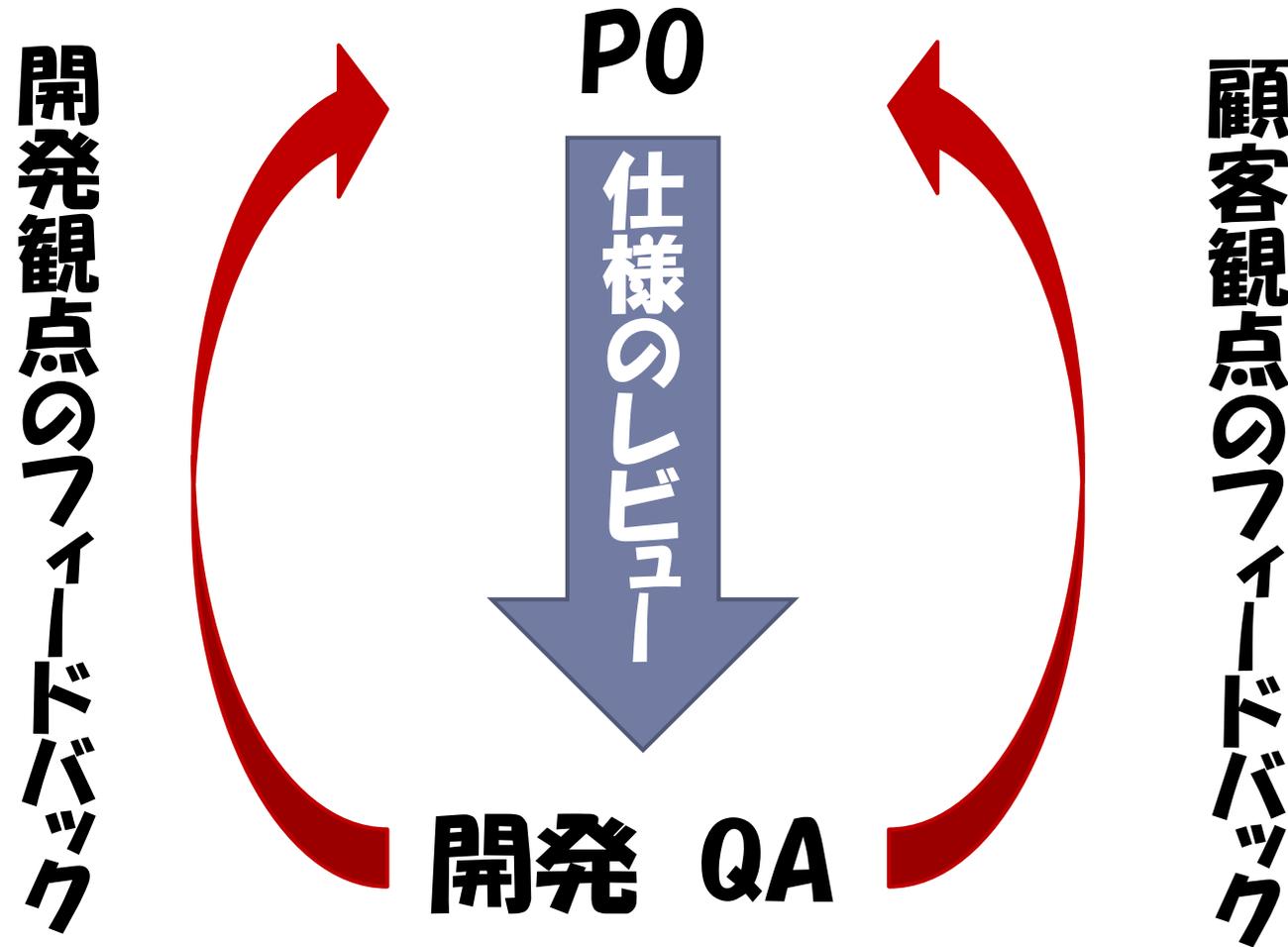


QAが欲しい仕様の提示

その結果



POはQAと開発からフィードバックを受けるように

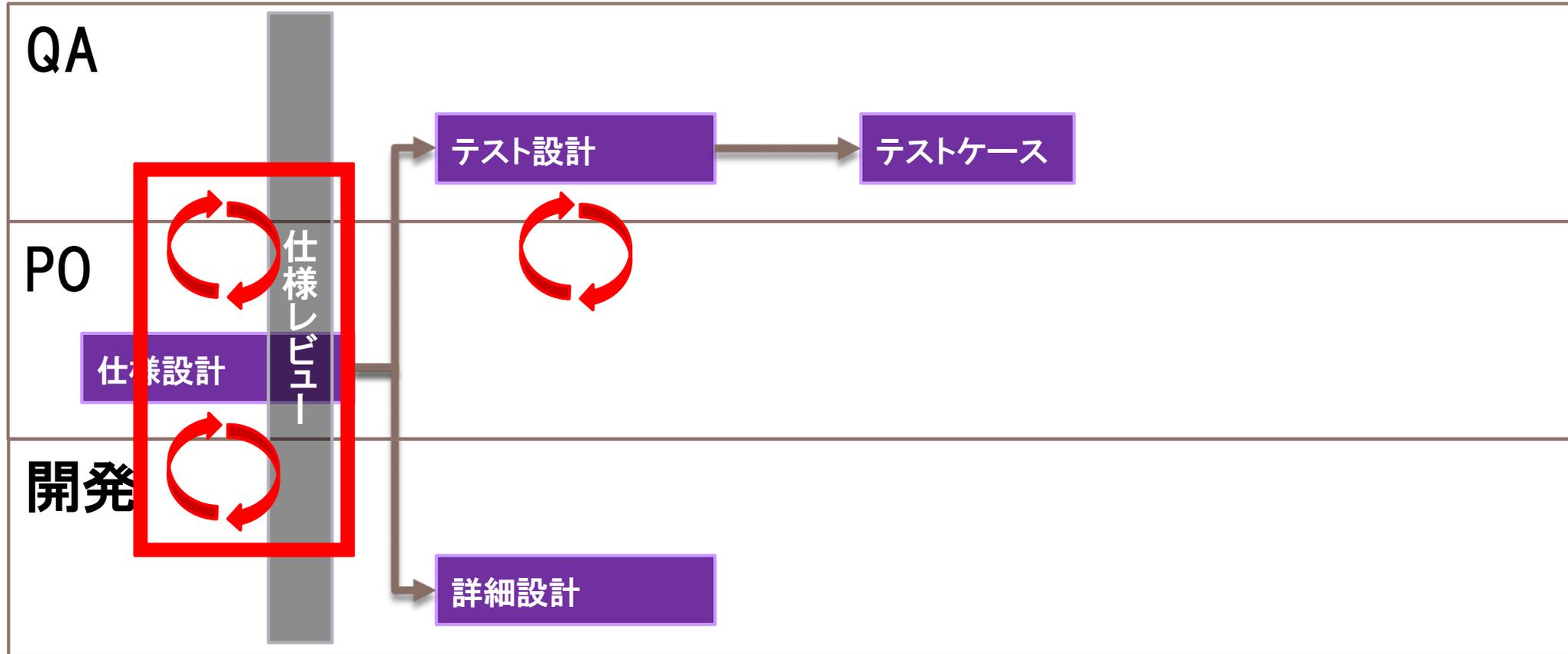


**フィードバックが
だんだん洗練されていく**

**この仕様よりも
こうするともっとシンプルになります**

**顧客は
本当にこの機能が必要でしょうか**

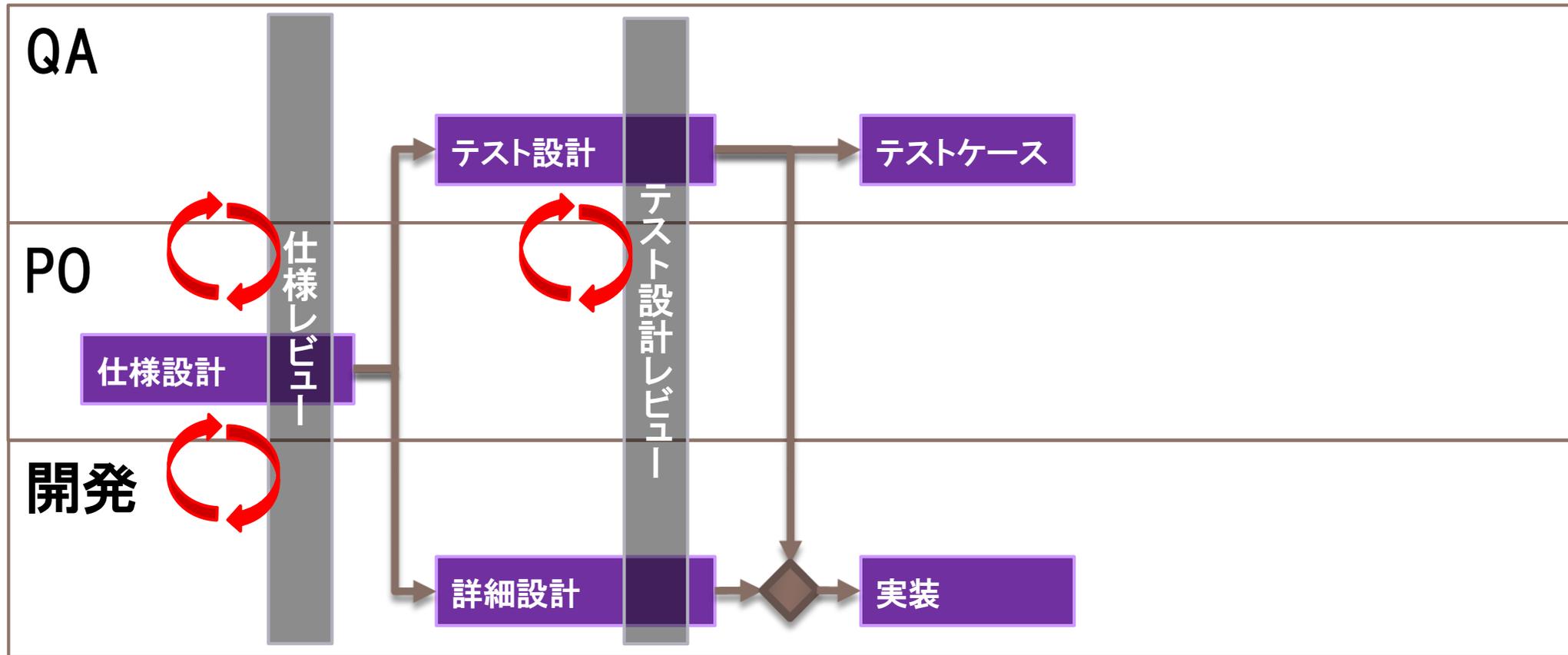
ユーザーストーリー開発プロセス



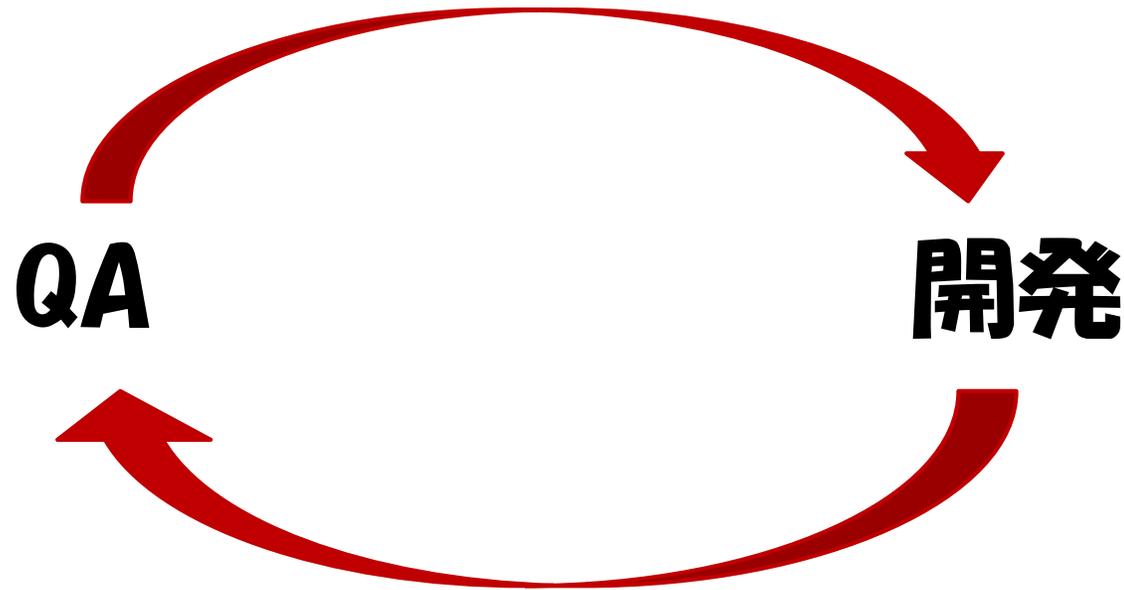
フィードバックループはさらに広がれ。。。



ユーザーストーリー開発プロセス



**開発メンバーが実装前に
テスト設計をレビュー**

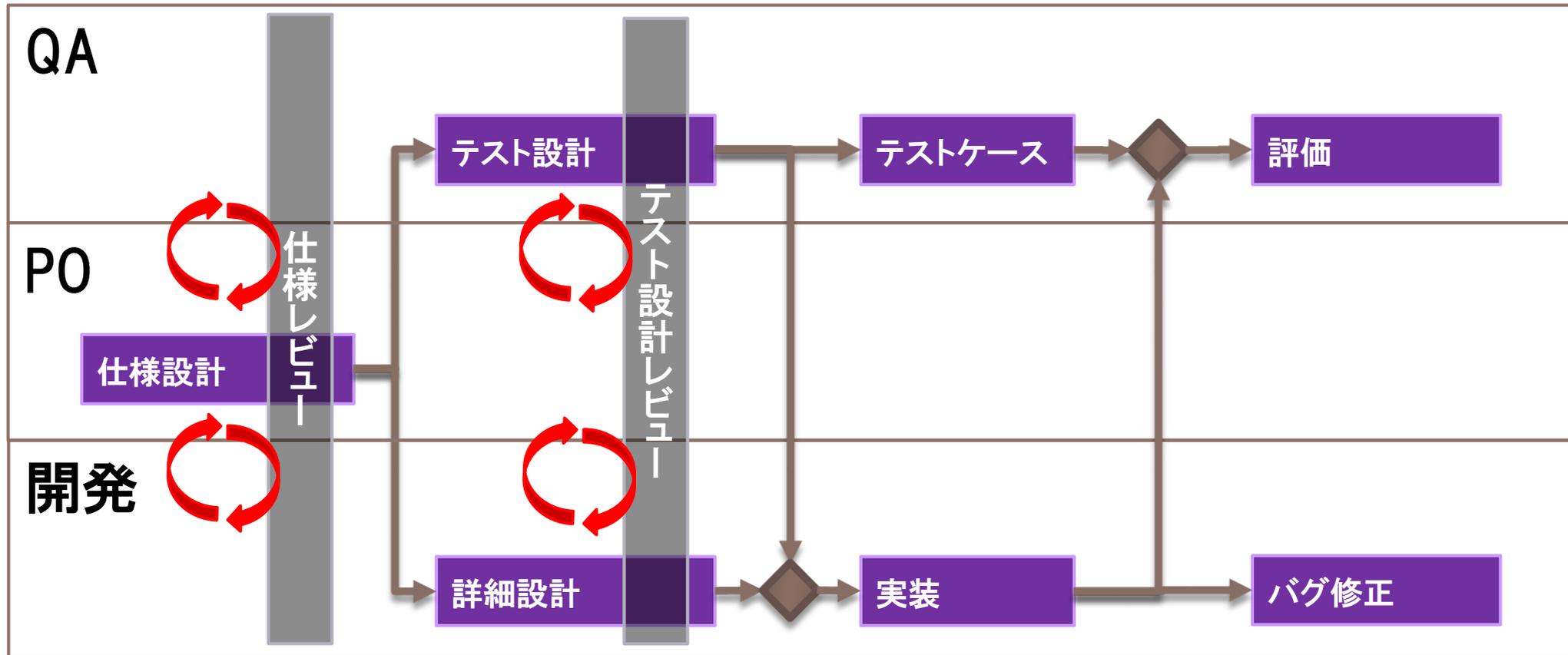


**実装前から
評価内容を把握**

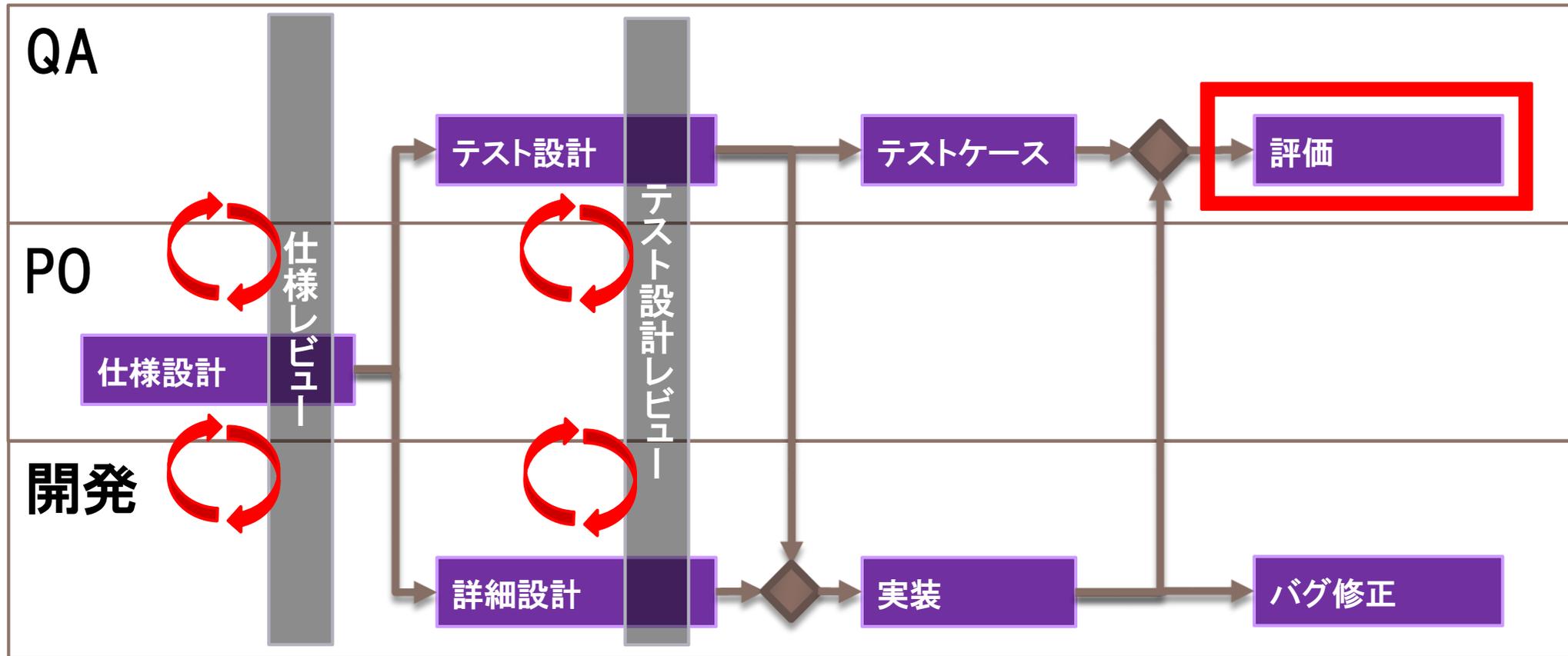
**開発観点から評価して
欲しい点のフィードバック**

続いて、評価の実施のお話です

ユーザーストーリー開発プロセス

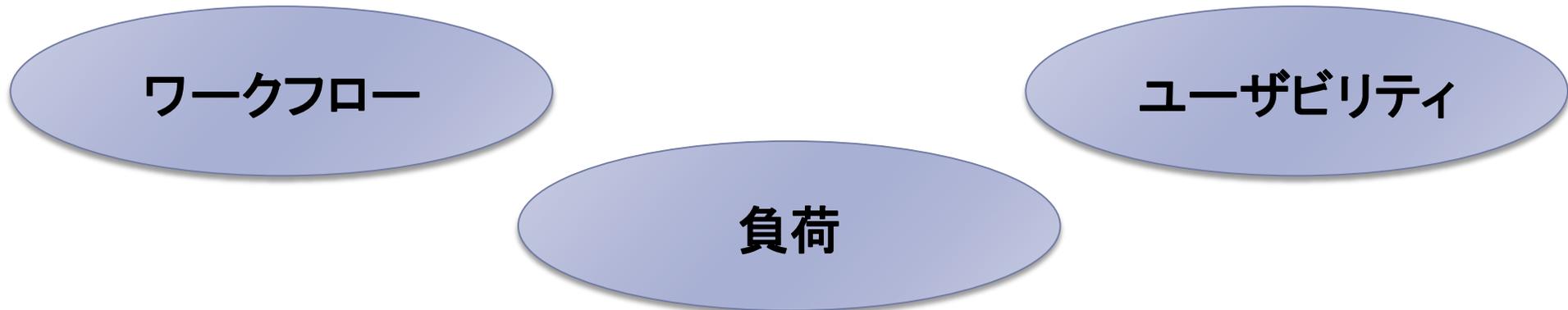


ユーザーストーリー開発プロセス





ユーザーストーリーのDoneの定義 「QA評価のテスト完・Bugゼロ」

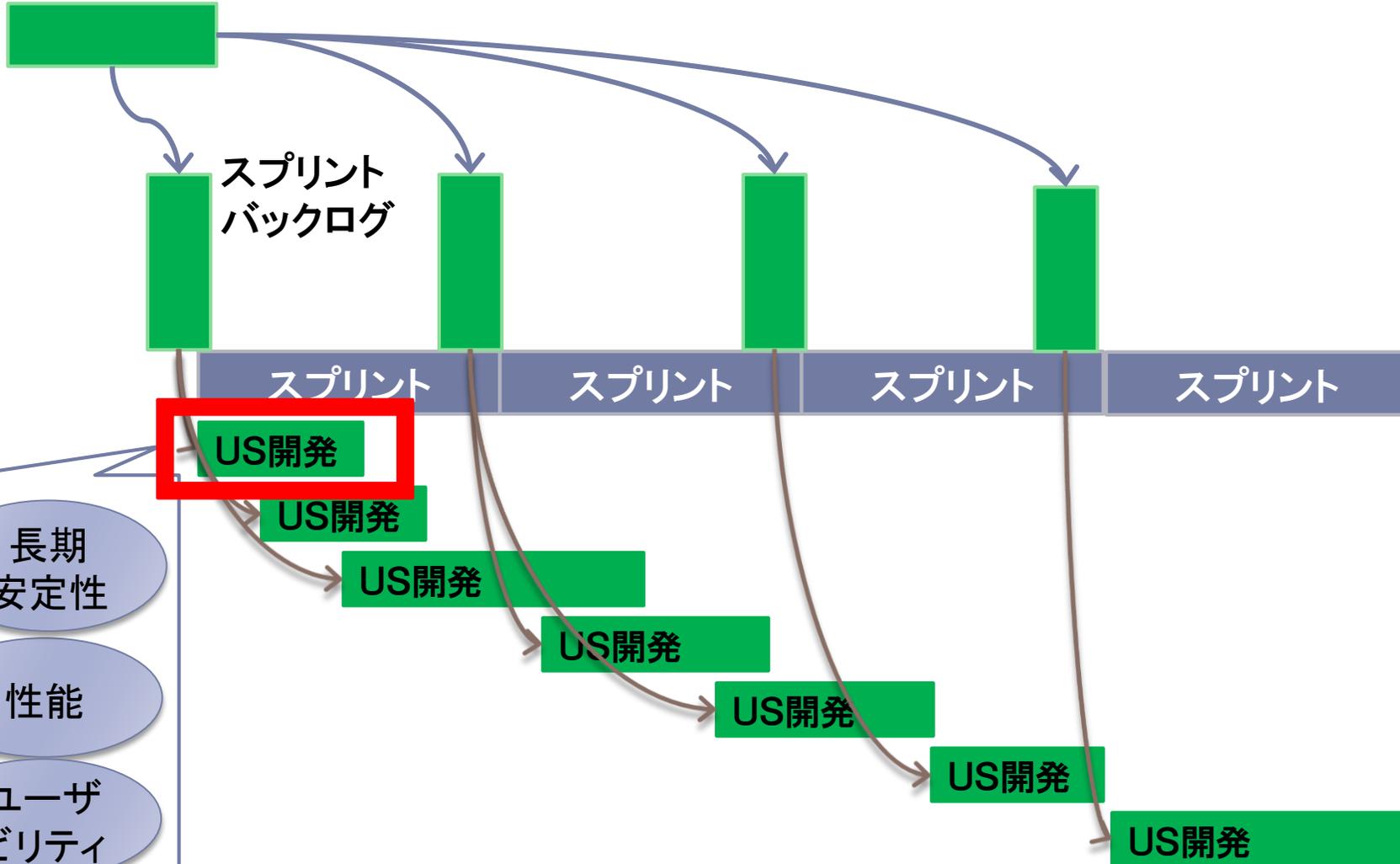


**案の定
テストが終わらない問題発生
QAメンバーから泣きのHELPあり**

**負荷テストや長期安定性などの
テストケースまで
全て実施してみようと試みたが、
現実的ではなかった**

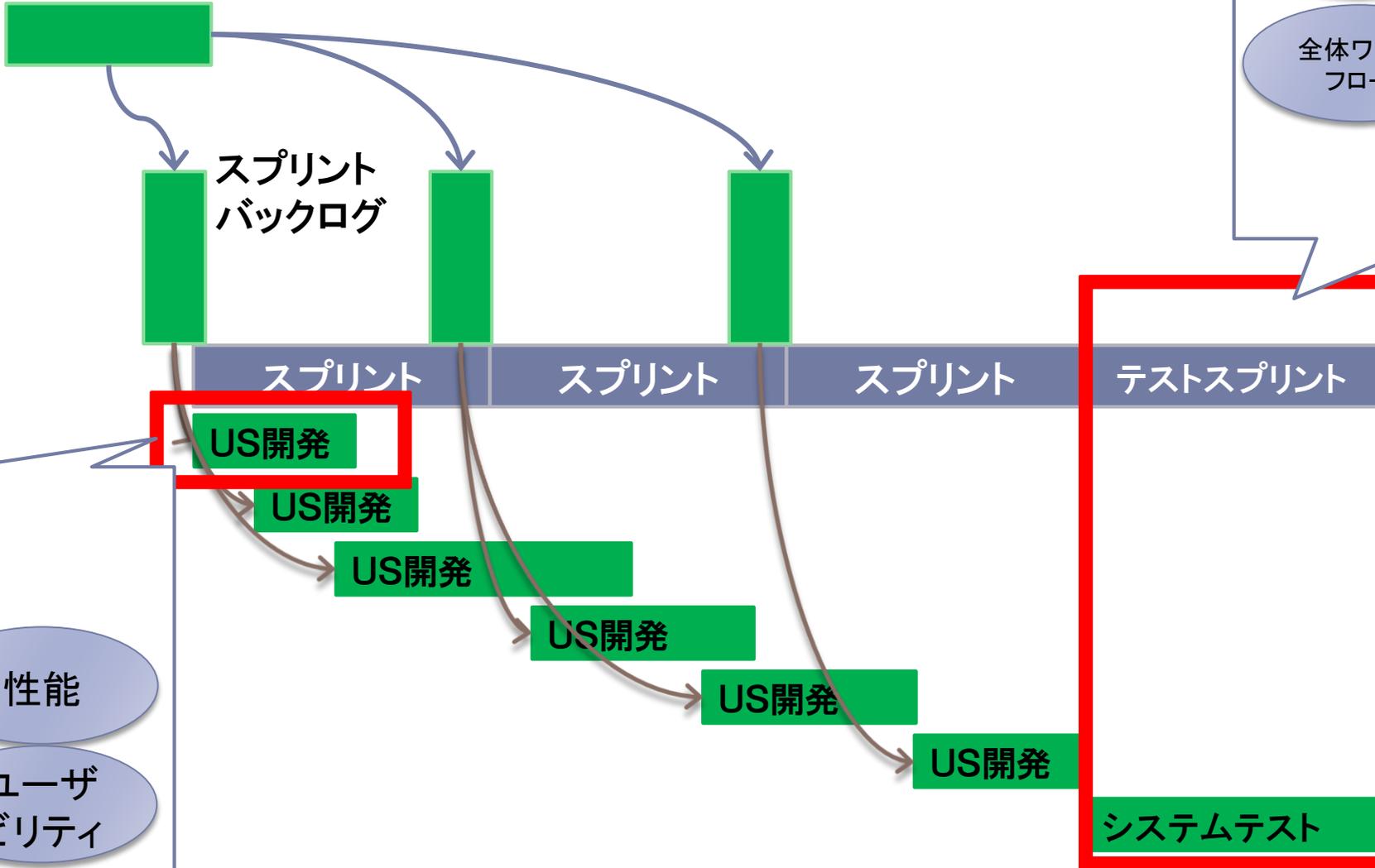
スプリント開発プロセス Before

プロダクトバックログ



スプリント開発プロセス After

プロダクトバックログ



負荷

長期
安定性

全体ワーク
フロー

USワーク
フロー

性能

機能

ユーザ
ビリティ

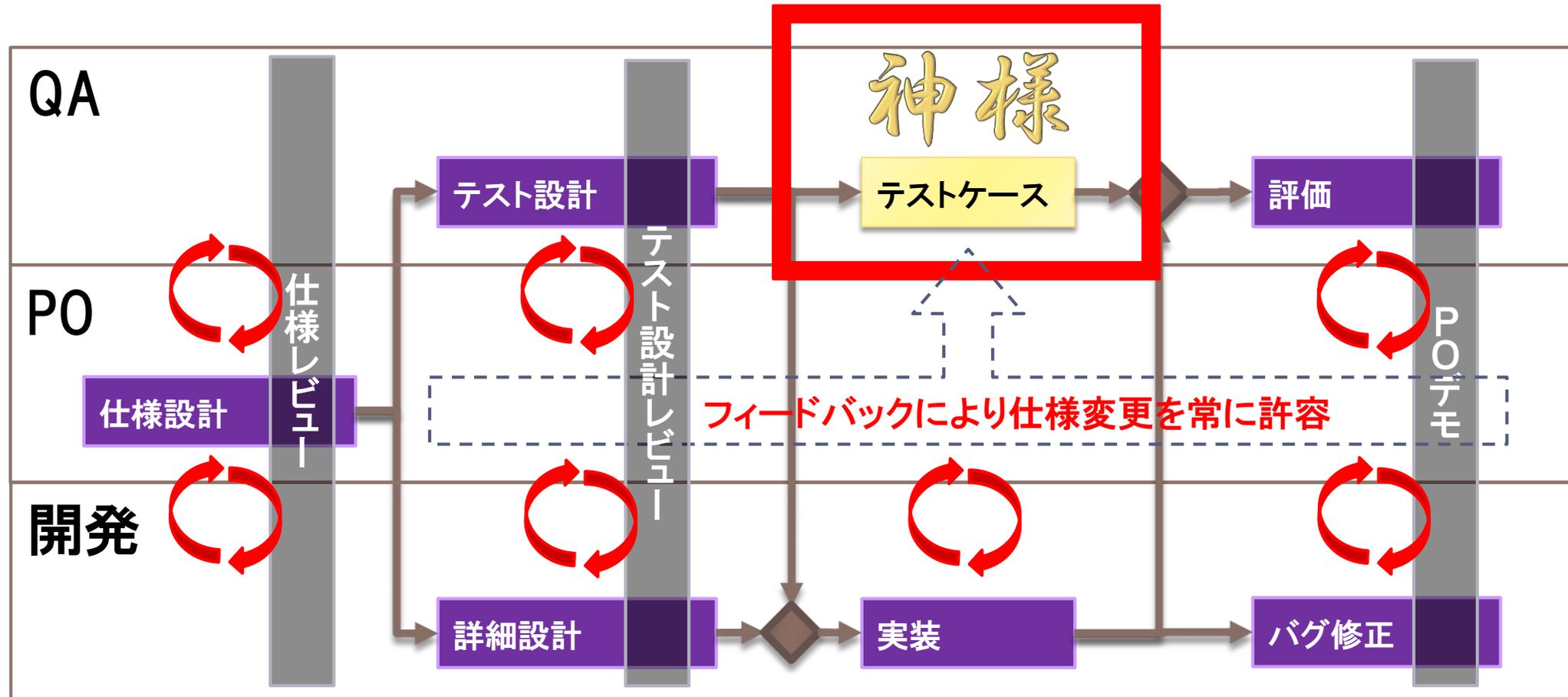
**こうして、ユーザーストーリー単位の
開発を繰り返していった結果。。。。**

QAのテストケース

製品の詳細な振る舞いの
仕様書となった

開発部隊はそれを
開発のリファレンスにするように

ユーザーストーリー単位の開発プロセス



**それって、
ATDDでは**



ポイント

一晩でできたことではない！

ポイント

一晩でできたことではない！

最初は、不完全なもの

**テスト設計
仕様書
開発プロセス**

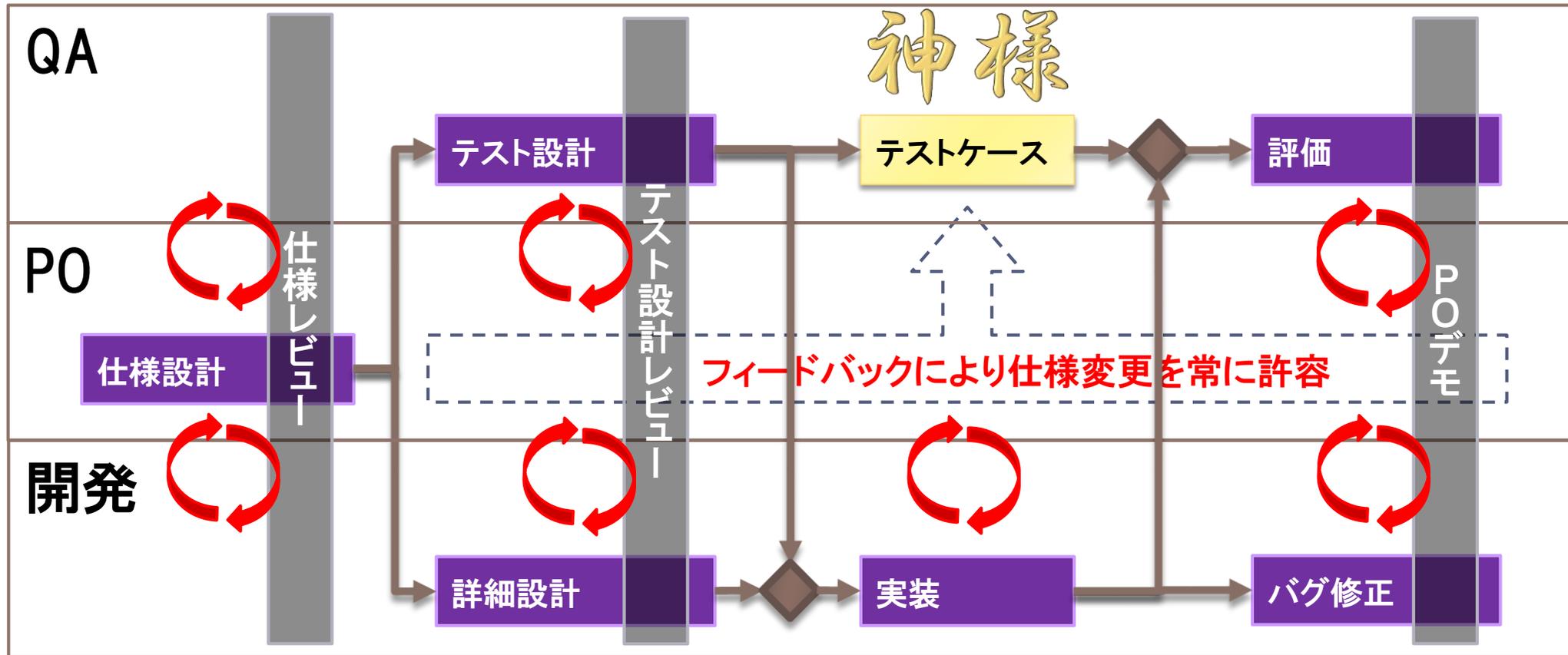
ポイント

一晩でできたことではない！

最初は、不完全なもの

**QAも巻き込み、
フィードバックをして
少しずつ変えていった結果**

ユーザーストーリー単位の開発プロセス



ポイント

この形は、

変化のスナッフショット

**今後も変わっていきます
もっとよくなっていくでしょう**

理想のアジャイル

合意された形式的情報

▪ Deploy

評価環境

暗黙的共有
リスク
課題

設計

(開発,PO)

QA

アクション

品質の
見える化

サポート

- テスト
- 測定
- テストケース

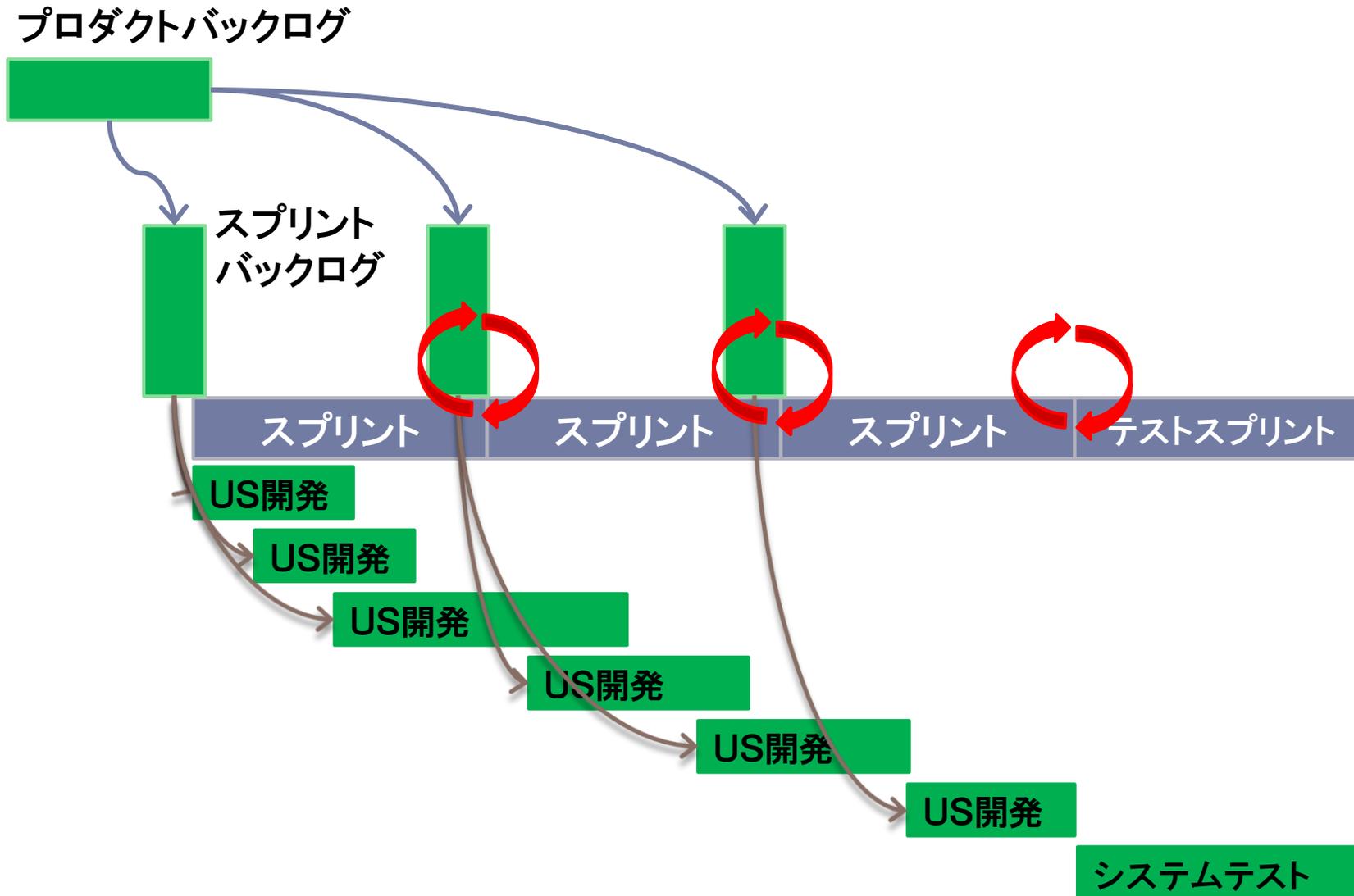
開発のリファレンス **信頼関係**

お後がよろしいようで

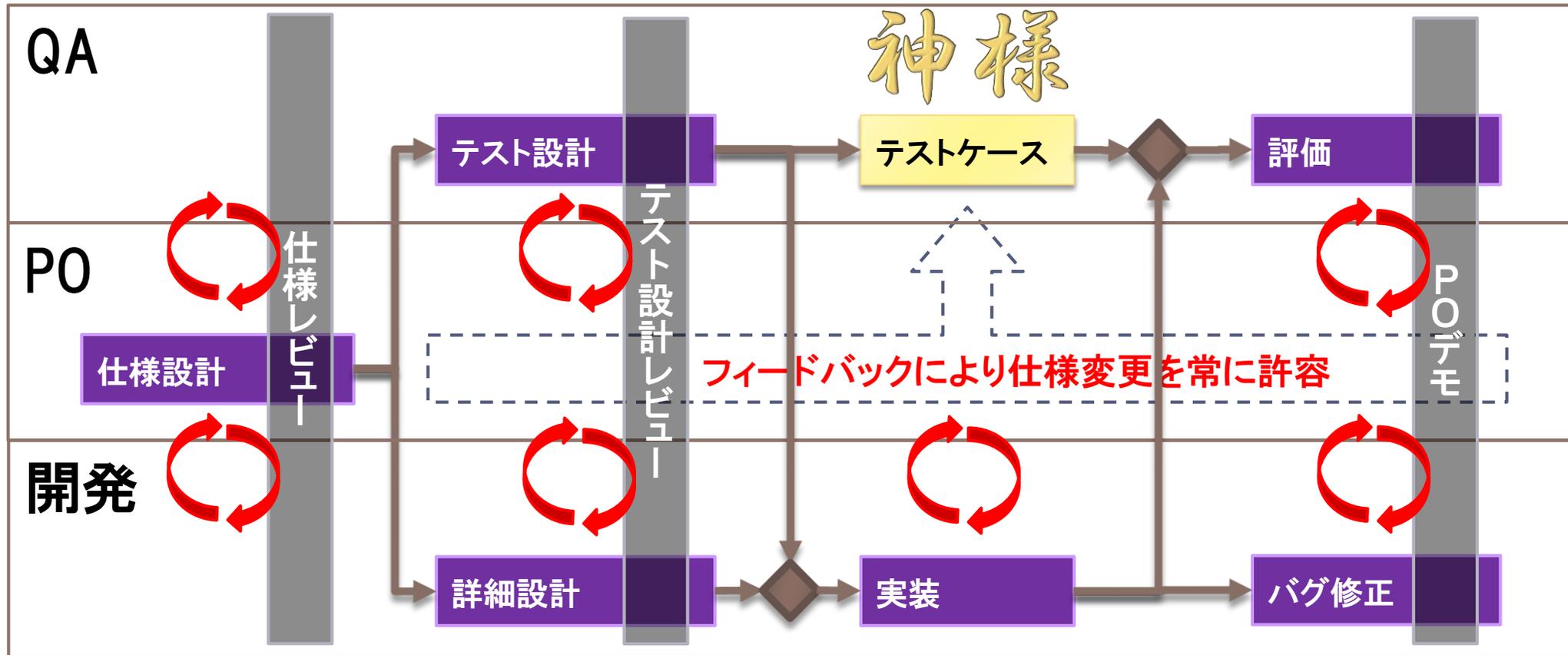


Backup

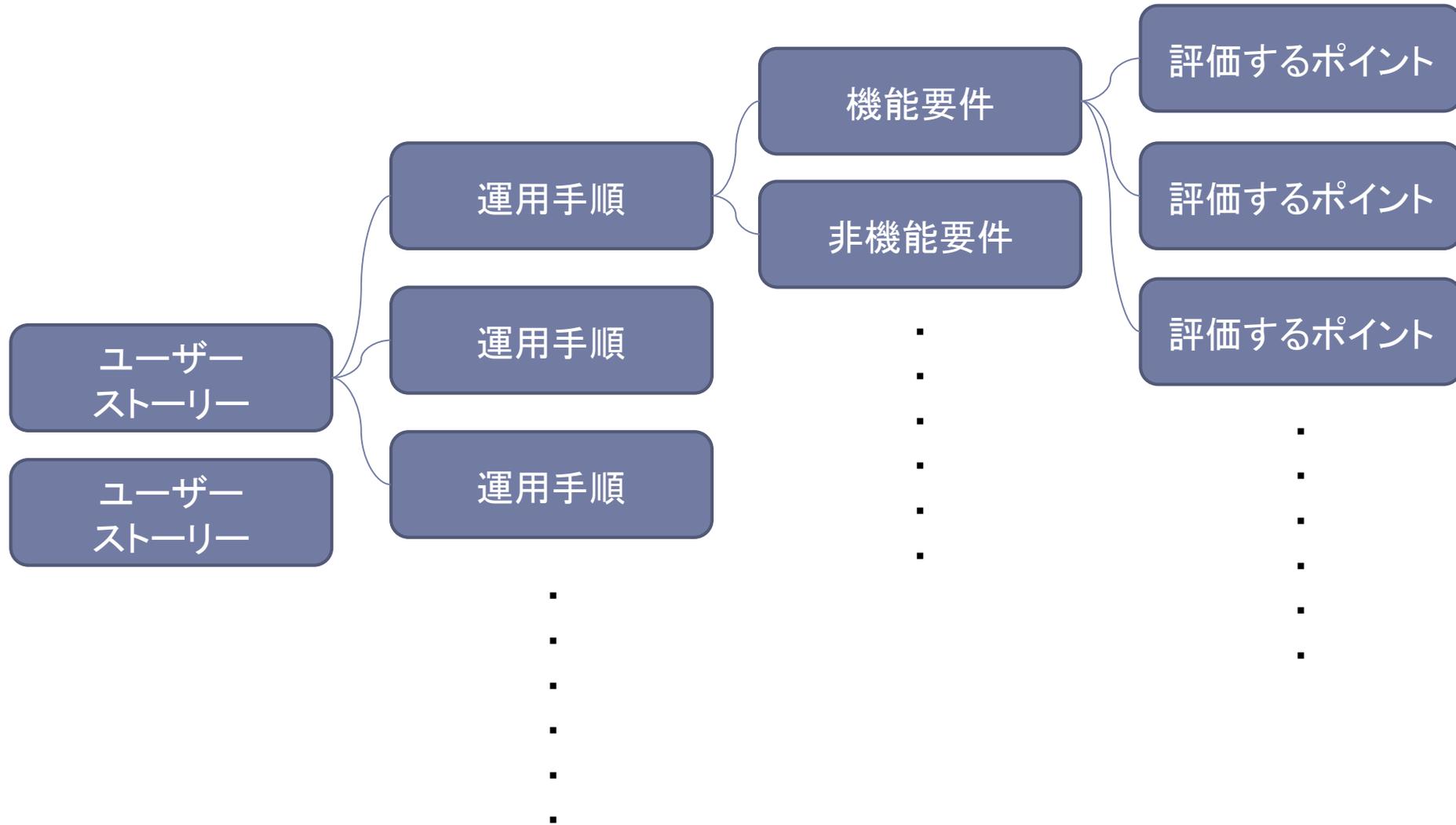
スプリント開発プロセス



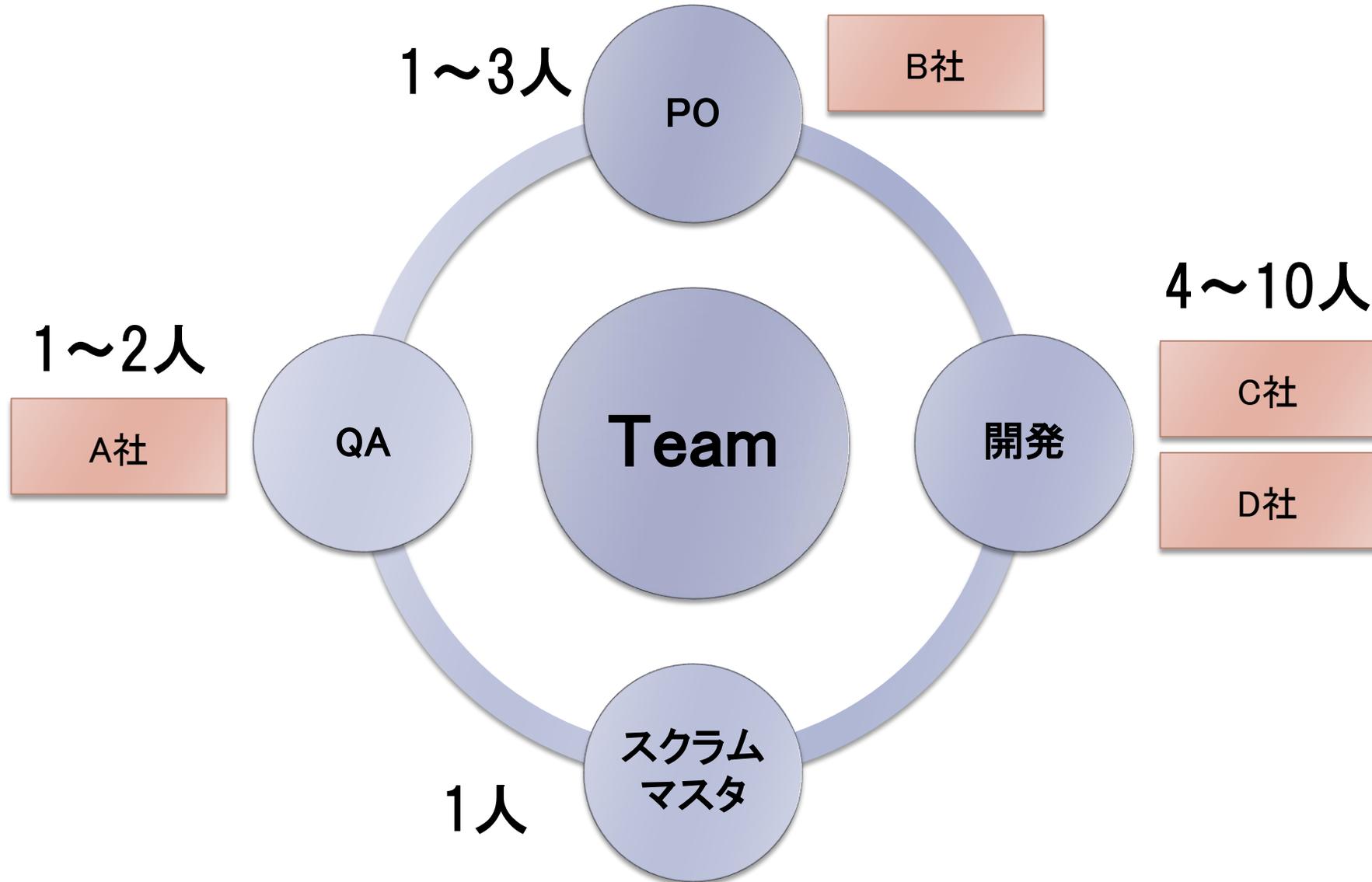
ユーザーストーリー単位の開発プロセス



ユーザーストーリー単位のテスト設計イメージ



チーム体制



開発ツール

- ▶ **開発統合ツール** (Backlog, Bug, 成果物, ビルド, デプロイ, レビュー)
 - ▶ TeamFoundationServer
- ▶ **テストツール**
 - ▶ TestManager, Excel
- ▶ **開発ツール**
 - ▶ VisualStudio
- ▶ **静的解析系**
 - ▶ CodeMetrix, CodeAnalysis, Coverity

設計ツール

- ▶ **アーキテクチャ**
 - ▶ Excel, Astah, Visio, PowerPoint
- ▶ **仕様**
 - ▶ Excel, Astah, Visio, メモ帳
- ▶ **テスト設計**
 - ▶ XMIND
- ▶ **テストケース**
 - ▶ Excel, TestManager
- ▶ **詳細設計**
 - ▶ Astah, Excel

アジャイルソフトウェア開発宣言

私たちは、ソフトウェア開発の実践、あるいは実践を手助けをする活動を通じて、よりよい開発方法を見つけだそうとしている。この活動を通して、私たちは以下の価値に至った。

- ▶ プロセスやツールよりも個人と対話を、
- ▶ 包括的なドキュメントよりも動くソフトウェアを、
- ▶ 契約交渉よりも顧客との協調を、
- ▶ 計画に従うことよりも変化への対応を、

価値とする。

すなわち、左記のことがらに価値があることを認めながらも、私たちは右記のことがらにより価値をおく。