

アジャイル組織に求められる Qualityのつくり方

技術統括部 DevOps推進部 アジャイル推進2G

谷岡 俊祐

谷岡 俊祐 / Shunsuke Tanioka

1984年 愛媛県伊予郡砥部町 生まれ
2008年 横浜国立大学 工学部 建設学科 卒業
2011年 横浜国立大学大学院 工学府 社会空間システム学専攻 卒業
2011-2017年 株式会社愛媛電産 自治体向けシステムエンジニア

2017年- 株式会社SHIFT
2021-2021 : 技術統括部 DevOps推進部 アジャイル推進2G グループ長補佐
2021- : 技術統括部 DevOps推進部 アジャイル推進2G グループ長

アジャイル組織のなかでのQualityのつくり方



QA軸に組織の向き合い方について考える

Is QA unnecessary?

■開発者(P.6)

- ・完成の定義を忠実に守ることにより品質を作り込む。

■スプリント(P.8)

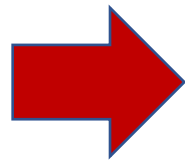
- ・スプリントゴールの達成を危険にさらすような変更はしない。
- ・品質を低下させない
- ・プロダクトバックログを必要に応じてリファインメントする。
- ・学習が進むにつれてスコープが明確化され、プロダクトオーナーとの再交渉が必要になる場合がある。

■スプリントレトロスペクティブ(P.11)

- ・スプリントレトロスペクティブの目的は、品質と効果を高める方法を計画することである。

■確約（コミットメント）：完成の定義(P.13)

- ・完成の定義とは、プロダクトの品質基準を満たすインクリメントの状態を示した正式な記述である。



QAという記載はないが、品質が重要であることは間違いない。

□ よくある認識

開発者 ≡ プログラマー

□ スクラムガイド

開発者 ≡ デザイナー、プログラマー、QA



さまざまな役割に精通した開発者（=オールラウンダー）

採用：難易度高

育成：難易度高





オールラウンダーはみつからない

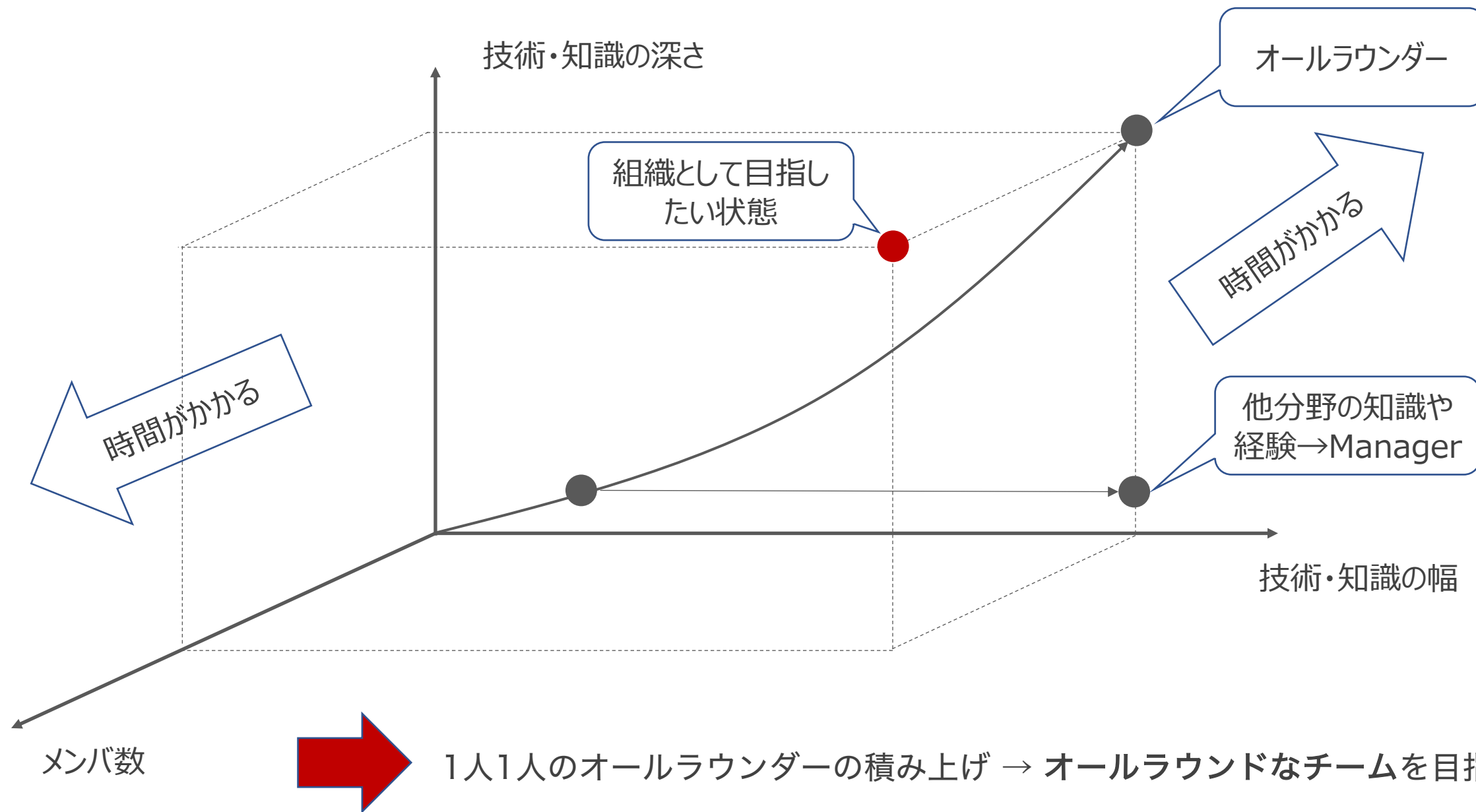


少数のオールラウンダーだけでは
最高のパフォーマンスは出せない

育成：オールラウンダーの育成は難しい

その常識、変えてみせる。

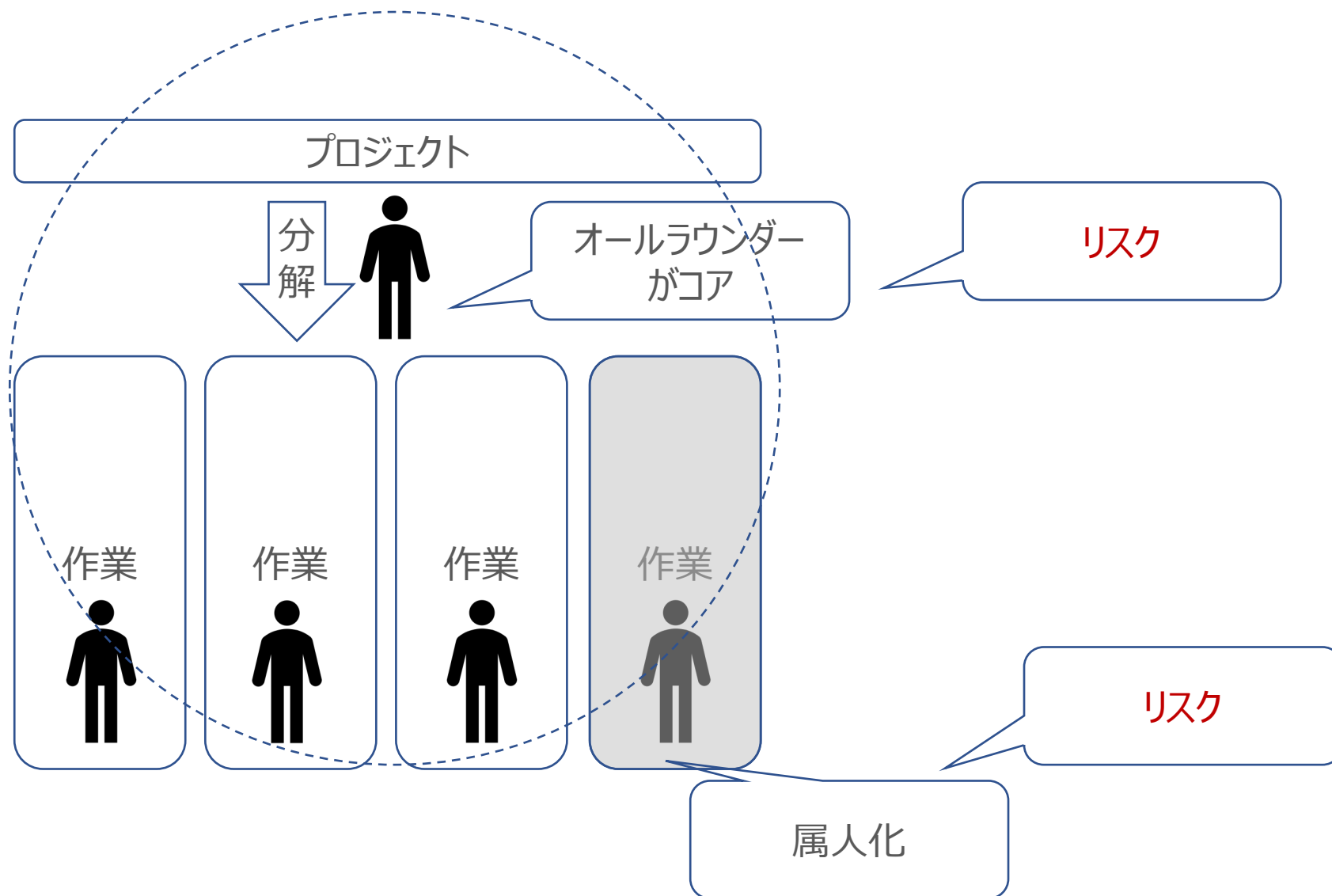
SHIFT



一人のオールラウンダーが率いるチームはプロジェクトリスクが高い

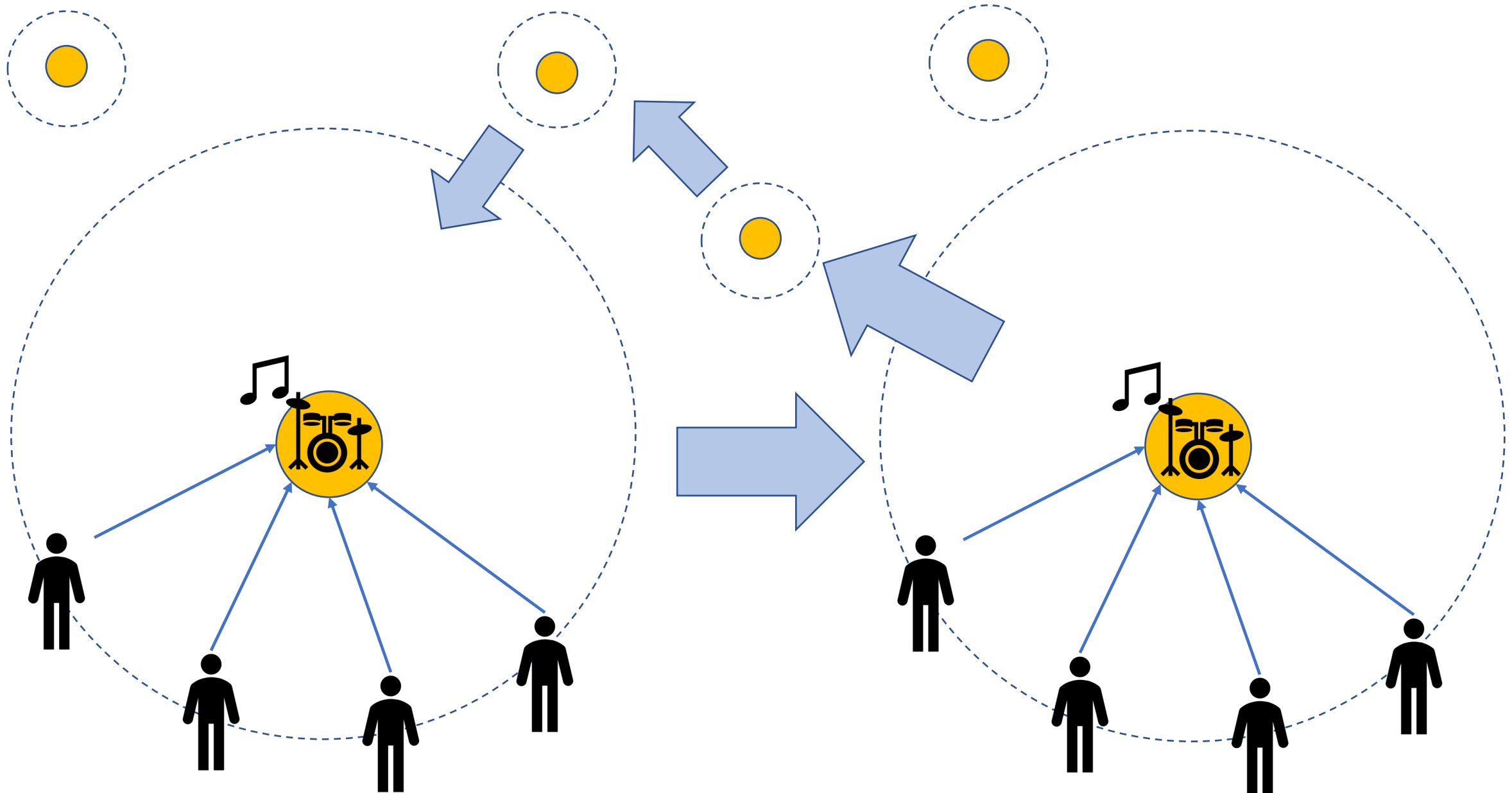
その常識、変えてみせる。

SHIFT



ハレの求心性とオールラウンダーについて

その常識、変えてみせる。 **SHIFT**

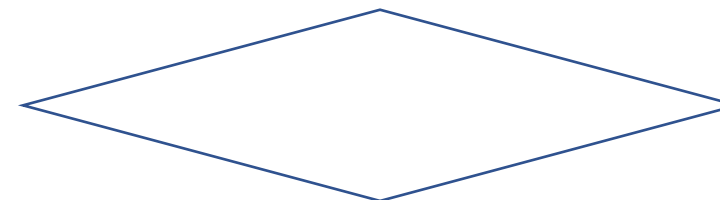
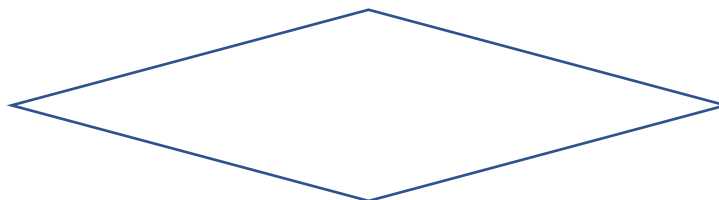
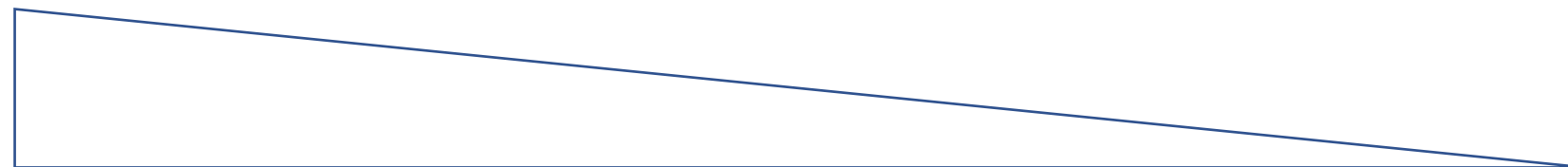
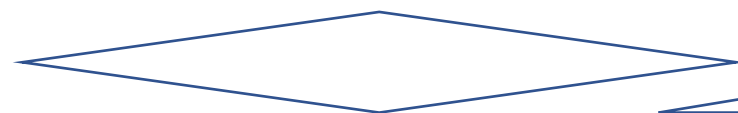
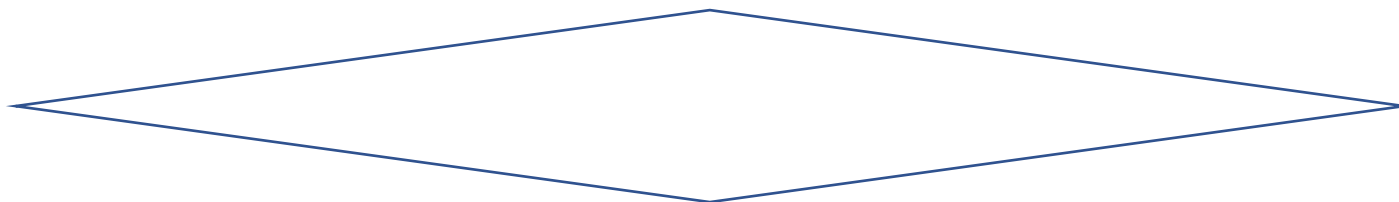


デザイナー

フロントエンド

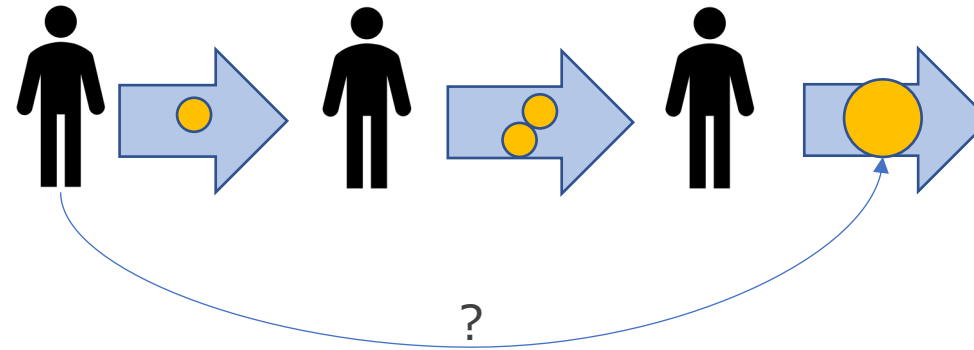
バックエンド

QA

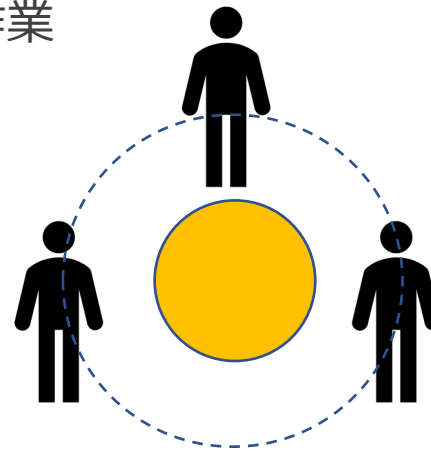


役割	PO		QA		フロントエンド	バックエンド	インフラ
スキル	リーンキャンバス	バックログの整備	テストの方針	QC	JavaScript	Java	AWS
佐藤さん	得意						
佐々木さん			得意	ちょっと得意			
齋藤さん	知りたい		知りたい	得意			
佐野さん				興味ある	得意		ちょっとやったことがある
榊原さん			少し興味ある	やりたくない	得意		

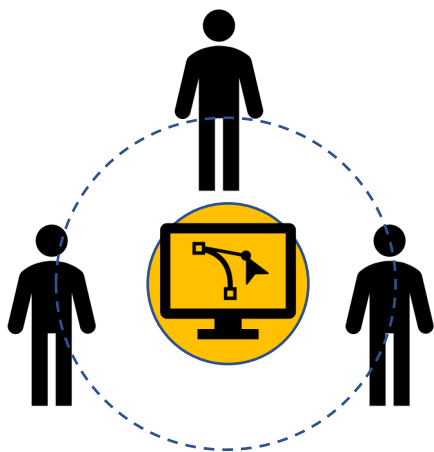
非同期な作業



同期した作業



Step1 : 同じものを見て喋る環境を用意



相互レビューのリードタイム割愛

ドライバーはドライブすること注力
時には議論に参加

Step2 : ドライバーとナビゲータにわかれて進める。



ドライバー

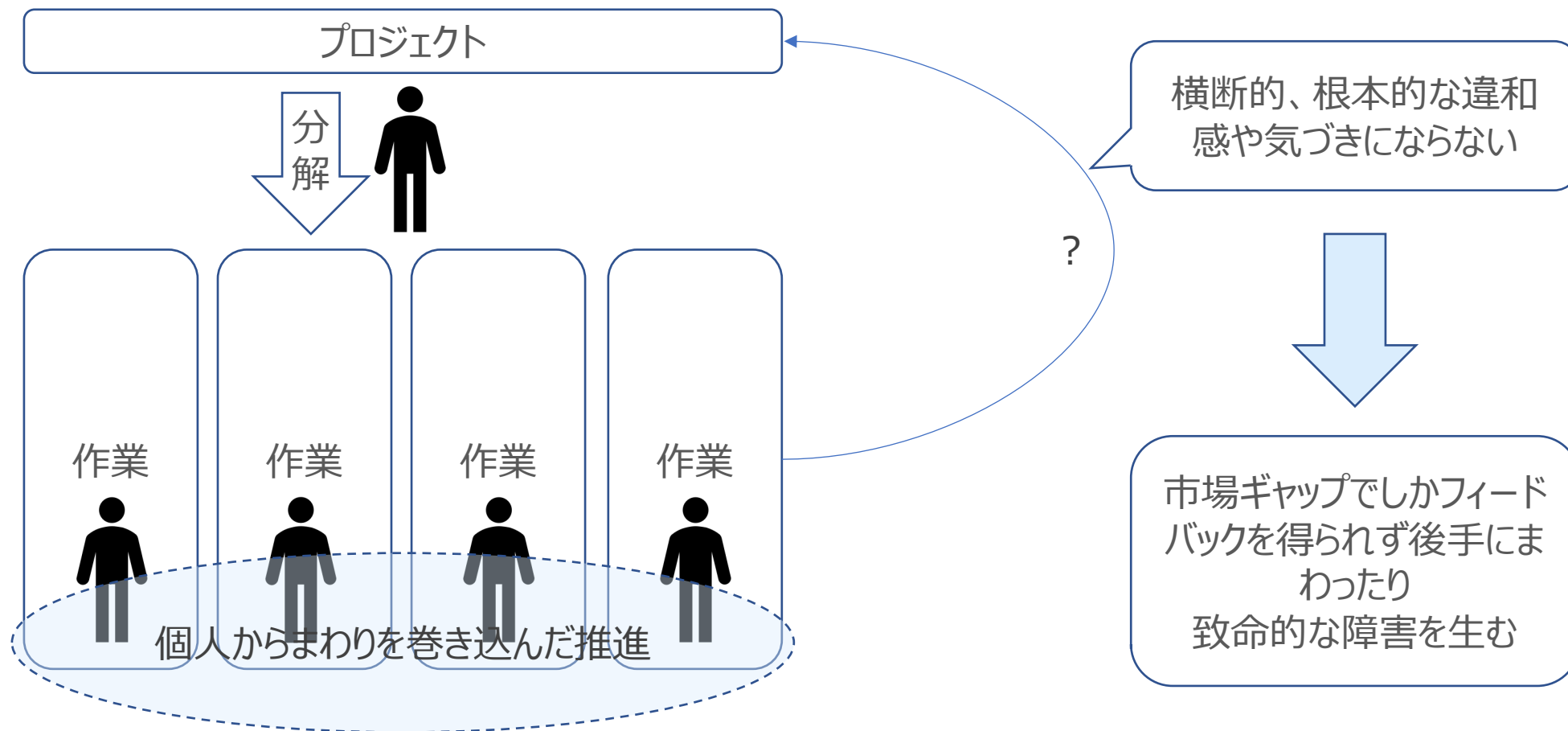
目の前の作業を物理的に推進する人
(コードを書く、ドキュメントをつくるなど)



ナビゲータ

方向性を支持する人

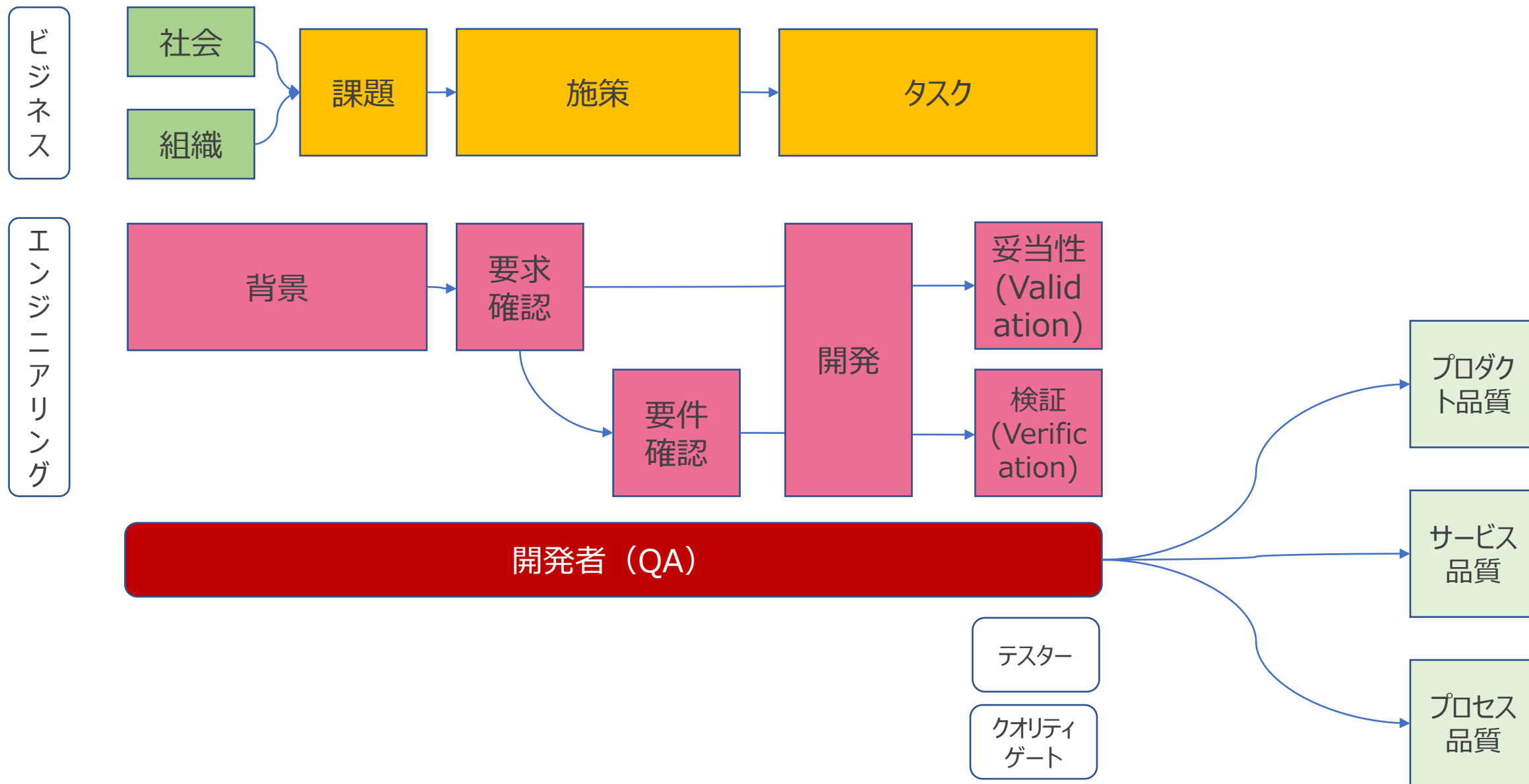
能力値の高いメンバーが背景や歴史
効率的な方法論やトレンドを語ったり
ときには他のナビゲータとディスカッションを行い
知識継承を行う



どんなQAが必要なのか

その常識、変えてみせる。

SHIFT



QAという役割はなくならないし必要である。

- 1) QAの専門性や推進力を軸 → 他の人にも教える活動をする
- 2) 共有することで、自身も詳しくなるように巻き込む

方針

- ・**チーム全体**でオールラウンダーになる
- ・そのための、星取り表やスキルに見える化
- ・スキルや経験を伝播
- ・進みたい方向性を共有しスペシャリティをもつ人材を計画的につくる

EOF