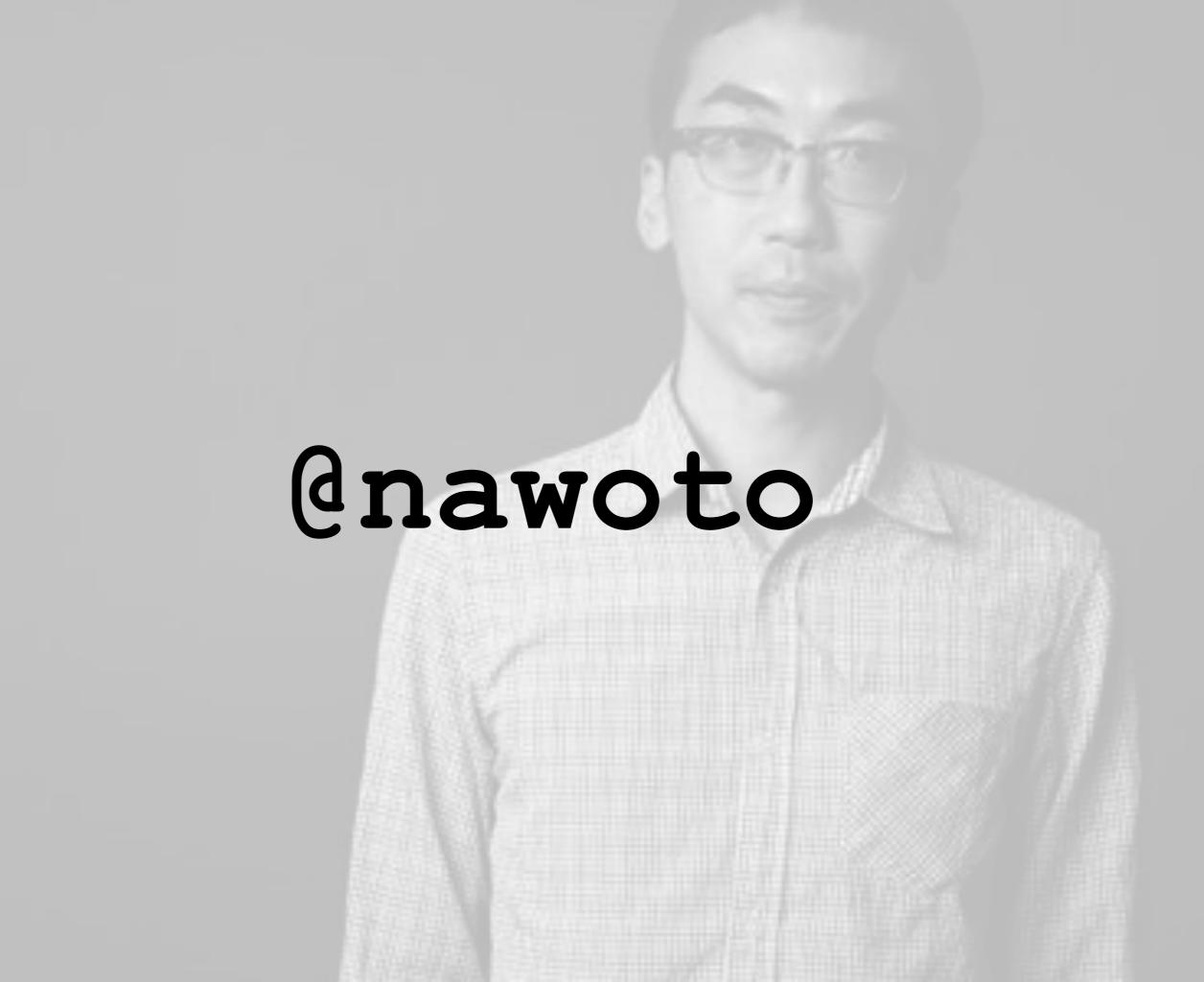
事業会社でのWelcome to アジャイル奮闘記

新世代と作る Please drive carefully アジャイルな土壌作り

こんにちは

自己紹介

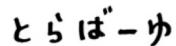


@PoohSunny スクラムディベロッパー Groovy TDD















目指してきたこと やってきたこと うまくいったこと うまくいなかったこと そしてこれから

これらを赤裸々に

つづる

コーナーです

ほくらの目指した姿

Agileな組織

仮説・検証をまわ せる仕組み

決めたら すぐやる

「時間がかかります」 と言わない構造

高頻度リリース

リーンな組織

それまで

the 事業会社

To Be 志向

To Beを考え As Isを語る

決断は早い

ボトムアップも トップダウンも 「熱量の多い人」 駆動

多い:調整ごと

作るのは?

しガシー化との

戦い

リリース頻度の長期化 バグの発生 社内のナレッジ不足

社内のスクラム化

推進中

いくつかのプロダクトは スクラム化

やったこと (24年)



エンジニアを 評価できる 仕組み作り

キャリアパス

スクラムマスター スクラムディベロッパー プロダクトオーナー





















実績が必要

仮説検証プロジェクト

6ケ月の短納期でのリリース

ディレクター 社内表彰











まずは見します。





これはやばい

混沌

まずやったこと

「自分たちで作ろう!」

あつまるエンジニアたち

新人のブート (bootっぽい画像 にする)

徒弟制度でのスキ

儿習得





はじめてスクラム はじめてだから スクラム

タスクの見える化

大タスクボード

ひたすら見積もり

何が起きたか

Good

Good 徒弟制度

Good

自分たちで考える前例がない

Good

エンジニアリングへの理解

タスク溢れ 若手には集中してほしい 自分たちも新人

教育の計画の難しさスキルは1日にして成らず

教育の成果の見せ方 「大丈夫そうだな」と思わせ

る

Good

全体はWF 小ユニットはスクラム かみ合わせの難しさ

結果

方針変更

プロジェクトなくなる

ええつ!?

考察





今後

エンジニアチームから組織へ

営業力

(ビジネス) と

対等な

エンジニアカ

QとDのいり関係

新しい文化の醸成

避けて通れない

育成

スクラムマスターなりたい人 おらんかえー

エンジニア教育をいかにすべきかを

検討

悩み事は

まだまだ続く

だからアジャイルなんだ



Image Resources

- <u>p1</u>
- p22
- p34
- <u>p35</u>
- p37
- p42
- p79