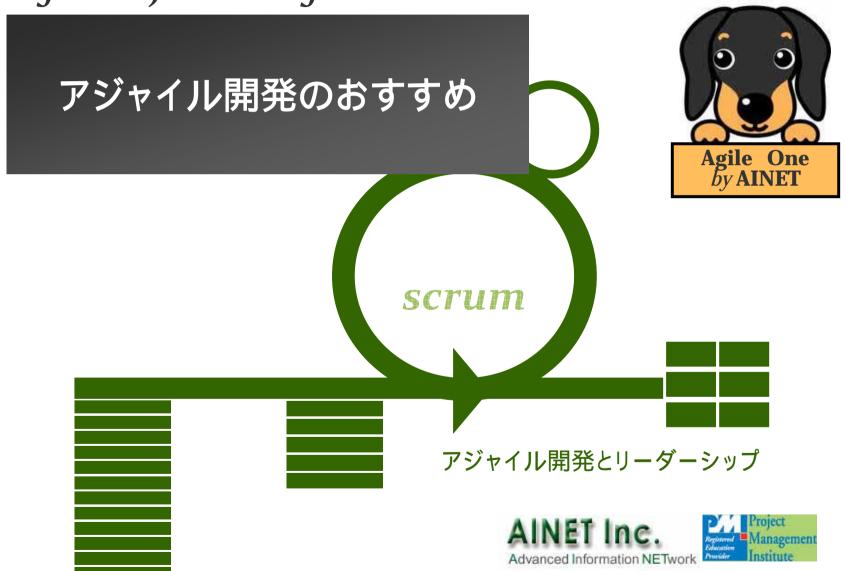
Agile Project Management



アジャイルの背景 (why Agile?)



ウォーターホール型開発の失敗に学ぶ

コストオーバー・スケジュール遅延

システム開発属性の変化

開発仕様の不確定要素

開発過程の予知 困難

良質開発要員の不足

リーダーシップ・スキル

専門組織体におけるアジャイルへの関心

NORTH AMERICA

PMI® GLOBAL CONGRESS 2010



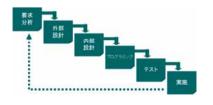
システム開発に 関わる ステークホルダーの 意識改革



アジャイルのパラダイムシフト



	ウォーターフォール開発	アジャイル開発
成功の指標	計画に合致	変化に対応 正常に動くコード
文化の管理	命令と管理	リーダーシップ コラボレーション
要求と設計	前もって、大きく	継続的、創発的 ジャストインタイム
コーディング と実装	すべての機能を並行に コーディングし、後でテスト	コーディングと単体テスト 連続的にリリース
テストと 品質保証	大き〈、計画主体、 最後にテスト	継続的、並行的、 早期にテスト
計画と スケジュール管理	PERT、詳細、スコープを 固定、時間とリソース見積る	2 レベル計画、Jリリース日 を固定、スコープを見積る





アジャイルのパラダイムシフト





文化の管理

ウォーターフォール開発

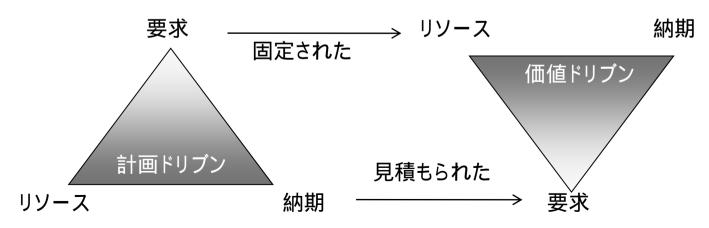
アジャイル開発

命令と管理

リーダーシップ コラボレーション

- ・マネジメントが納期とスコープを定義
- ・マネジメントが実装を指示
- ・承認の文化
- ・スコープを死守
- ・最後にデモする
- ·週次進捗会議

- ・チームはストリーを作る
- ・チームがやり方を決める
- ・ノウハウを共有する
- ・納期を守る
- ・常にデモする
- ・デイリースタンドアップミーティング



アジャイルマニフェスト



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**。 (リーダーシップ) 包括的なドキュメントよりも **動〈ソフトウェアを**。 契約交渉よりも **顧客との協調を**。 (リーダーシップ) 計画に従うことよりも **変化への対応を**。 (リーダーシップ)



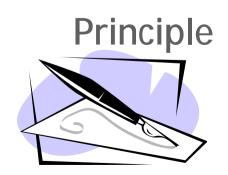
参考 http://www.agilemanifesto.org/

アジャイルマニフェスト 原則



- 1. 顧客満足優先
- 2. 変化への対応 (leadership)
- 3.短期のリリース
- 4.全員開発 (leadership)
- 5. モチベーションと信頼 (leadership)
- 6.会話 (leadership)
- 7.動〈ソフトウエア
- 8. 持続可能な開発
- 9.永続的な保守
- 10.技術力

- 11.シンプル
- 12.チームの自律性 (leadership)
- 13.振り返りと改善 (leadership)



アジャイル適用の効果

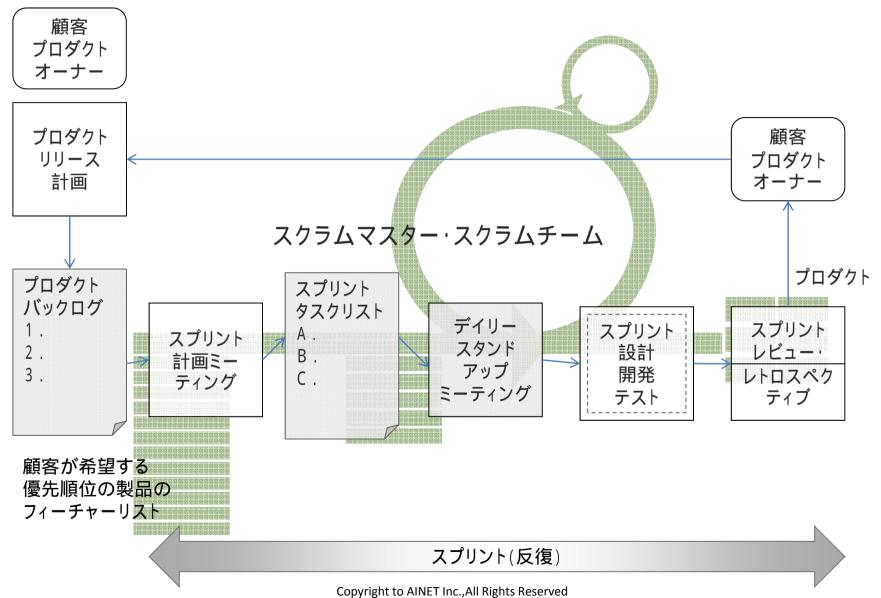






アジャイルプロセスモデル

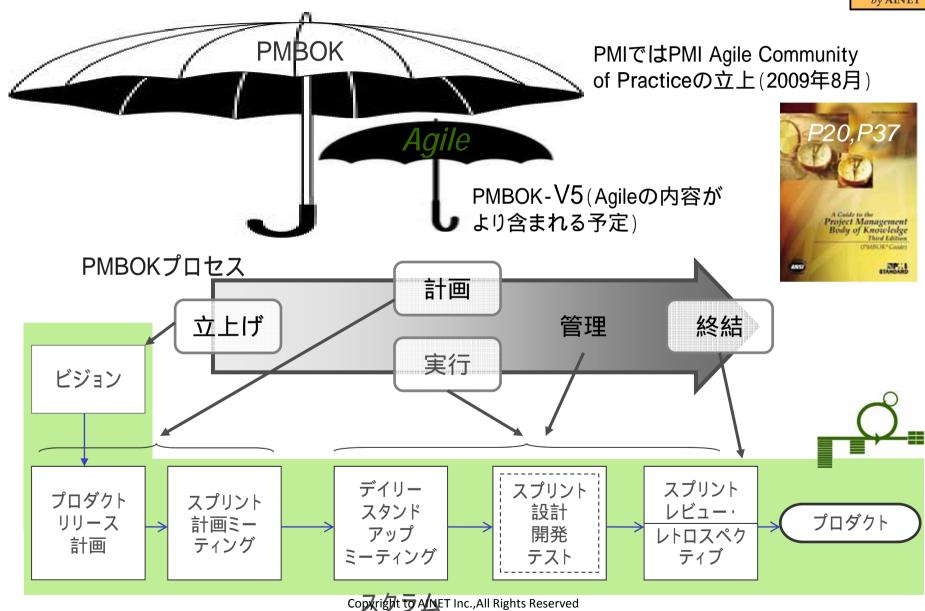




8

PMBOK & Agile





<u>アジャイルを成功に</u>導〈スキル



・コラボレーション型リーダーシップ

命令管理型でなく、リーダーがチームのメンバーを支援することによって、 チームの潜在的な力を発揮させるメンバーを正しい方向に導く。すなわち メンバーの話をよく聞き、視点を変えて新しい気づきを促して成長を 支援して導くものです。

効果的なファシリテーション

参加者全員からうま〈意見を引き出し、対立する意見を折り合わせたり、 視点を変えたりしながら議論を深め、合意形成に持ち込む。 一方的に教えるのではな〈、対話を通じて相手を刺激し、相手が自分で 答えを見つけ出すように導〈。

・アジャイル、スクラム、XPプロセス

アジャイル、スクラム、XPのプロセスのプロジェクトに適用する技法を 理解する

アジャイルに必要なリーダーシップ



感情の知性(EQ)

コミュニケーション

共同作業とチームワーク

ビジョン

ファシリテーション

他者の成長

コンフリクトマネジメント

柔軟性



Agile Leadership

アジャイルのリーダーシップスタイル

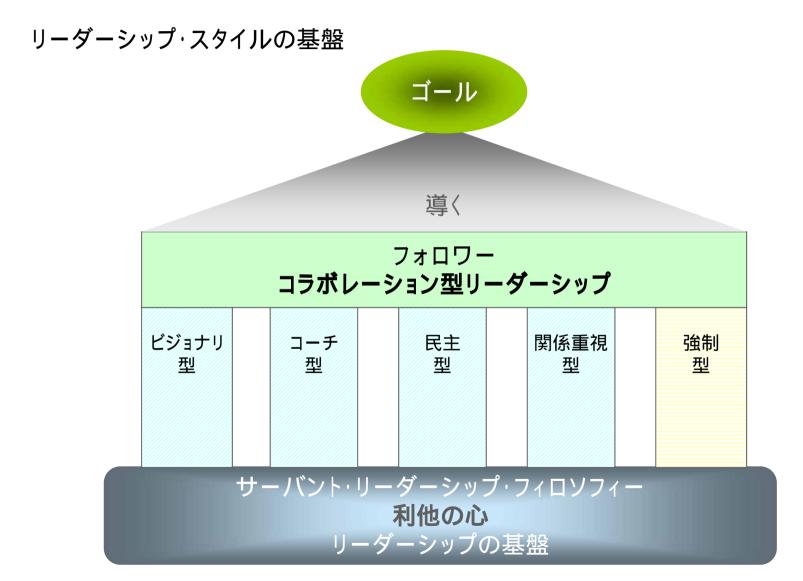


	指示管理型リーダーシップ	コラボレーション型リーダーシップ
モチベーション	大きな権力を持ちたい	他者に役立ちたい
マインドセット	競争を勝ち抜き自分が賞賛される	協調とWIN/WINを重視
影響力	自分の権力行使して畏怖させて 動かす。	信頼関係を築き、自律性を 重視、説得して動かす。
コミュニケーション スタイル	他者に対して命令、指示する ことを重視	他者の話を傾聴することを重視。 双方向
業務遂行能力	自分自身の能力向上で得られた 自信をベースに他者に指示する	他者の育成、共に学習する ことにより能力向上
成長についての 考え方	社内ポリティクスを理解し活用 することで自分の地位を上げ、 成長していく	他者のやる気を大切に考え、 個人と組織の成長の調和を 考える
責任についての 考え方	責任とは、失敗したときにその人 を罰するためにある	責任を明確にすることで、 失敗からも学ぶ

サーバント・リーダーシップという考え方

サーバント・リーダーシップとは





サーバント・リーダーシップとは



サーバント・リーダーシップ 11コンピテンシー

		Agile
奉仕	奉仕	感情の知性(EQ)
傾聴	प्रेर्ग	コミュニケーション
共感	人	1:1-9-9:1
気づき	関係	共同作業とチームワーク
癒し	カ	ビジョン
概念化	ビジ	
先見力·予見力	3 /	ファシリテーション
スチュワードシップ	モチベー	他者の成長
説得	ション	コンフリクトマネジメント
人々の成長へのコミット	成	
コミュニティ作り	長	柔軟性

ご提供(支援)できるサービスメニュー



アジャイル手法導入支援サービス

概説・入門・中級コース 研修 導入過程におけるコーチング アジャイル検定支援 (株)戦略スタッフサービス







(株)アイネット





コラボレーション型リーダー研修 サーバント・リーダーシップ

アジャイル開発手法導入支援サービス 概要





アジャイル開発研修コース体系



(0.5日)

スクラムー計画 アジャイル開発ーXP システム設計・文書化 管理者 アジャイル プロジェクト管理 リファクタリング応用 管理者· 概説 アジャイル・ (1日) リファクタリング基礎 スクラムマスター アーキテクチャー (1日) 向けスクラム入門 (開発中) (0.5日) 中級 スクラム入門 テスト駆動開発(TDD) ユーザーストーリー システム思考入門 基礎 7 とスクラム (2日) アジャイル・ (1日) (2日) リーダーシップ サーバント・リーダー テスト駆動開発(TDD) (2 🔳) リファクタリング入門 (1日) スクラム入門 アジャイル開発 구 ス デザインパターン入門 【頭脳労働ムダ取り】 (XP)入門 (1日) (1日) (1日) トヨタウエイ アジャイル開発 経営者·管理者 紹介セミナー セミナー (0.5日)

アジャイルのこれからに向けて・・・



Ø

アジャイルは、 見て、感じて、変化に俊敏に対応する これからの社会環境に最適な マネジメント手法であり、開発手法です。





このアジャイルを支える組織のあり方はコラボレーションであり、

アジャイルプロジェクトを成功に導くファンダメンタルに サーバント・リーダーシップがあります。