書籍「成功するアジャイル開発」を出版いたしました

企業向けアジャイル開発支援を手掛ける、株式会社ギガスリート（所在地：東京都港区、代表取締役：大垣伸悟）は、書籍「成功するアジャイル開発」を、2021年2月23日(水)
に出版いたしました。

「成功するアジャイル開発」

amazon

https://www.amazon.co.jp/dp/B08X6MR9FP

【背景】

私がなぜアジャイル開発について説明する本を書こうと思ったのか。

その理由は、アジャイル開発という手法は非常に誤解の多く、ただ導入しただけではすぐにうまくいかない現状があることについての問題意識からです。

「今回のプロジェクトから一気にウォーターフォールモデルから脱却するぞ！」「これからはアジャイル開発だ！」と勢いよく始めたものの、徐々にその思いは失速し、プロジェクト思ったように進まずどんどんと問題が立ち現れては累積し、ついには「このプロジェクトの特性を考えるとウォーターフォールモデルの方が適切である」と言って、いつの間にやらウォーターフォールモデルに逆戻りしていく、 という現場も少なくないのではないでしょうか。

こうした問題が起こる原因のうちの一つは、アジャイル開発で最も目立つ特徴のうちの一つ、反復的な開発（イテレーティブな開発）
に注目しすぎるあまり、「反復さえしていればアジャイルである」という思い込みから、「とりあえず反復していればＯＫ」と考え、プロジェクト全体の期間を何回かに分けて反復しているようなスケジュールを引き、アジャイルをやっているつもりになってしまう。つまりはアジャイルとはいったい何なのかについての本質的な理解が不足している状態でありながら、しかし理解したつもりになってしまっている、といった錯覚現象のもたらす弊害があります。

そしてアジャイル開発というものを熟知してくると、アジャイルなプロジェクト、
アジャイルなチーム、アジャイルな組織、アジャイルな人材、アジャイルな意思決定、アジャイルなコミュニケーション、といったような「アジャイルな〇〇」といったキーワードでもアジャイルを説明できるようになります。

しかし本当のところ、アジャイルの本質とは一体何なのでしょうか。

私はソフトウェア開発をうまく成功させたいというニーズに対して、コンサルティング・コーチングを行って、プロジェクトを支援してきました。そしてその中でたくさんのことが分かってきました。

その分かったことを本書を通じて皆さんにお届けすることで、皆さんのプロジェクトが成功するための助けになればと思います。もし皆さんがたった今アジャイル開発に取り組んでいて、すでに何か悩まれていたり、更に上手くやれるのではないかと疑問に思っていたりするのであれば、本書が役立つかもしれません。

ぜひ本書で得られた知識を現場で活かしていただければと思います。

amazon

https://www.amazon.co.jp/dp/B08X6MR9FP

【目次】

第一章：ウォーターフォールモデルとアジャイルモデルの違いについて

なぜいまだに日本ではウォーターフォールモデルが採用され続けるのか

ウォーターフォールとアジャイルの違いは「予測に対する態度」

どのようにして全体性を損なわないようにすればいいのか

システム思考

リスク管理

モデリング

認知科学（社会心理学）

第一章のまとめ

第二章：アジャイルとは何か

アジャイルのメリット

アジャイルの世界観

スクラム

アジャイルへの誤解から生まれる新たな問題

第二章のまとめ

第三章：アジャイルコーチ・スクラムマスターとは一体何者か

チームファーストの精神

アジャイルコーチ・スクラムマスターに必要な能力

心理的安全性の重要性

チームを信頼する

速さをもって解決する

見たくないものを見せて聞きたくないことを聞かせる

アジャイルコーチ・スクラムマスターを目指す人へ

第三章のまとめ

第四章：レトロスペクティブ

どのように運営するか

できなかったことよりも、できたことに注目する

仕組みを振り返って検査し自己組織化へ

第四章のまとめ

第五章：ワーキングアグリーメント

チームに規律をもたらす

ワーキングアグリーメントに書く内容

ワーキングアグリーメントなきレトロスペクティブは効果半減

第五章のまとめ

第六章：スクラムボード

スクラムの象徴的アイコン

１つの付箋の表現単位を確認する

『完了の定義』も貼り出しておく

スクラムボードを中心としたコミュニケーションの流れ

第六章のまとめ

第七章：アジャイルな見積もり

開発者不在の計画

単位に『時間』を用いない

見積もりは要件から仕様を生み出すプロセス

リリースプランニングへ

第七章のまとめ

第八章：アジャイルなモデリング

モデリングとは抽象化

モデリングの３視点

モデリングをアジャイルに行う

第八章のまとめ

第九章：大規模アジャイル

いきなり大規模に始めるのはアンチパターン

共有型：LeSS（Large Scale Scrum）

統制型：SAFe（Scaled Agile Framework）

フラクタル型：Scrum@Scale

第九章のまとめ

第十章：アジャイル度チェック

反復していればアジャイルというわけではない

意思決定にかかる時間はどのくらいか

仕事の枠組みを決めているか・仕事の枠組みを定期的に改善しているか

コミュニケーション手段が文章に偏重しすぎていないか

必要なドキュメントと不要なドキュメントの区別がついているか

ビジョンは存在するか・ビジョンは共有されているか

メンバー１人１人がすべての工程を経験しているか

主体性を奪っていないか（許可よりも謝罪を優先しているか）

傾聴しているか・マウンティング合戦は起こっていないか

チームの将来を信頼しているか

時間こそが最大の制約資源であることを理解しているか

第十章のまとめ

あとがき

巻末付録：スクラムを用いたプロジェクトでの具体的な流れ

https://www.amazon.co.jp/dp/B08X6MR9FP

【株式会社ギガスリートについて】

代表取締役 大垣伸悟

本社：東京都港区六本木2-4-9 アソルティ六本木一丁目ビル10F

URL：http://gigathlete.com

設立：2011年6月2日

資本金：2424万円

事業内容：野球リーグ運営、コンサルティング

Generated by ぷれりりプレスリリース
https://www.prerele.com