

# GSLetterNeo Vol.125

2018 年 12 月

## 2010 年代レトロスペクティブ（回顧）（1）

土屋 正人

### はじめに

「〇〇年代レトロスペクティブ(回顧)」と題して、Vol.89 で 1980 年代、Vol.90 で 1990 年代、Vol.106 と Vol.108 で 2000 年代(～2009 年)、それぞれの 10 年間に熟読した本を紹介しました。2010 年代を回顧するにはまだ 1 年早いですが、平成の終わりが近づいているこの時期、ふりかえてみたいと思います。

以前の「〇〇年代レトロスペクティブ(回顧)」に書きましたが、専門書を読む際、気付きをマインドマップでメモするようにしています。マインドマップであれば短時間でふりかえることができます。

今回もマインドマップを羅針盤にして、2010 年以降に出会った本で、今後も読み継がれてほしいものを綴ってみたいと思います。

この 10 年も、先の 10 年同様、読んだ専門書はアジャイル関連のものが多かったので、本号でアジャイル関連を、別号でアジャイル以外を取り上げてみます。

### アジャイル

2000 年代同様、沢山のアジャイル関連本が出版されました。「アジャイルな開発」というとき、プロセス・フレームワークとしてスクラムを使うことがデファクトスタンダードになった感があります。まずは、創始者たちによる 2 冊。

- **スクラム — 仕事が4倍速くなる“世界標準”のチーム戦術**

Jeff Sutherland 著 石垣賀子 訳 早川書房

スクラム誕生の物語であり、スクラムが作り出す未来の物語でもあります。スクラムの技術的な側面ではなく、思想的な側面を理解することができました。

- **Software in 30 Days — スクラムによるアジャイルな組織変革"成功"ガイド**

Ken Schwaber, Jeff Sutherland 著 角 征典、吉羽 龍太郎、原田 騎郎、川口 恭伸 訳 KADOKAWA/アスキー・メディアワークス

こちらは理論ならびに実践ガイドに位置づけられるもの。2 冊合わせて読むことで、思想から実践方法まで俯瞰することができました。

実践ガイドに相当する書籍も多数出ました。特に次の3冊が印象に残っています。

• **エッセンシャルスクラム — アジャイル開発に関わるすべての人のための完全攻略ガイド**

Kenneth S.Rubin 著 岡澤 裕二、角 征典、高木 正弘、和智 右桂 訳 翔泳社

ストーリーの大きさ、ストーリーカード、ストーリーマッピングなど、主に要求に関する理解が深まります。

• **アジャイルなゲーム開発 — スクラムによる柔軟なプロジェクト管理**

クリントン・キース 著 江端 一将 訳 ソフトバンククリエイティブ

リーンの考え方を、リレーのメタファで説明しているところが面白いです。

*リレーの走者が前走者のバトンを待っている時、*

*従来の管理やプロセスの考え方は、*

*「走者に焦点を当てる」*

*リーンの考え方は、*

*「走者ではなくバトンに焦点を当てる」*

前者は、すべての走者が生産的であり続けるようリソース活用率を高めることを目標とするのに対して、後者は、要求が製品に至るまでの状態に焦点を当ててその間のムダを排除するというもの。わかりやすいメタファでした。

• **スクラム現場ガイド — スクラムを始めてみたけどうまくいかない時に読む本**

Mitch Lacey 著 安井 力、近藤 寛喜、原田 騎郎 訳 マイナビ出版

技術要因や環境要因などからスプリント期間を算出するためのアセスメント方法の説明があります。結果として出てくる数値はあくまで参考値ですが、スクラム経験豊富な著者による指標なので、説得力はあるかと思います。他にもベロシティの算出方法、バックログの優先順位付け、アウトソーシングの可否など、多くのノウハウが開示

されています。

スクラムに限らず、アジャイルな開発を行いたい人にとっての必読書と思った3冊。

• **ユーザーストーリーマッピング**

Jeff Patton 著 川口 恭伸 監修、長尾 高弘 訳 オライリージャパン

アジャイルな開発を行う際、プロセス・フレームワークの起点となるユーザーストーリー。この本はユーザーストーリーの共通理解を得るためのノウハウが満載。簡単にできるエクササイズが紹介されています。ストーリーマップを共有することで、共通理解を築くことができます。

• **アジャイルサムライ — 達人開発者への道**

Jonathan Rasmusson 著 西村 直人、角谷 信太郎 監訳 近藤 修平、角掛 拓未 訳 オーム社

実践ノウハウ集として、コンパクトながら密度の濃い本。冒頭の「ざっくりわかるアジャイル開発」だけでも、

・ **アジャイルとは**

→「価値ある成果を毎週届ける」こと

・ **アジャイルな計画作りがうまくいく理由**

→スコープを柔軟にするから

・ **プロジェクトの開始時点にすべての要求を集めることはできない**

→要求とは発見されるもので、すべて出揃うまで前に進めないというものではない

・ **集めたところで、要求はどれも必ずといっていいほど変わる**

→変化は起きるもので、起きた変化を受け入れ、必要に応じて計画を変更しつつ、前へ進む

・ **やるべきことはいつだって、与えられた時間と資金よりも多い**

→やれることをやるだけ。優先順位をつけ、高いものからこなしていく

といった具合で、簡にして要を得た説明。読みやすく、わかりやすい名著。

- **アジャイルコーチング**

Rachel Davies、Liz Sedley 著 永瀬美穂、角 征典  
訳 オーム社

アジャイルコーチのあり方について書かれた本ですが、コーチする側のみならず、コーチを受ける側にとっても有益だと思えます。

スクラムとともにアジャイルを代表する XP(エクストリームプログラミング)。XP 本の原書の出版と最初の翻訳は 2000 年代ですが、2015 年に新訳が登場しました。

- **エクストリームプログラミング**

Kent Beck、Cynthia Andres 著 角 征典 訳 オーム社

ソフトウェアの本で、10 余年で新訳が出るというのは異例だと思えます。それだけ重要な本ということでしょう。

また、翻訳本ではなく日本の方によるノウハウ書も続々と出ました。

- **スクラム実践入門 — 成果を生み出すアジャイルな開発プロセス**

貝瀬 岳志、原田 勝信、和島 史典、栗林 健太郎、柴田 博志、家永 英治 著 技術評論社

スクラムをやってみるとよく出会う問題と、それに対する解決策が整理されています。教科書通りのやり方にこだわることなく、自分たちに合ったプラクティスを導入することが、スクラムのみならずアジャイルを実践する上で大切だと思えます。形式ではなく、アジャイルソフトウェア開発宣言 (<http://agilemanifesto.org/iso/ja/>) の 4 つの価値をかみ締めて、小さなことからこつこつと、ということでしょう。

- **これだけ！ KPT**

天野 勝 著 すばる舎

スクラムに限らず、ふりかえりでよく使われる KPT(けぷと)の極意本。コンパクトな中にノウハウが詰まっています。

## カンバン

カンバンはアジャイルプラクティスのひとつにもなっていますが、アジャイルな開発を採用していないプロジェクトでも適用することができます。計画の可視化、進捗の可視化、ムダの可視化、ボトルネックの可視化など、計画づくりや問題発見・問題解決の汎用ツール／プラクティスとして活用できます。

- **カンバン仕事術 — チームではじめる見える化と改善**  
Marcus Hammarberg, Joakim Sunden 著 原田 騎郎、安井 力、吉羽 龍太郎、角 征典、高木 正弘 訳  
オライリージャパン

カンバンの教科書。特に WIP(仕掛り作業)制約の運用ノウハウについて詳しく知ることができます。「いきなりアジャイルはどうも」、「スクラムをやってみたがいまいち」という場合、カンバンの導入を検討してみるのもいいかと思えます。

- **リーン開発の現場 — カンバンによる大規模プロジェクトの運営**

Henrik Kniberg 著 角谷 信太郎 監訳 市谷 聡啓、藤原 大 訳 オーム社

スウェーデン警察の大規模システム開発にカンバンを適用した事例とノウハウをまとめたもの。コンパクトな本ながら内容は非常に濃いものです。

- **カンバンによるアジャイルプロジェクトマネジメント**

Eric Brechner 著 長沢 智治 監修 クイープ 訳 日経 BP 社

ウォーターフォールプロジェクトでのカンバン適用方法や、スクラムからカンバンへ変更する(「進化させる」)際のアドバイスなどが記されています。

- **カンバン — ソフトウェア開発の変革**

David J.Anderson 著 長瀬 嘉秀、永田 渉 監訳 株式会社テクノロジックアート 訳 リックテレコム

「取り決めた数の「カンバン」が循環する」というカンバンシステムについて説明されています。

- **アジャイルソフトウェア要求**

Dean Leffingwell 著 藤井 拓 監訳 株式会社オー  
ジス総研 訳 翔泳社

カンバンだけではなく、XP、スクラム、リーン、ユーザー  
ストーリー、etc. 小さなチームから大規模プロジェクト  
へのスケールアップまでを網羅した大著。

## 一番良かったアジャイル本

これからアジャイルな開発を行いたい人、アジャイル  
な開発が上手くいかない人、アジャイルに限らず、悩み  
を抱えている人のための名著が登場しました。

- **カイゼン・ジャーニー — たった1人からはじめて、「越境」するチームをつくるまで**

市谷 聡啓、新井 剛 著 翔泳社

小説仕立て。物事を進めていく上で出会いそうな困難。  
それを乗り越えて行く主人公とチームが臨場感を持って  
描かれています。主人公の成長物語である小説パート、  
アジャイルプラクティスの解説パートの構成。分厚い理  
論書や何冊ものアジャイル解説書を読むより有益な本だ  
と思います。2010年代のアジャイル本の一押しです。

## GSLetterNeo Vol.125

2018年12月20日発行

発行者 株式会社SRA 先端技術研究所

編集者 土屋正人

バックナンバー <http://www.sra.co.jp/gsletter>

お問い合わせ [gsneo@sra.co.jp](mailto:gsneo@sra.co.jp)



株式会社SRA

〒171-8513 東京都豊島区南池袋 2-32-8

夢を。



夢を。Yawaraka Innovation  
やわらかいのべーしょん