

クリーンスクラム

—基本に立ち戻れ—

2022年6月17日

スクラムフェス大阪 2022

ワイクル株式会社

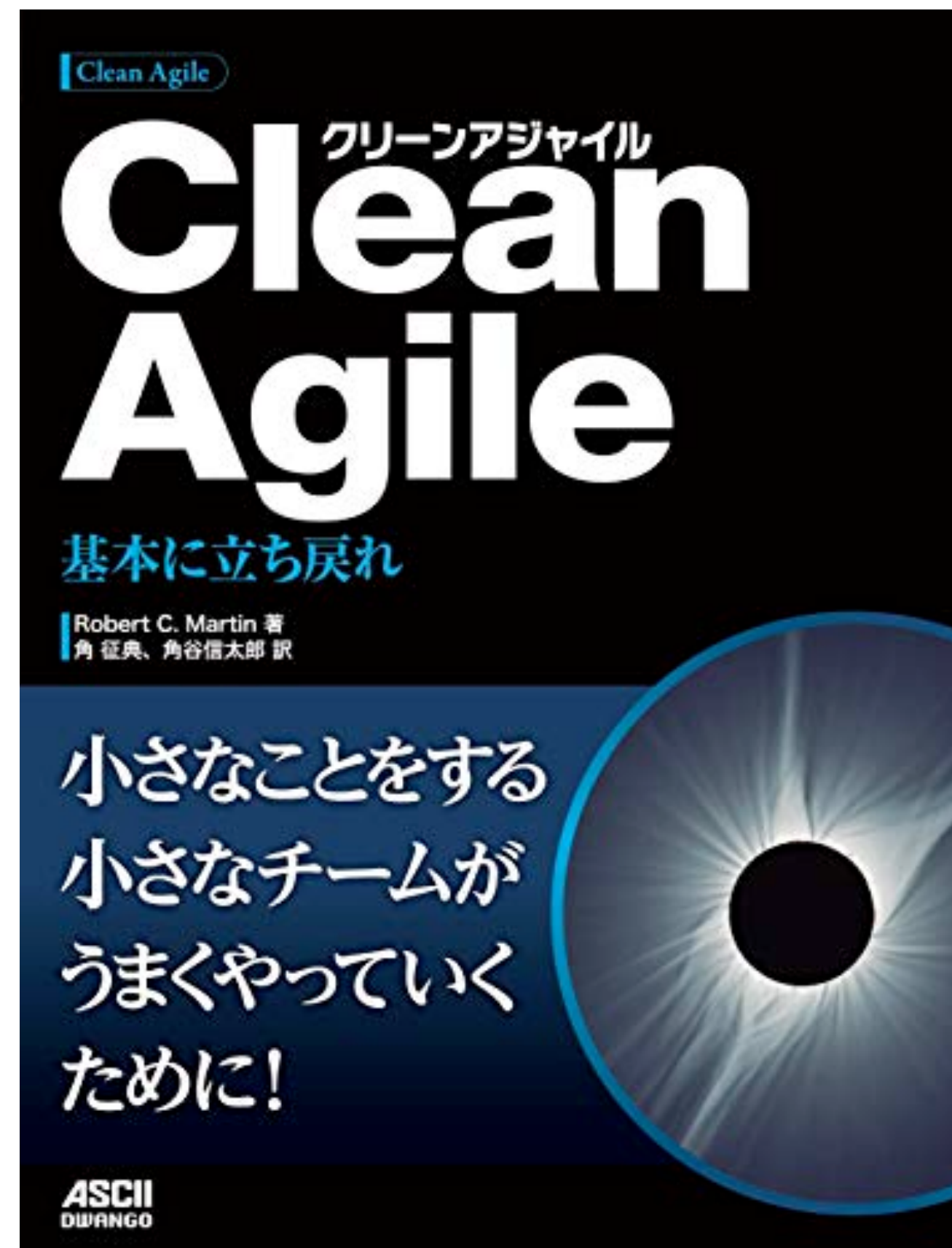
角征典 (かどまさのり) @kdmsnr

kado.masanori@waicrew.com



大事なことは最初に

アングルボブの新刊も是非読んでみてください！



翻訳版がでるよ

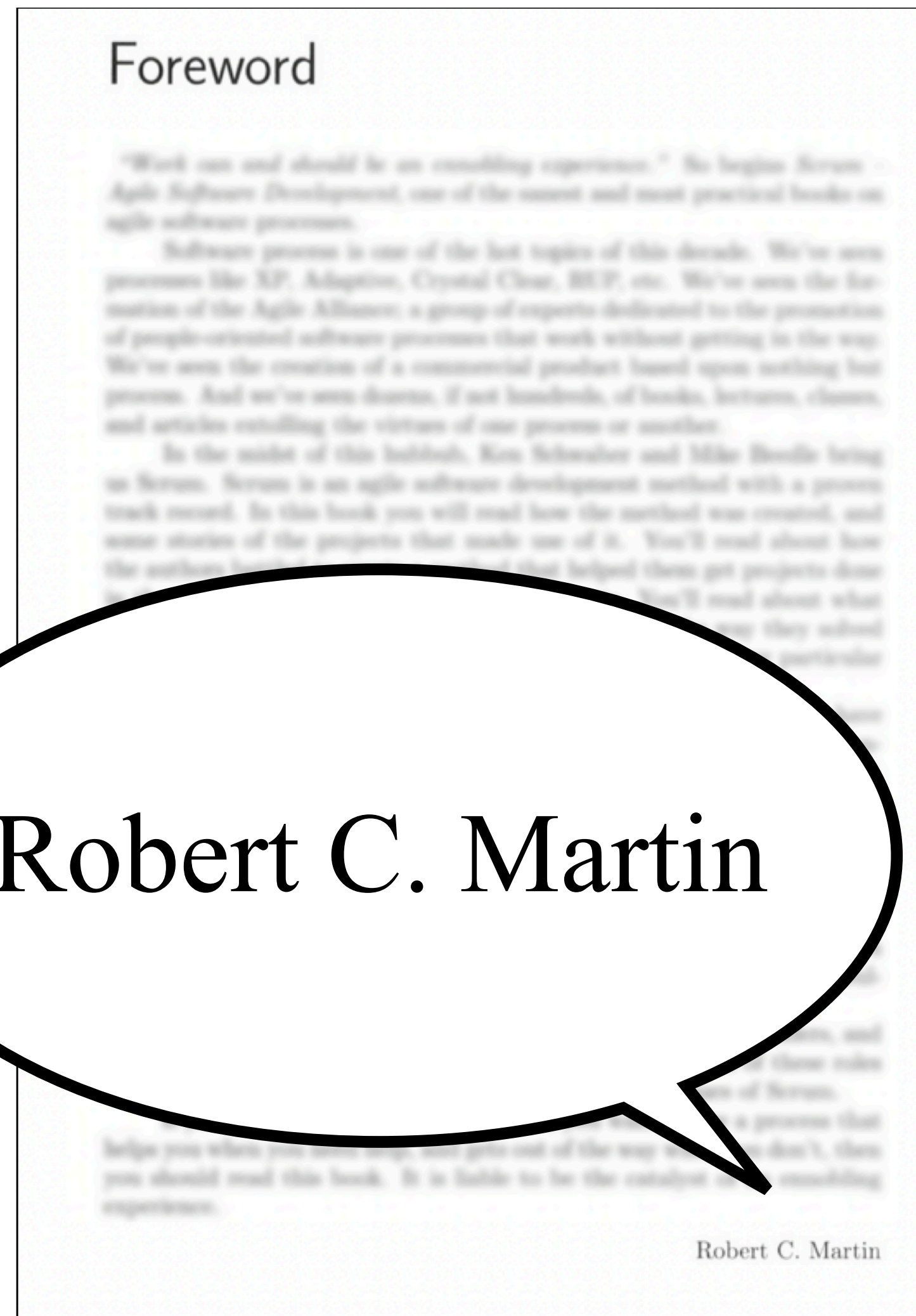
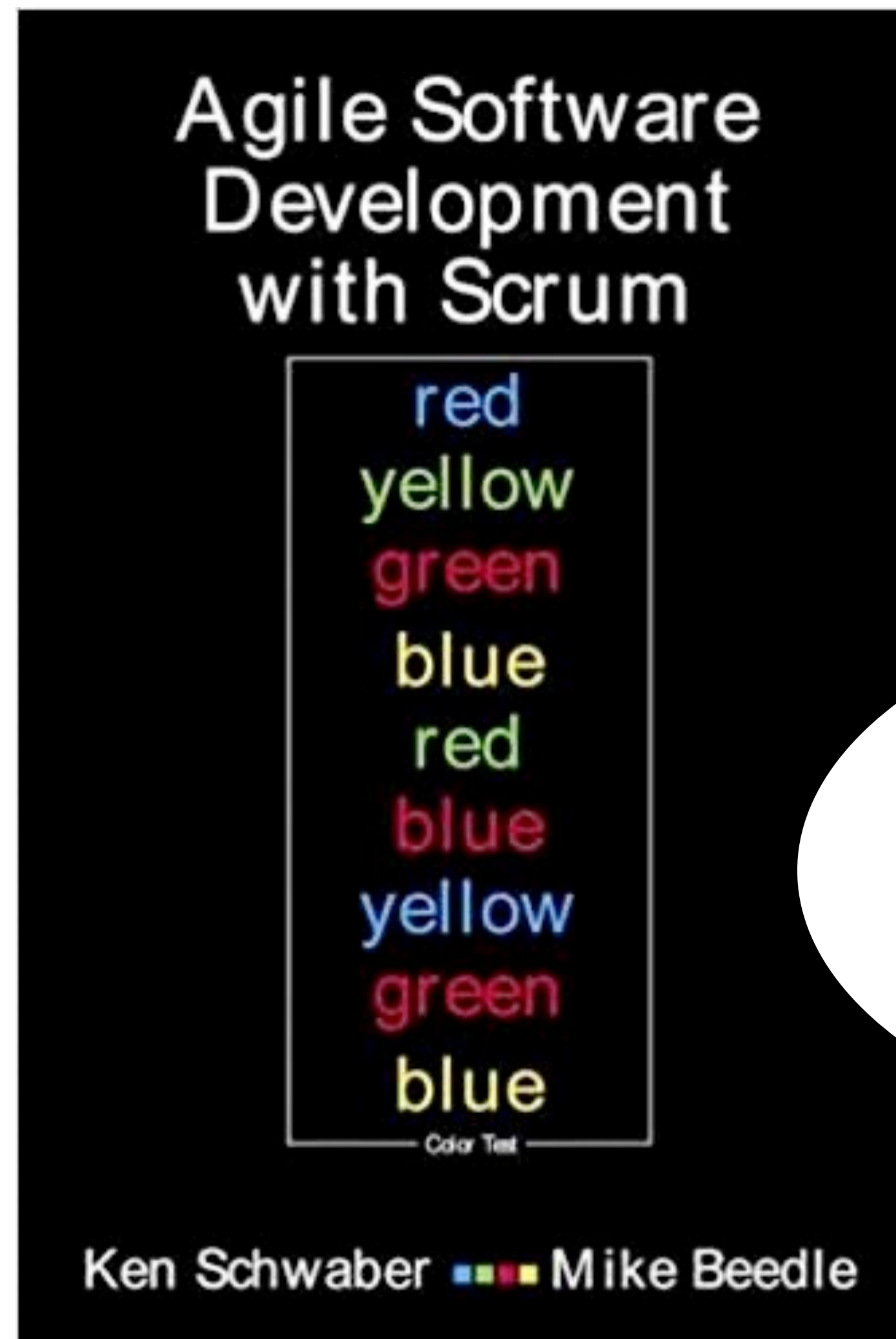
アंकウルボブ is 誰？



アングルボブ is 誰？



アンクルボブ is 誰？



Robert C. Martin

I went on to develop a two-day ScrumMaster course, the first of which was conducted at ObjectMentor in Chicago in 2002.

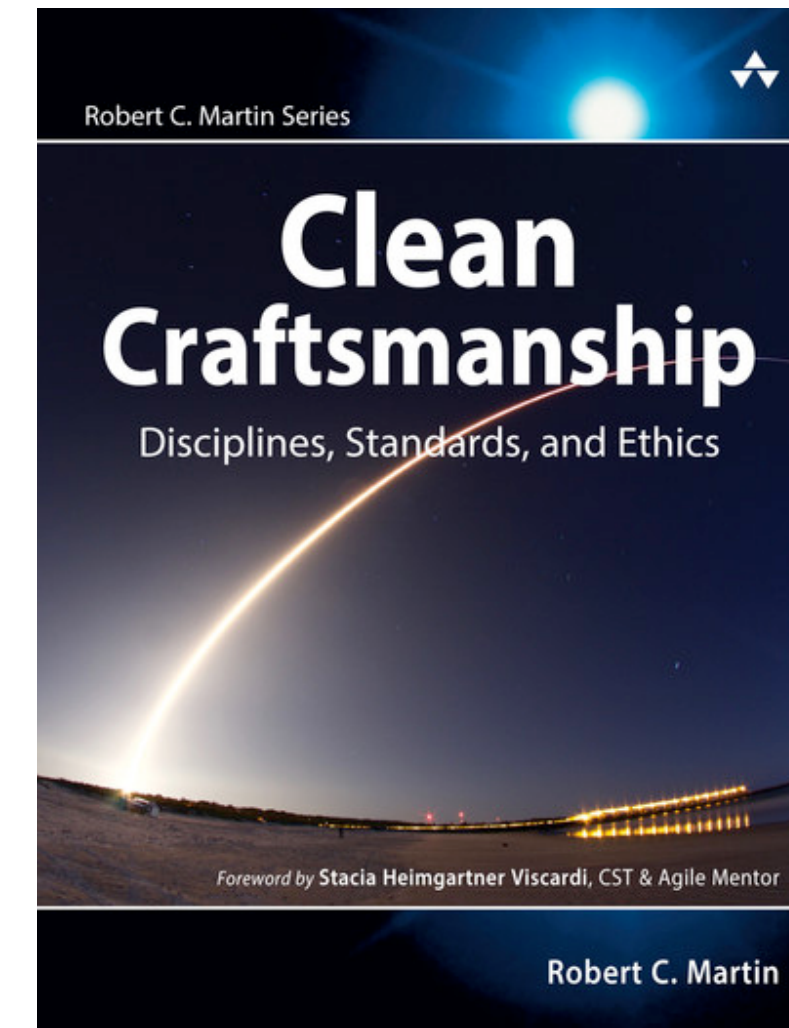
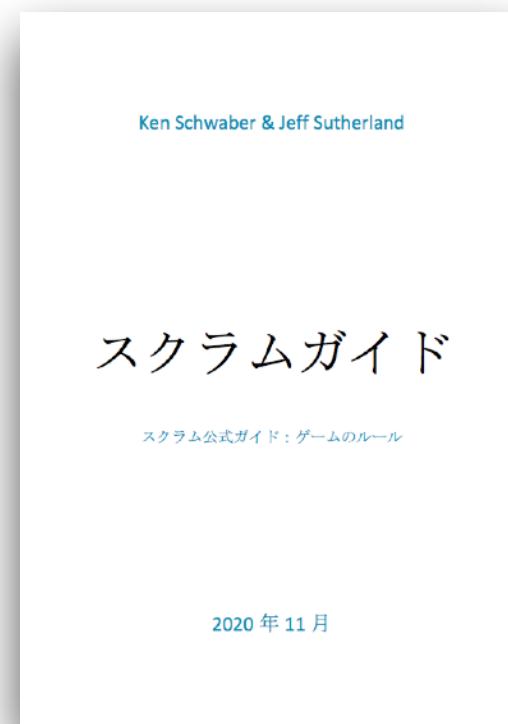
私（ケン）は2日間のスクラムマスターのコースを開発した。最初のコースは2002年にシカゴのObjectMentor（アンクルボブの会社）で実施された。
<https://www.scrum.org/about>

自己紹介



▶ 角 征典 (@kdmsnr)

- 技術書の翻訳・執筆
- 「スクラムガイド」の翻訳



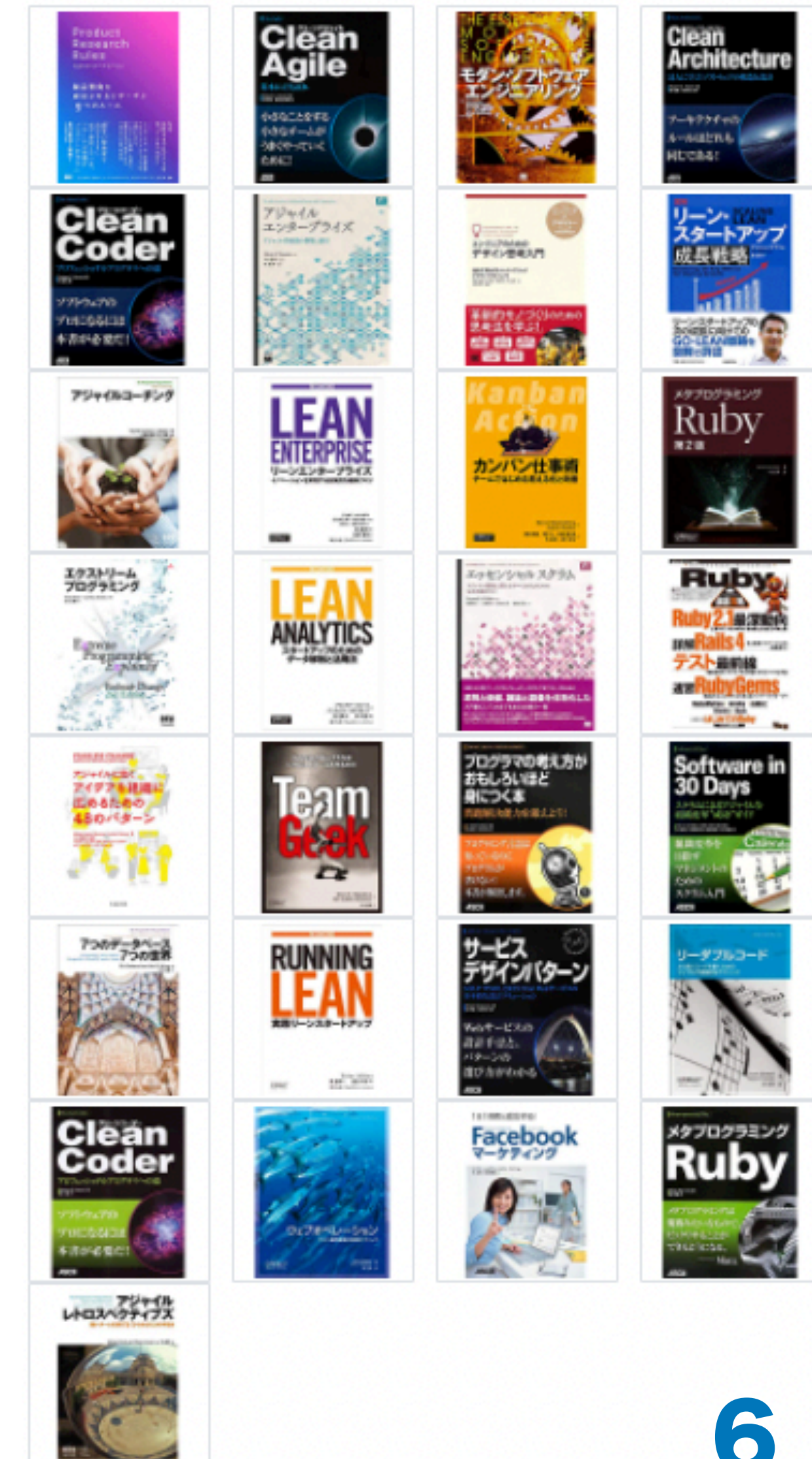
▶ ワイクル株式会社 代表取締役

- アジャイル開発／リーンスタートアップの導入支援

▶ 東京工業大学 環境・社会理工学院 特任講師

- エンジニアのためのデザイン思考

▶ カンファレンスの講演は滅多にやらないです 💧



ひさしぶりのスクラムの講演

テーマ

「基本に立ち戻れ」

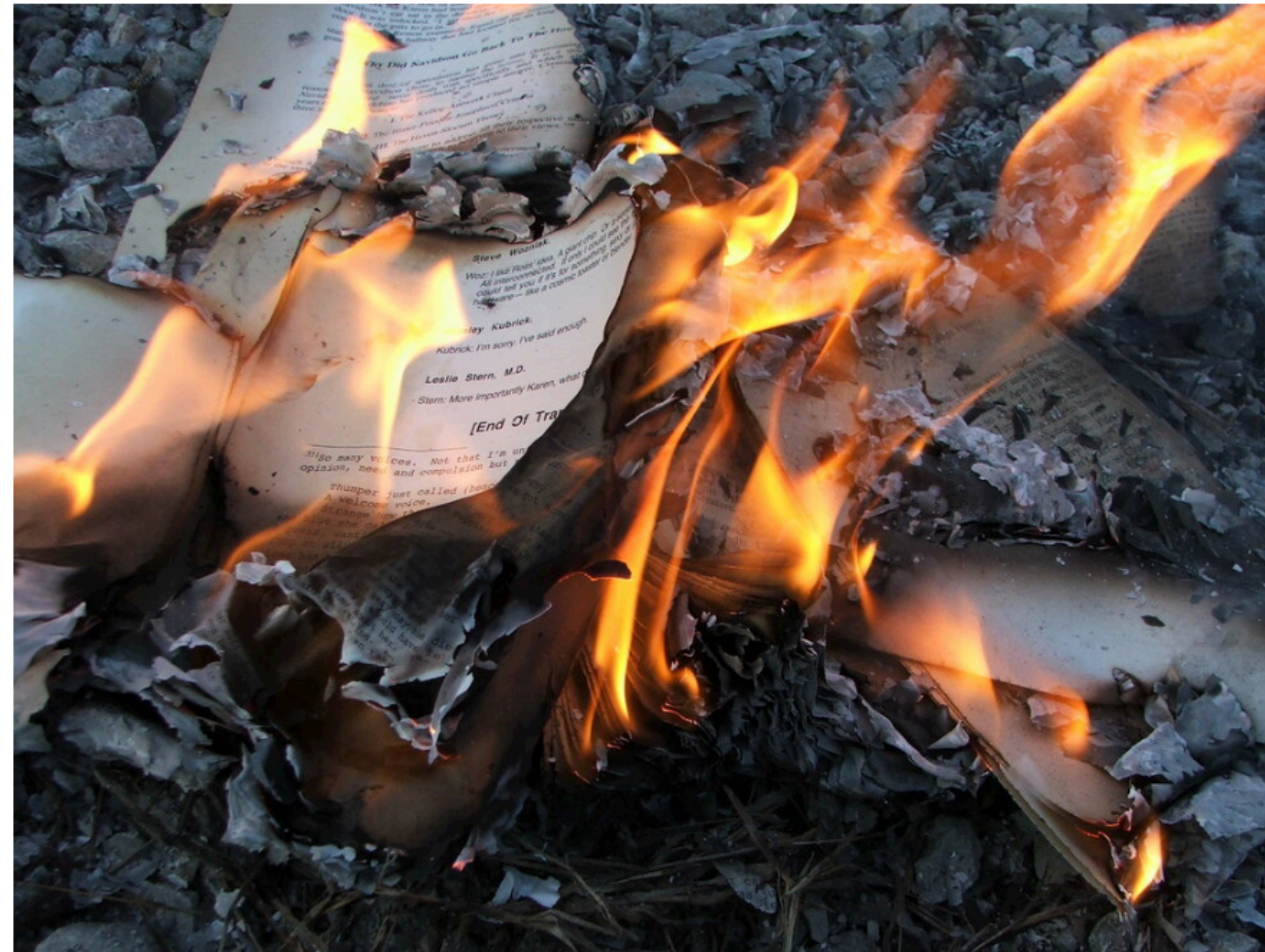
今日お話しすること 「基本に立ち戻れ」

1. なぜスクラムはうまくいくのか？
2. スクラムガイドに書かれていない大事なこと
3. 規律とクラフトマンシップ

1. なぜスクラムはうまくいくのか？

行動経済学の死

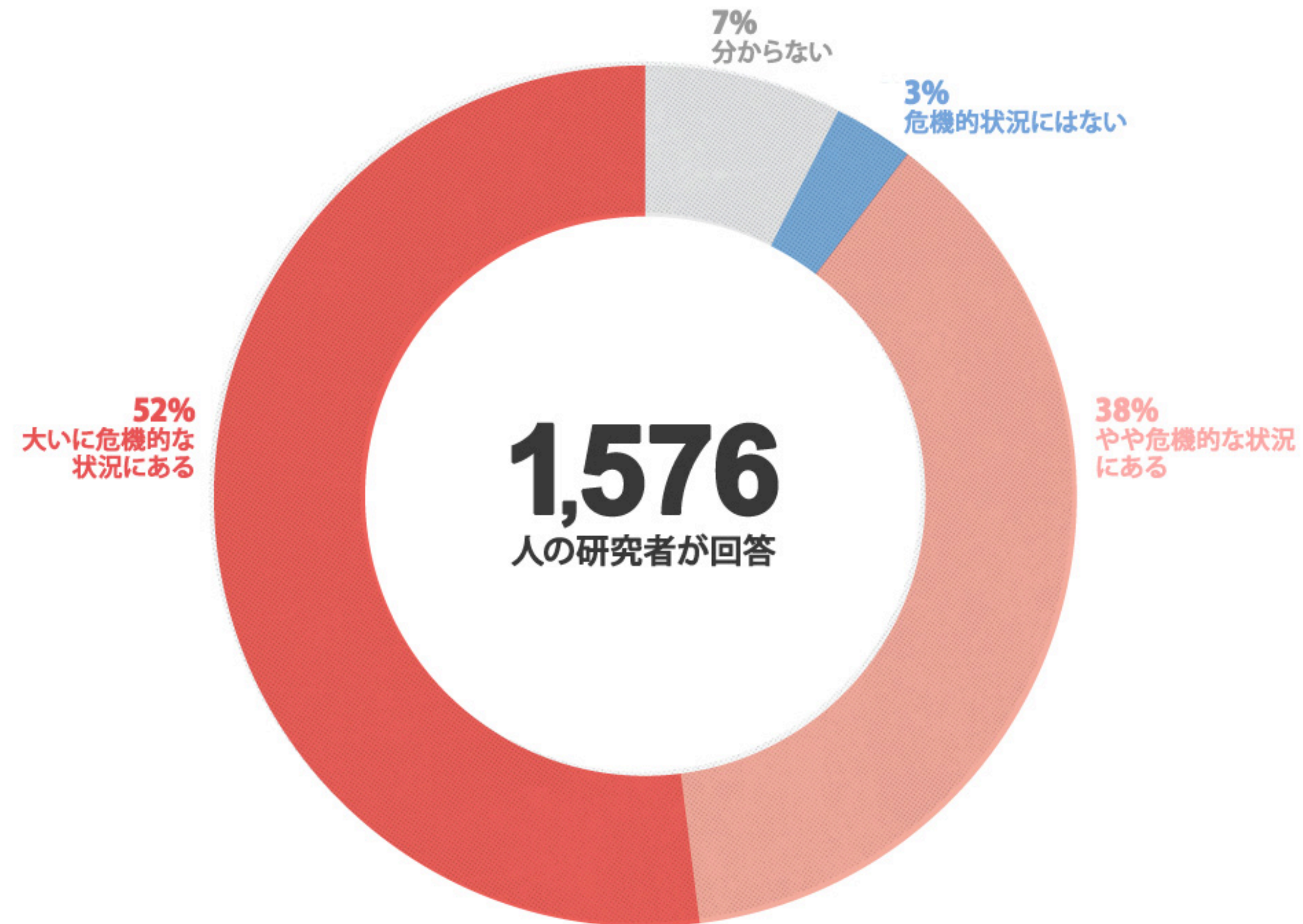
The death of behavioral economics



<https://www.thebehavioralscientist.com/articles/the-death-of-behavioral-economics>
Japanese: <https://gist.github.com/technohippy/68c8634700e681b5da6db01aa9996149>
関連記事 : <https://note.com/fromdusktildawn/n/nbecfb941b31e>

再現性の危機（2010s～）

91%が「危機的な状況にある」



出典：Nature Japan Nature ダイジェスト Vol. 13 No. 8 News Feature 「再現性の危機」はあるか？-調査結果-

再現性の危機（？）

スクラム導入の**58%**が失敗している。

58% of Scrum implementations fail.

by Jeff Sutherland

<https://www.scruminc.com/better-scrum-with-essence/>

そもそもスクラムとは？

Ken Schwaber & Jeff Sutherland

スクラムガイド

スクラム公式ガイド：ゲームのルール

2020年11月

複雑な問題に対応する

適応型のソリューションを通じて、
人々、チーム、組織が価値を生み出すための
軽量級フレームワークである。

プロジェクトの複雑性

1. 構造的複雑性

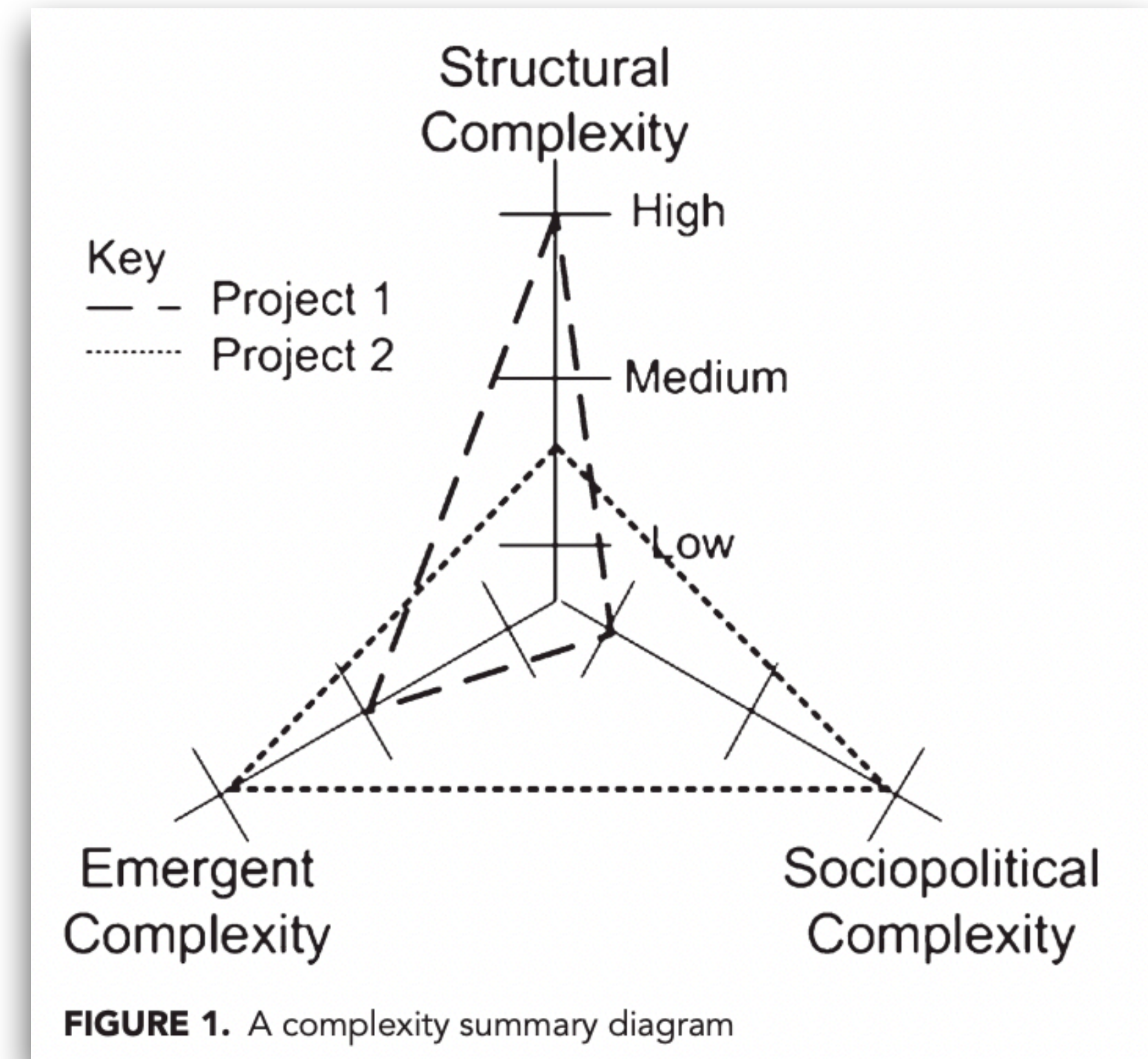
| 規模、依存関係、短納期

2. 社会政治的複雑性

| 利害関係者との人間関係、政治、権力

3. 創発的複雑性

| 想定していなかったリスク



Maylor, H. R., Turner, N.W., & Murray-Webster, R. (2013).
How hard can it be?: Actively managing complexity in technology projects.
Research-Technology Management, 56(4), 45-51.

「基本に立ち戻れ」

なぜスクラムはうまくいくのか？

なぜスクラムはうまくいくのか？

A Theory of Scrum Team Effectiveness

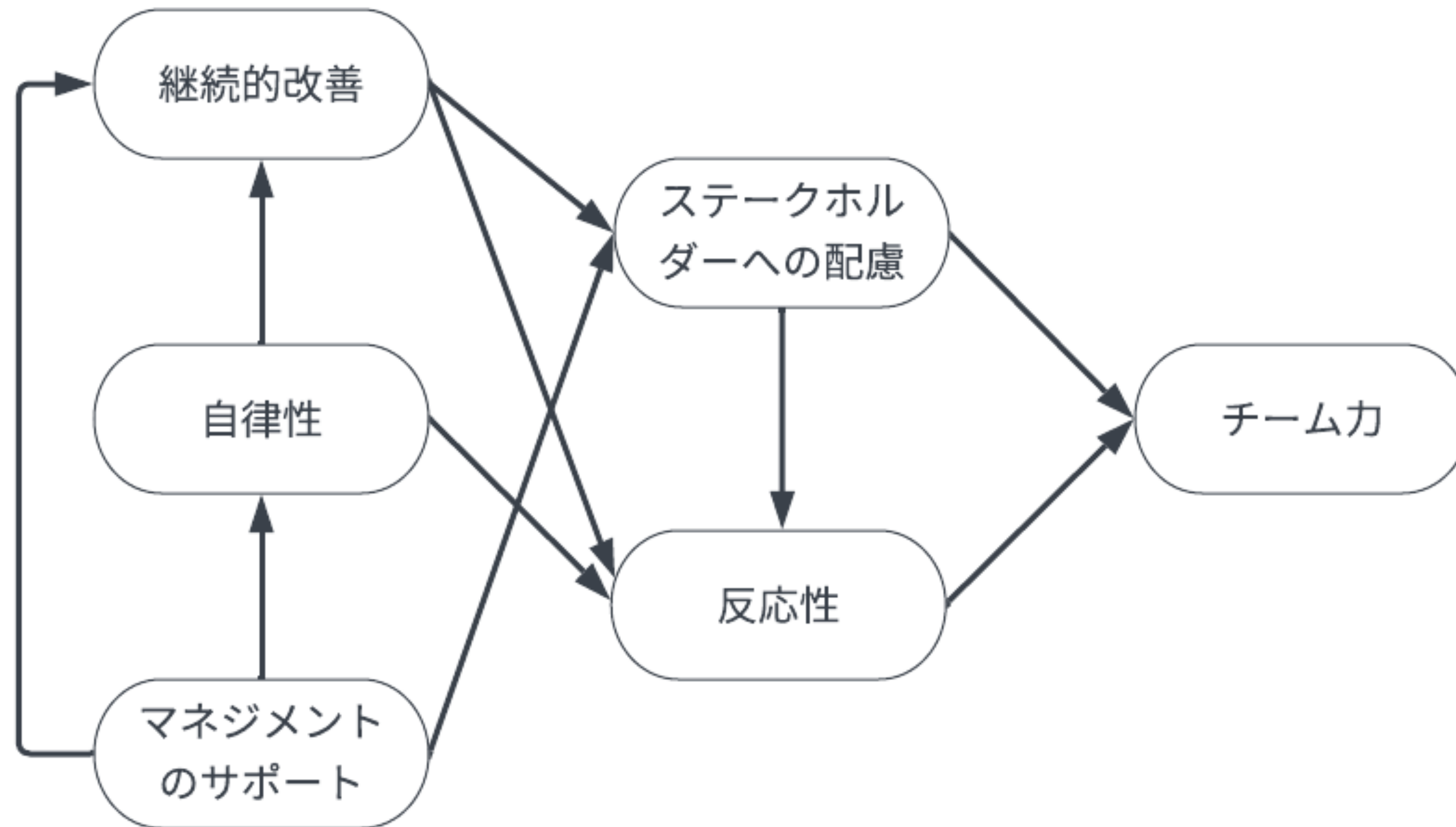
CHRISTIAAN VERWIJS, The Liberators, The Netherlands

DANIEL RUSSO*, Department of Computer Science, Aalborg University, Denmark

Scrum teams are at the heart of the Scrum framework. Nevertheless, an integrated and systemic theory that can explain what makes some Scrum teams more effective than others is still missing. To address this gap, we performed a seven-year-long mixed-method investigation composed of two main phases. First, we induced a theoretical model from thirteen exploratory field studies. Our model proposes that the effectiveness of Scrum teams depends on five high-level factors - responsiveness, stakeholder concern, continuous improvement, team autonomy, and management support - and thirteen lower-level factors. In the second phase of our study, we validated our model with a Covariance-Based Structural Equation Modeling (SEM) analysis using data from about 5,000 developers and 2,000 Scrum teams that we gathered with a custom-built survey. Results suggest a very good fit of the empirical data in our theoretical model ($CFI = 0.959$, $RMSEA = 0.038$, $SRMR = 0.035$). Accordingly, this research allowed us to (1) propose and validate a generalizable theory for effective Scrum teams and (2) formulate clear recommendations for how organizations can better support Scrum teams.

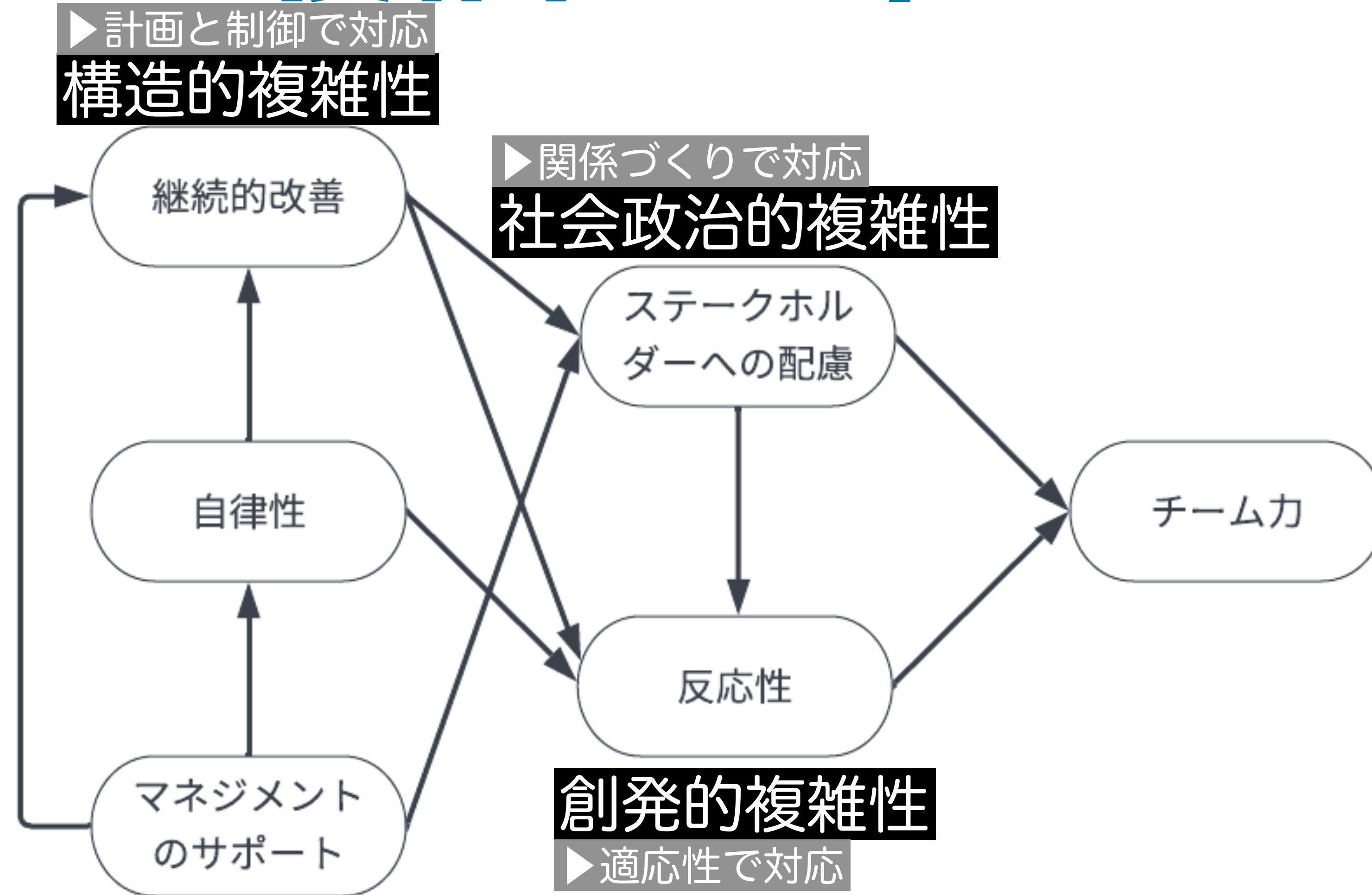
*Verwijs, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.

なぜスクラムはうまくいくのか？



*Verwijs, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.

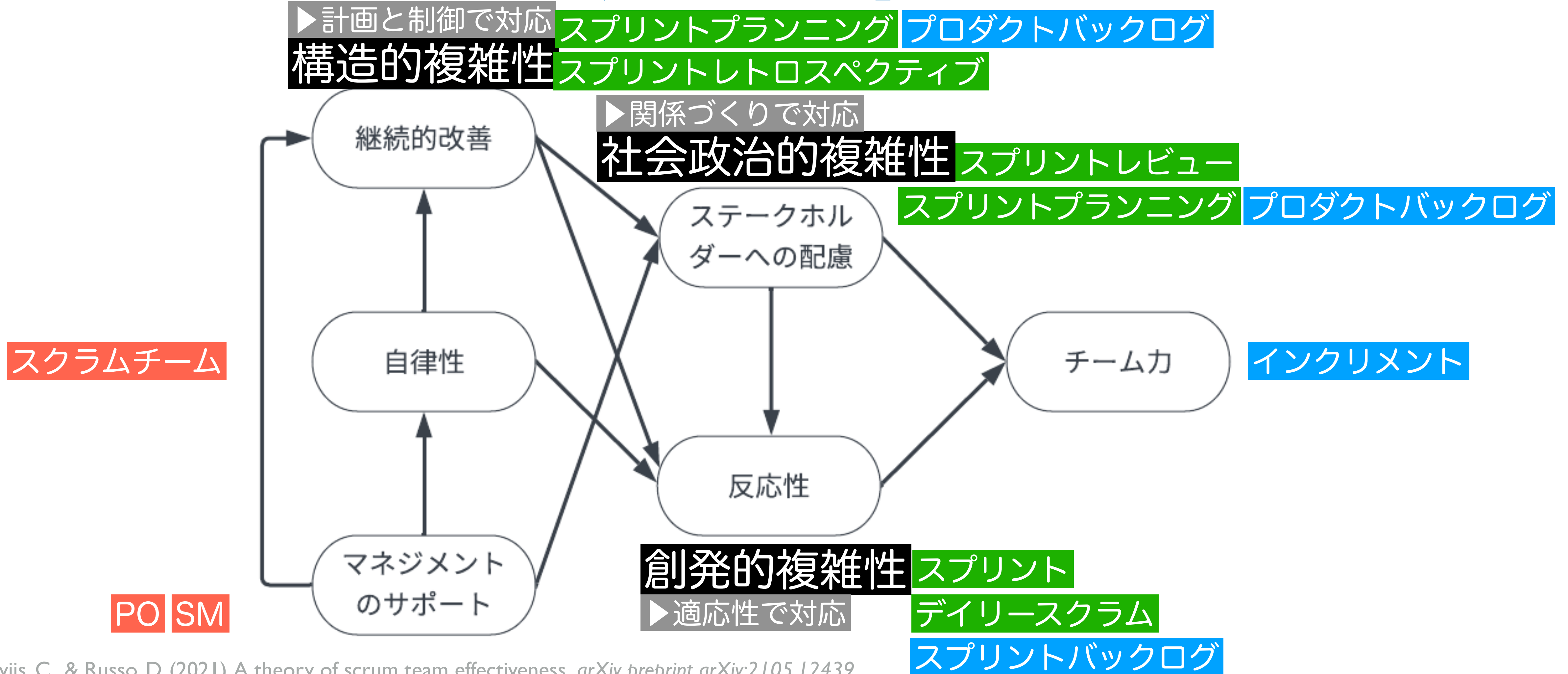
さっきの複雑性を当てはめると？



*Verwijns, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.

* Maylor, H. R., Turner, N.W., & Murray-Webster, R. (2013). How hard can it be?: Actively managing complexity in technology projects. *Research-Technology Management*, 56(4), 45-51.

スクラムの要素を当てはめると？



* Verwijs, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.

* Maylor, H. R., Turner, N.W., & Murray-Webster, R. (2013). How hard can it be?: Actively managing complexity in technology projects. *Research-Technology Management*, 56(4), 45-51.

* Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The scrum guide*.

**3つの複雑性を
さらに解消してみる**

スクラムの要素を当てはめると？

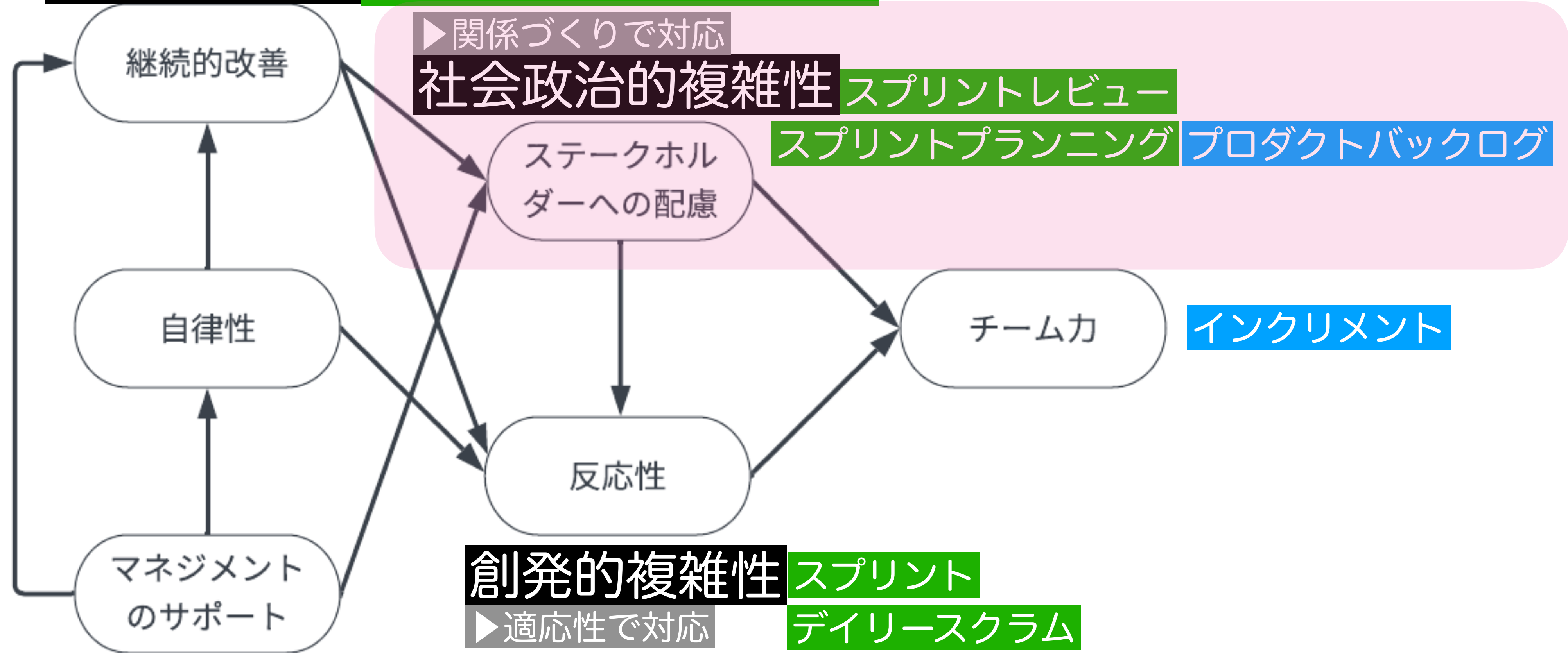
▶ 計画と制御で対応
構造的複雑性 スプリントプランニング プロダクトバックログ
 スプリントレトロスペクティブ

▶ 関係づくりで対応
社会政治的複雑性 スプリントレビュー
 スプリントプランニング プロダクトバックログ

創発的複雑性 スプリント
 ▶ 適応性で対応
 デイリースクラム
 スプリントバックログ

スクラムチーム

PO SM



* Verwijs, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.

* Maylor, H. R., Turner, N.W., & Murray-Webster, R. (2013). How hard can it be?: Actively managing complexity in technology projects. *Research-Technology Management*, 56(4), 45-51.

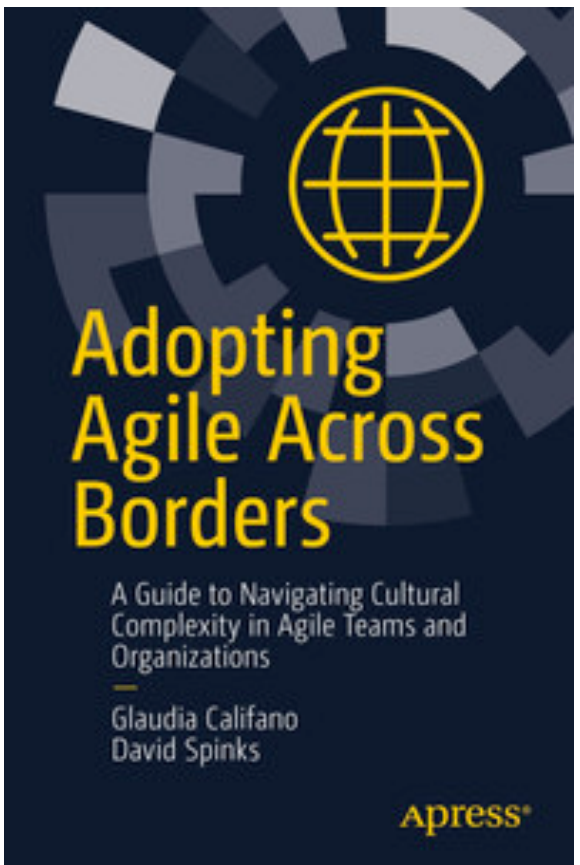
* Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The scrum guide*.

「社会政治的複雑性」はたぶんもっと複雑

- ▶ 一緒に計画したりレビューしたりするだけで、解消されると思う？
 - おそらく無理では？ スクラムでは不十分では？ 🤔

「社会政治的複雑性」はたぶんもっと複雑

- ▶ 一緒に計画したりレビューしたりするだけで、解消されると思う？
 - おそらく無理では？ スクラムでは不十分では？ 🤔
- ▶ スクラムが日本の文化に合っていない可能性が指摘されている：



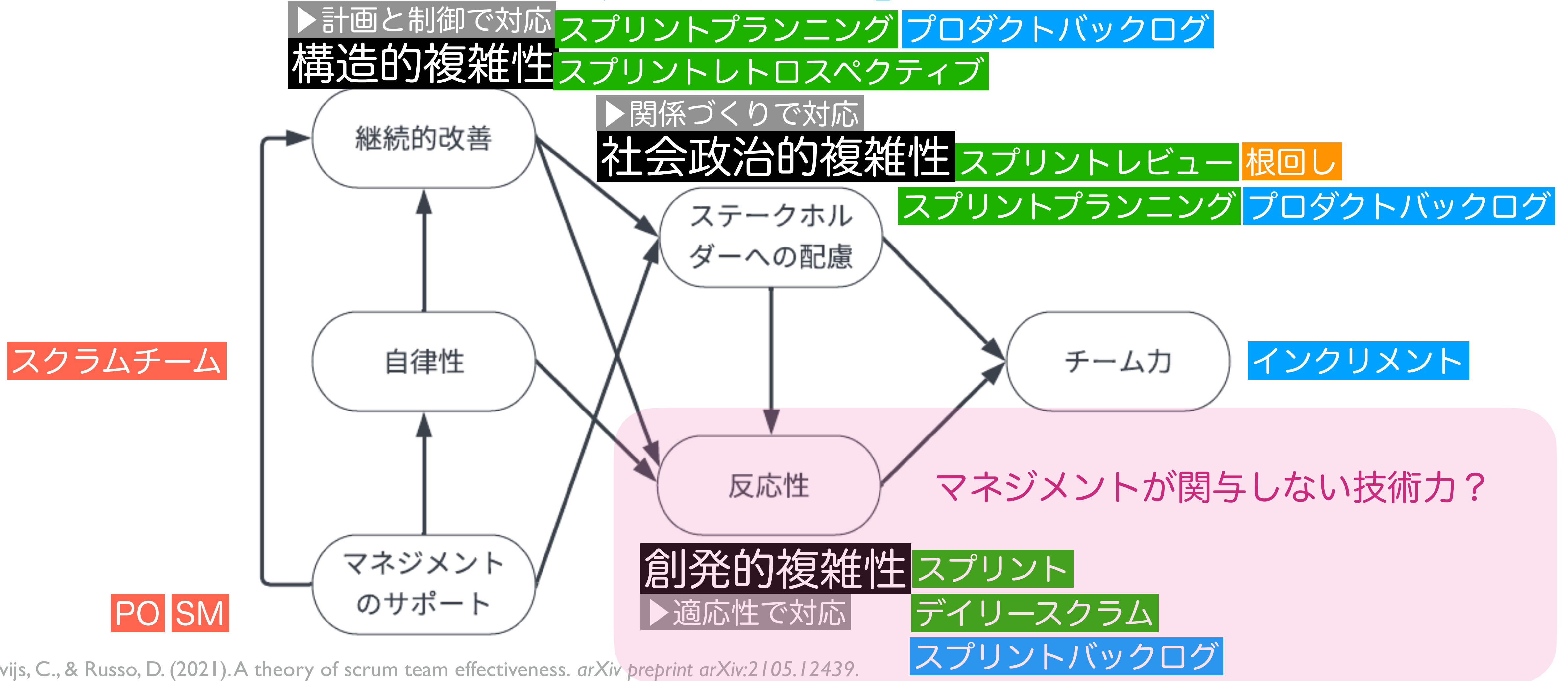
- > スクラムの3本柱のひとつ「透明性」は、日本の「和」を乱す危険性がある。
日本では、明瞭さよりも調和や面子が優先される。たとえば、明示的に「ノー」を言わずに、沈黙や間接的な表現で「ノー」を伝える。
「次の会議で回答する」と約束しておきながら、いざ予定を立てようとする
と、いつまでたっても都合がつかない。

「社会政治的複雑性」 はたぶんもっと複雑

- > 会議は決定を発表する場であり、議論する場ではない。決定は日本の園芸技術「根回し」で行われる。日本人は決断を急がされることを嫌う。
- > 根回しの合意は現実性と柔軟性を兼ね備えており、書き換え可能である。契約交渉や計画に従うことよりも、長期的な人間関係が重要なのである。
- > だが、こうした人間関係重視の古い考え方は「昭和」と呼ばれ、若い世代はより多くの自由、余暇、経験を求めている。

Califano, G., & Spinks, D. (2021). *Adopting Agile Across Borders*. Apress.

スクラムの要素を当てはめると？



* Verwijs, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.

* Maylor, H. R., Turner, N.W., & Murray-Webster, R. (2013). How hard can it be?: Actively managing complexity in technology projects. *Research-Technology Management*, 56(4), 45-51.

* Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The scrum guide*.

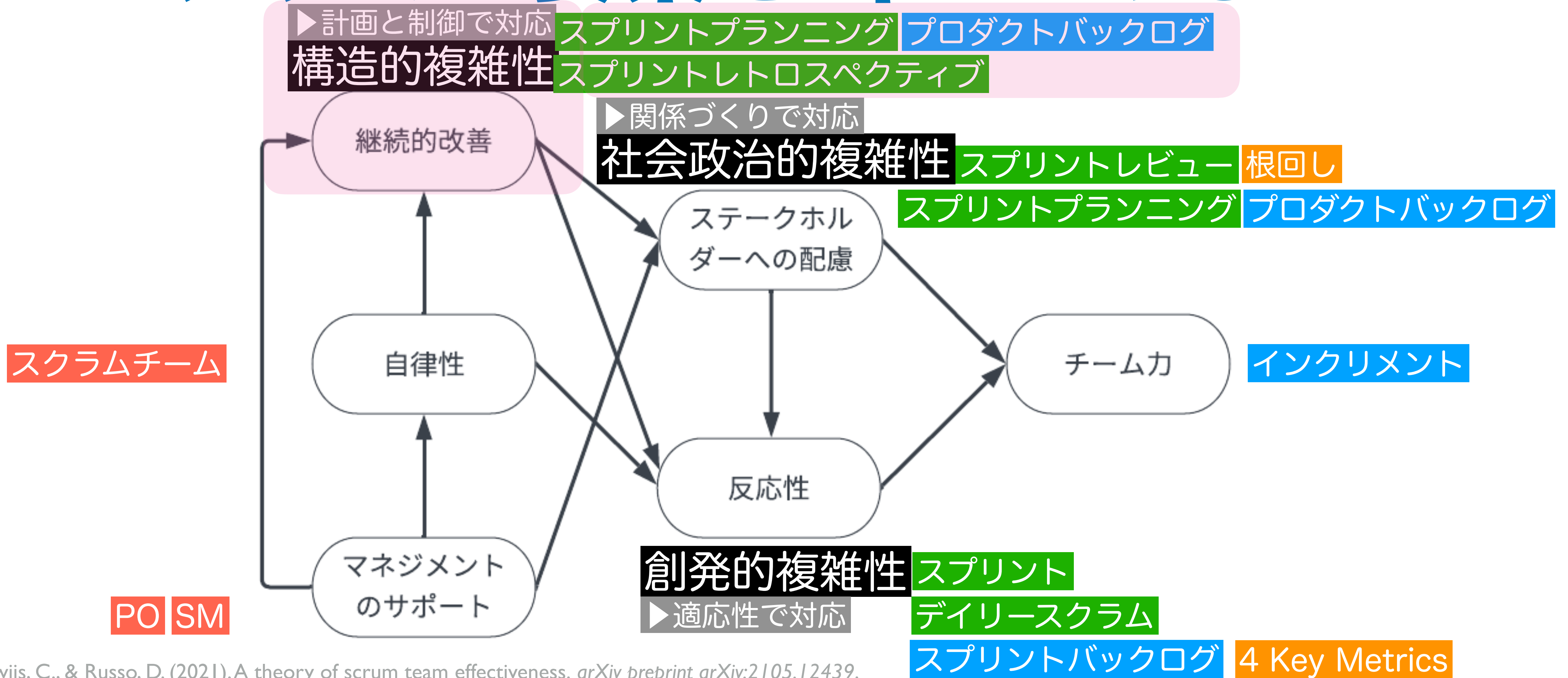
「反応性」を測定する

4 Key Metrics で評価するとよさそう

- ▶ **デプロイの頻度** | 組織による正常な本番環境へのリリースの頻度
- ▶ **変更のリードタイム** | commit から本番環境稼働までの所要時間
- ▶ **変更障害率** | デプロイが原因で本番環境で障害が発生する割合 (%)
- ▶ **サービス復元時間** | 組織が本番環境での障害から回復するのにかかる時間

<https://cloud.google.com/blog/ja/products/gcp/using-the-four-keys-to-measure-your-devops-performance>

スクラムの要素を当てはめると？



* Verwijs, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.

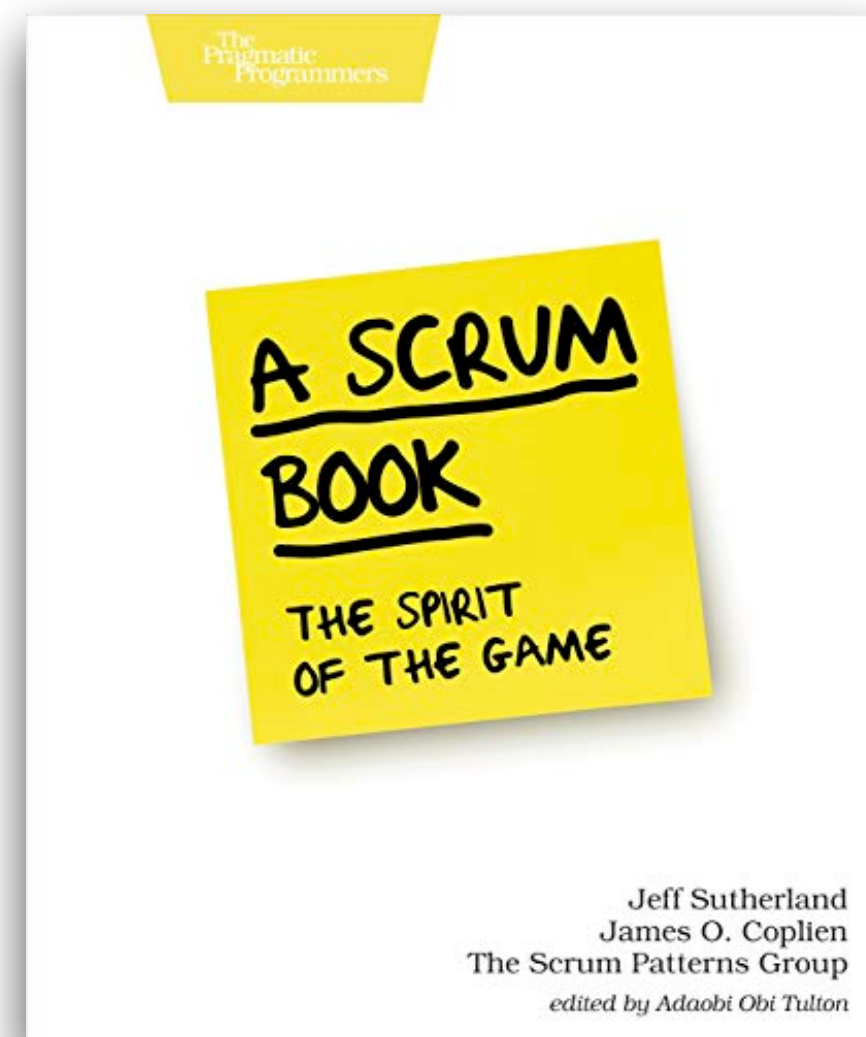
* Maylor, H. R., Turner, N.W., & Murray-Webster, R. (2013). How hard can it be?: Actively managing complexity in technology projects. *Research-Technology Management*, 56(4), 45-51.

* Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The scrum guide*.

「継続的改善」の判断基準

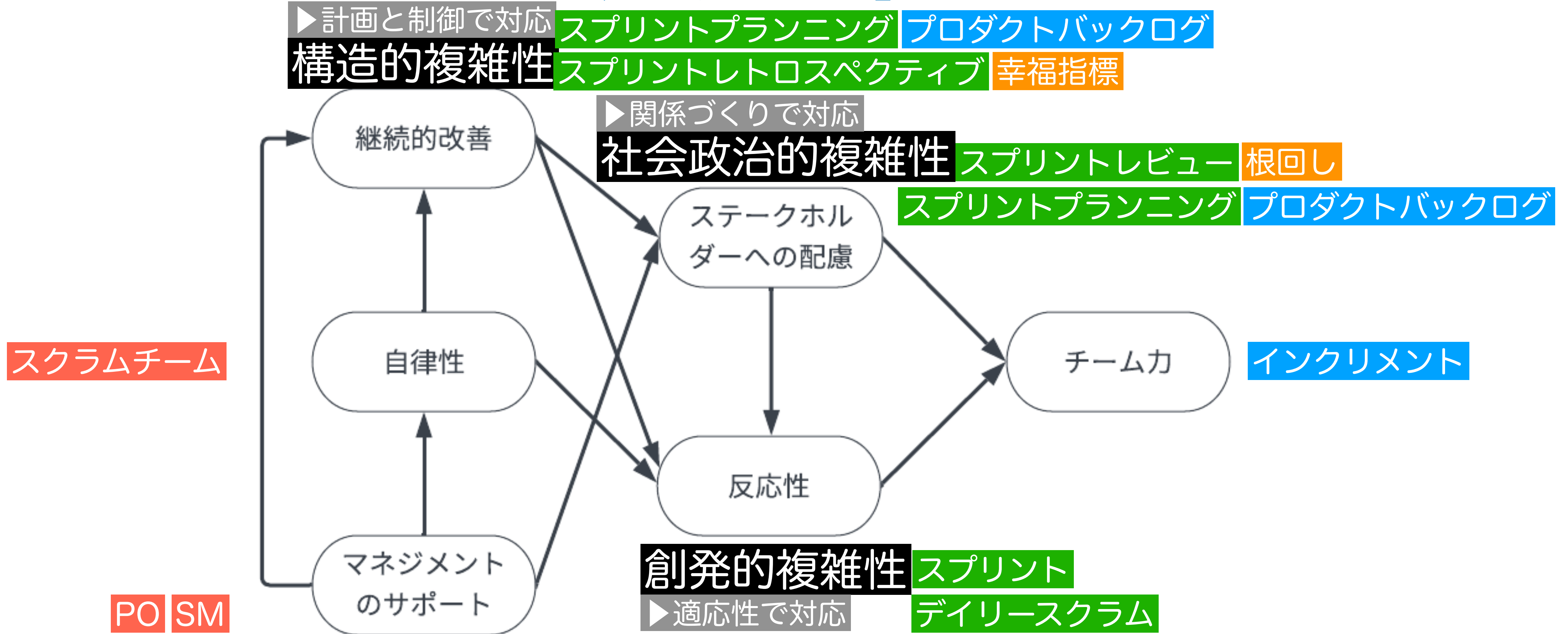
パターン#91. 幸福指標 (Happiness Metric)

- ・ 改善活動が増えることで、チームの仕事に対する情熱が薄れてしまうのであれば、チームの情熱が高い順に優先順位をつける。



「昭和」の
“自己犠牲的”
はNG

スクラムの要素を当てはめると？



* Verwijs, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.

* Maylor, H. R., Turner, N.W., & Murray-Webster, R. (2013). How hard can it be?: Actively managing complexity in technology projects. *Research-Technology Management*, 56(4), 45-51.

* Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The scrum guide*.

まとめ

- ▶ プロジェクトの3つの複雑性
 - 構造的複雑性、社会政治的複雑性、創発的複雑性
- ▶ スクラムには3つの複雑性に対応する要素が含まれている
 - ただし、スクラムだけではうまくいかない可能性がある
- ▶ たとえば、以下の3要素を追加してみてもどうか？
 - 根回し、4 Key Metrics、幸福指標
- ▶ スクラムに適さない「昭和」感をどれだけ排除することができるか？

2. スクラムガイドに 書かれていない大事なこと

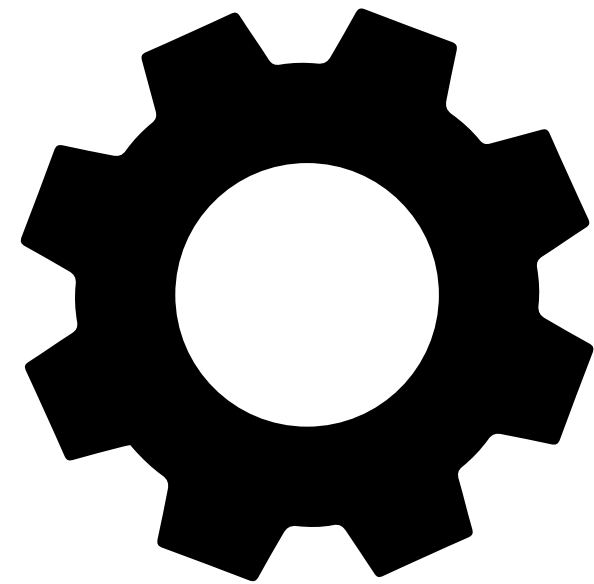
2015年～

東京工業大学EDP

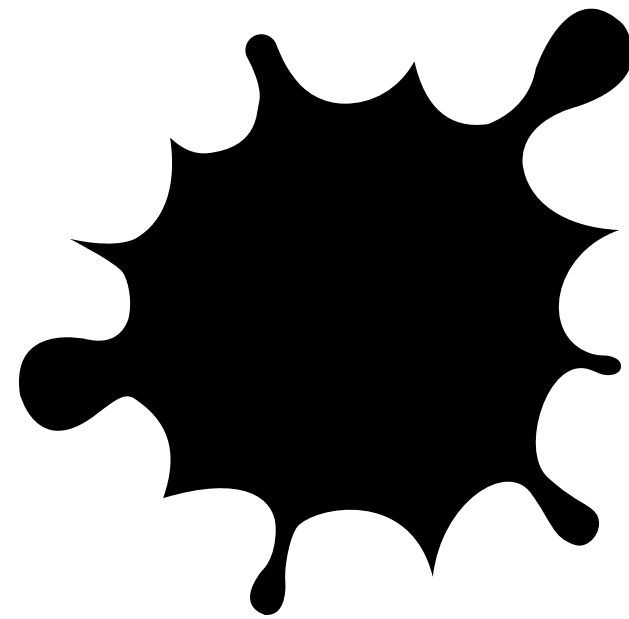


東京工業大学EDP

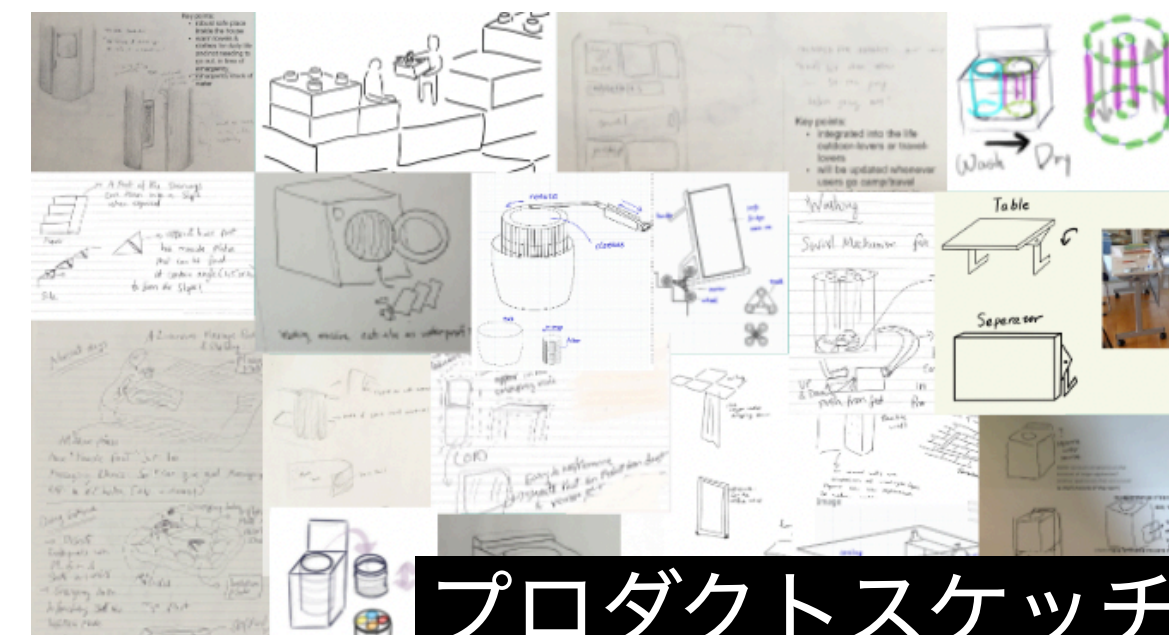
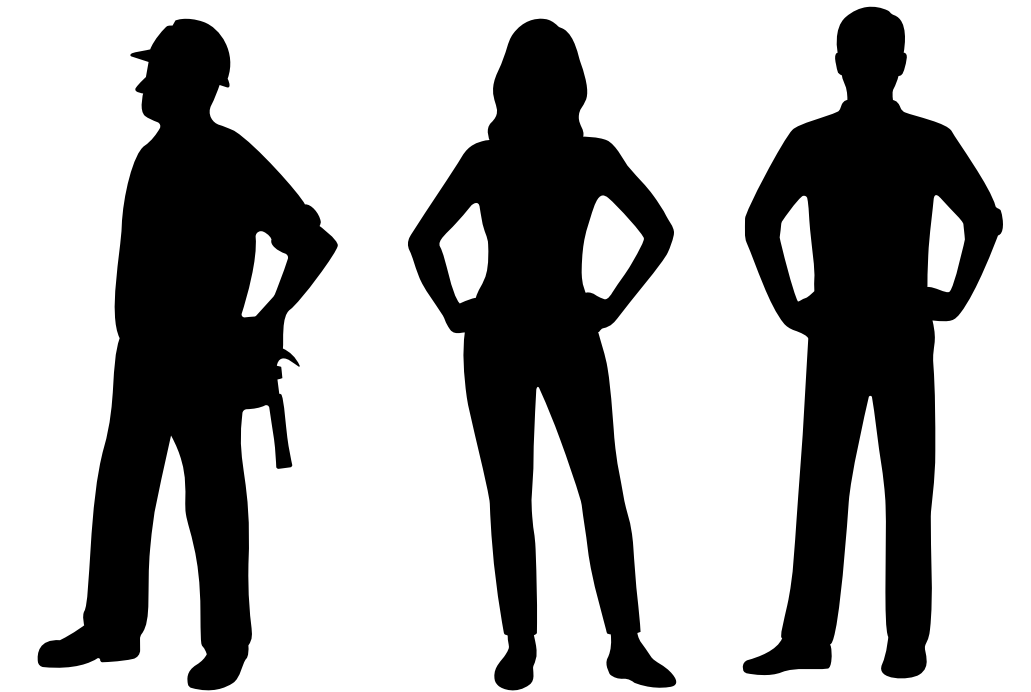
E/エンジニアリング



D/デザイン



P/プロジェクト



2021年度EDDP 「ひーたんす」

Panasonic + KOMATSU:

災害と日常が隣り合う未来で、「災害に備えない」製品体験をデザインせよ



<https://medium.com/titech-eng-and-design/3c906733ad42>

2021年度EDP 「窓のキャンバス」

YKKAP: 自宅での働くと暮らすを健やかにする窓体験をデザインせよ



<https://medium.com/titech-eng-and-design/ee9813b2caee>

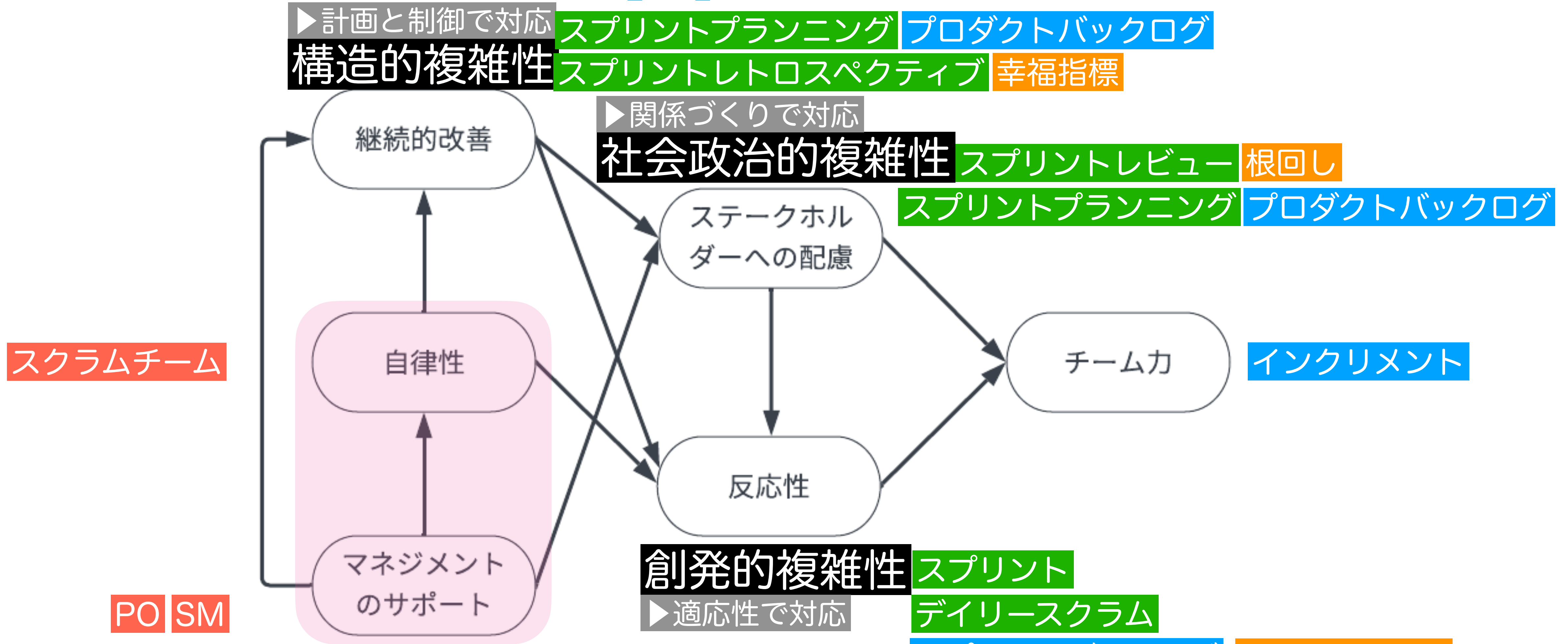
東工大EDPの授業デザイン

- ▶ **多様性**のあるチームづくり
 - 東工大生（M1/融合理工学系）、美術系大学生、社会人受講生
- ▶ **2週間スプリント**でデザイン思考の**5ステップ**を全部やる
 - 共感、定義、発想、プロトタイプ、テスト
 - 成果物（ユーザーテストが終わったプロトタイプ）を発表
- ▶ **自律的なチームとメンタリング**（教員 + パートナー企業）
 - Discordでいつでも相談可能

【宣伝】 今年度のパートナー企業募集中

<https://edp.esd.titech.ac.jp/partners/>

さっきの図をもういちど



* Verwijs, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.

* Maylor, H. R., Turner, N.W., & Murray-Webster, R. (2013). How hard can it be?: Actively managing complexity in technology projects. *Research-Technology Management*, 56(4), 45-51.

* Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The scrum guide*.

「自己組織化」という包括的な概念

※スクラムガイドでは「自己管理型」に変更された

"集団が自己組織化能力を持つのは「自律性」「自己超越」「異種交配」の3つの条件が備わったときである。" [Takeuchi & Nonaka, 1986]

- ▶ **自律性** | チームが自由に方向性を決める
- ▶ **自己超越** | 限界を探究して、目標をさらに高める
- ▶ **異種交配 (多様性)** | 専門分野、思考、行動様式が異なるメンバー

Takeuchi, H., & Nonaka, I. (1986). The new new product development game. *Harvard business review*, 64(1), 137-146.

創造性を「殺す」には 同質的なチームを編成すればいい👹

Amabile, T. M. (1998). How to kill creativity. Harvard Business Review on breakthrough thinking, 1-29.

「基本に立ち戻れ」

**複雑な問題を扱うスクラムのチームに
創造性を発揮する「多様性」はあるか？**

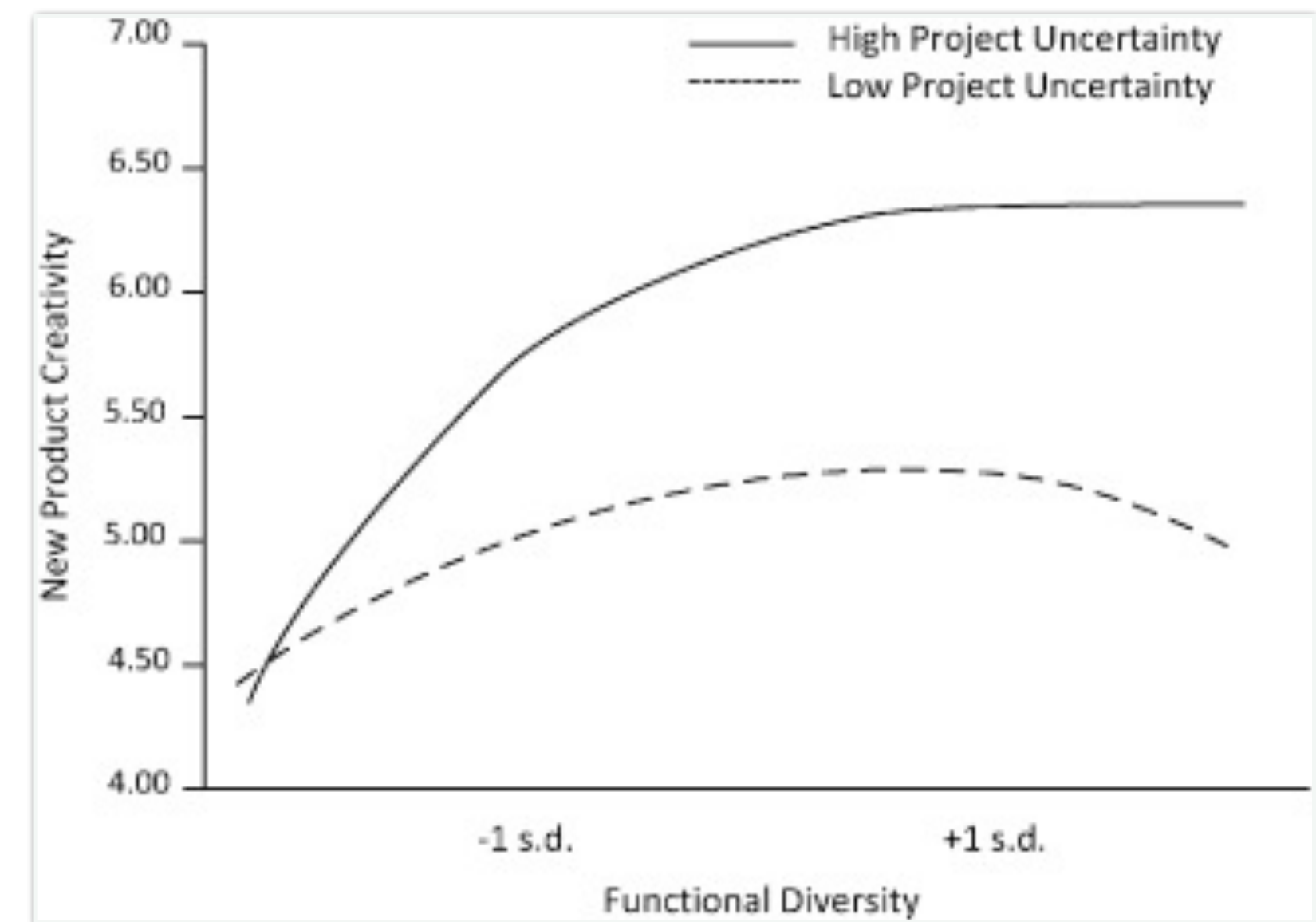
多様性と不確実性

- ▶ 機能的多様性は、チームパフォーマンスに正の影響を与える
- ▶ 属性的多様性は、チームパフォーマンスと有意に関連しない

Horwitz, S. K., & Horwitz, I. B. (2007). The effects of team diversity on team outcomes: A meta-analytic review of team demography. *Journal of management*, 33(6), 987-1015.

- ▶ プロジェクトの不確実性が高いほど、
多様性→創造性の影響が大きくなる

Dayan, M., Ozer, M., & Almazrouei, H. (2017). The role of functional and demographic diversity on new product creativity and the moderating impact of project uncertainty. *Industrial Marketing Management*, 61, 144-154.



2021年度EDP 「窓のキャンバス」の多様性

YKKAP: 自宅での働くと暮らすを健やかにする窓体験をデザインせよ

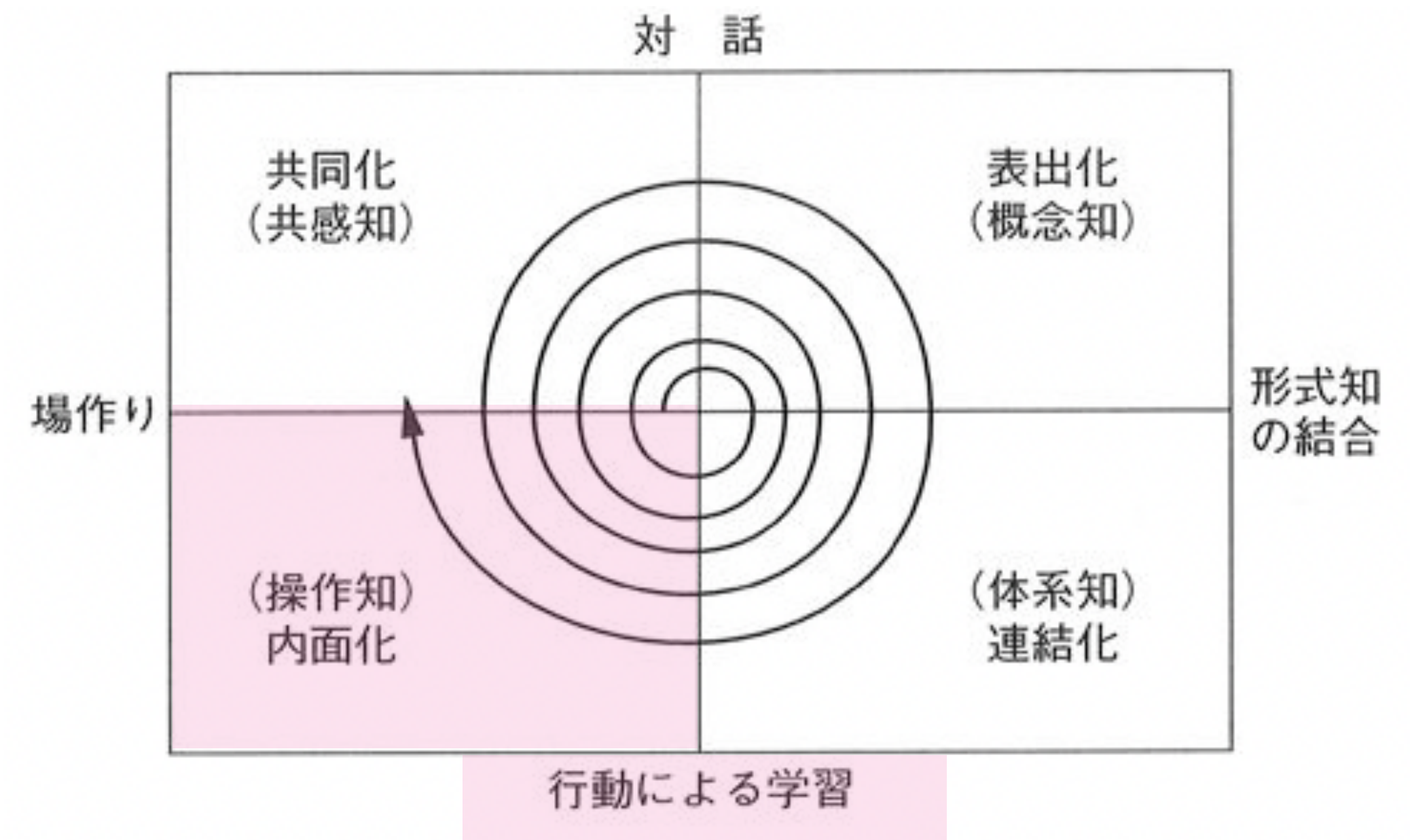


<https://medium.com/titech-eng-and-design/ee9813b2caee>

多様性と知識創造スパイラル

- ▶ チームで多様性を生むには、個人単位での「知識創造」が必要
 - 知識創造と言えば「SECIモデル」
- ▶ SECIモデルなので「共同化」から始まるが「内面化」のほうが先では？

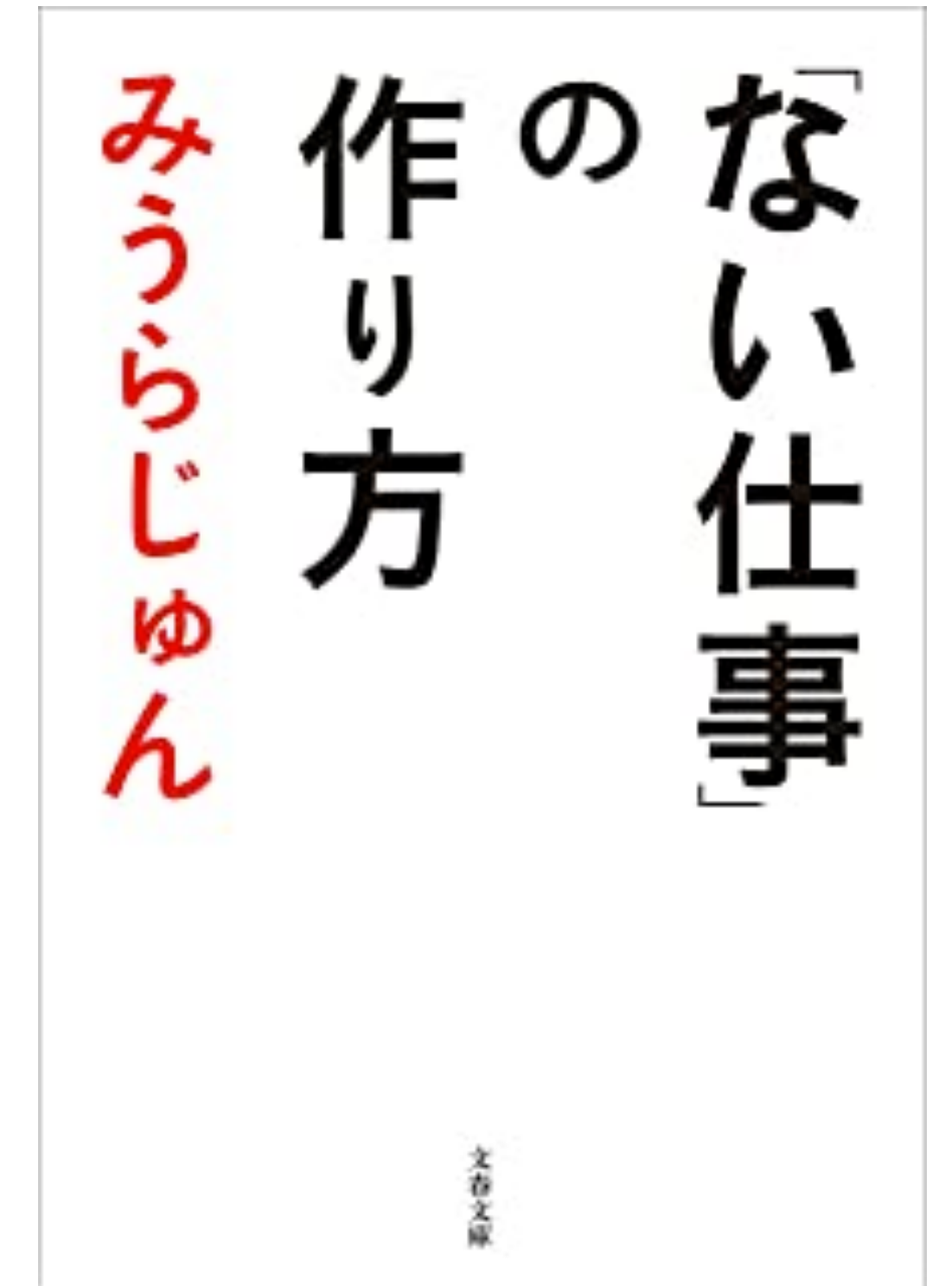
- > 新しい知識はいつも個人から始まり (snip) 組織全体にとって大事な知識に変換される
- > 独自のアイデアが自律的な個人から生まれ、チームの中に広まり、やがて組織全体のアイデアとなる



野中郁次郎, 竹内弘高. (1996). 知識創造企業. 東洋経済新報社.

内面化をうまくやるには？

- ▶ 「グッとくる」ものを見つける（DS：どうかしている）
- ▶ 検索しても「出てこない言葉」で名前をつける
- ▶ 自分を洗脳する
 - 自分なくし、無駄な努力
 - 「～ブーム」「～プレイ」をつける
 - 不安タスティック！、でもやるんだよっ！



**野中郁次郎とみうらじゅんを
結び付けたのは世界で私だけでは？**

**DS（どうかしている）人がいると
チームに多様性が生まれ
SM（スクラムマスター）が必要になる**

【協力募集】SMの研究しています

<https://research.kdmsnr.com/>

チームコーチングの理論

© Academy of Management Review
2005, Vol. 30, No. 2, 269-287.

A THEORY OF TEAM COACHING

J. RICHARD HACKMAN
Harvard University

RUTH WAGEMAN
Dartmouth College

After briefly reviewing the existing literature on team coaching, we propose a new model with three distinguishing features. The model (1) focuses on the *functions* that coaching serves for a team, rather than on either specific leader behaviors or leadership styles, (2) identifies the specific *times* in the task performance process when coaching interventions are most likely to have their intended effects, and (3) explicates the *conditions* under which team-focused coaching is and is not likely to facilitate performance.

Hackman, J. R., & Wageman, R. (2005). A theory of team coaching. *Academy of management review*, 30(2), 269-287.

コーチングのタイミング

コーチングの3つの機能には、それぞれ最も効果を発揮するタイミングがある

- ▶ **開始時** | 動機付けのコーチング（場の設定）
- ▶ **中間地点** | 戦略のコーチング（コンサルティング）
- ▶ **終了時** | 教育のコーチング（知識とスキルの向上）

人工的に「開始～中間～終了」のタイミングを作り、
活動のペースとコーチングの機会を生み出すべき

⇒ スクラムにはスプリントがある

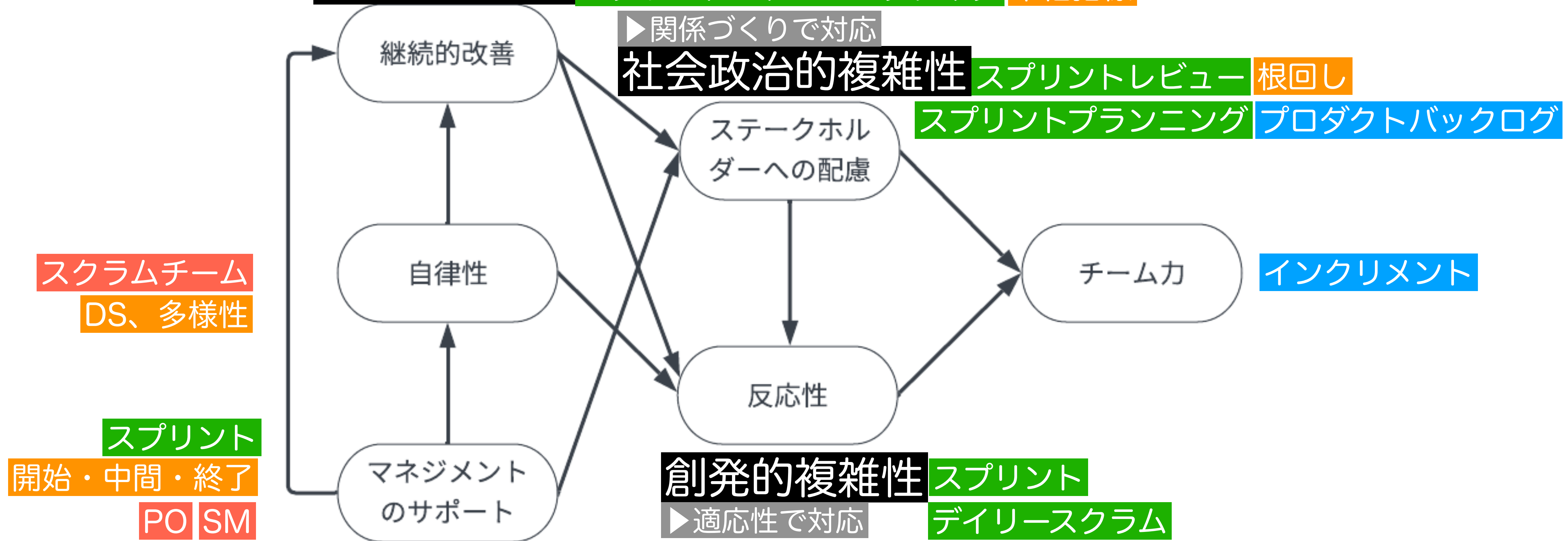
Hackman, J. R., & Wageman, R. (2005). A theory of team coaching. *Academy of management review*, 30(2), 269-287.

なぜスクラムがうまくいくのか？

▶ 計画と制御で対応
構造的複雑性 スプリントプランニング プロダクトバックログ
 スプリントレトロスペクティブ 幸福指標

▶ 関係づくりで対応
社会政治的複雑性 スプリントレビュー 根回し
 スプリントプランニング プロダクトバックログ

▶ 適応性で対応
創発的複雑性 スプリント
 デイリースクラム
 スプリントバックログ 4 Key Metrics



* Verwijs, C., & Russo, D. (2021). A theory of scrum team effectiveness. *arXiv preprint arXiv:2105.12439*.
 * Maylor, H. R., Turner, N.W., & Murray-Webster, R. (2013). How hard can it be?: Actively managing complexity in technology projects. *Research-Technology Management*, 56(4), 45-51.
 * Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). *The scrum guide*.

まとめ

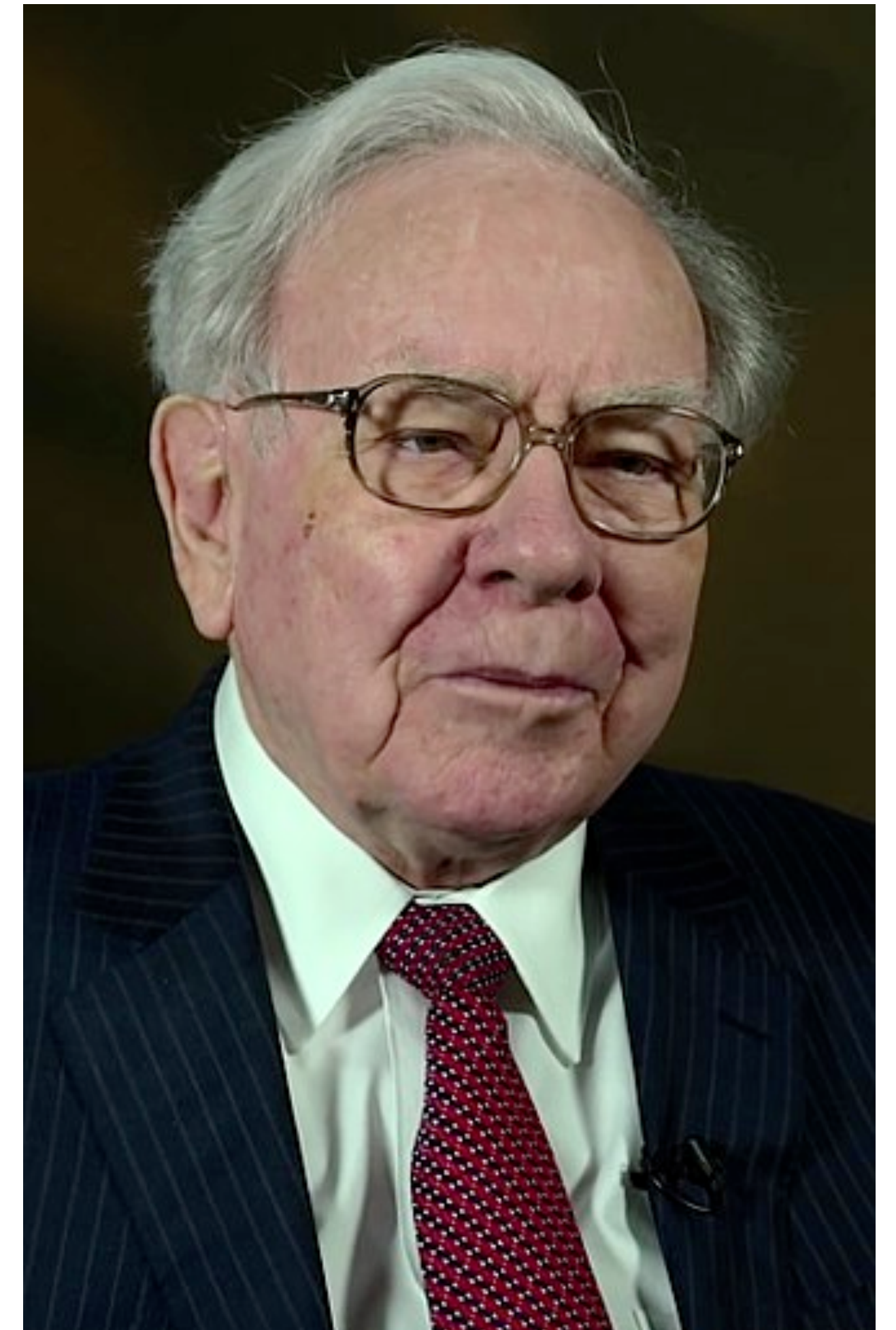
- ▶ 東工大EDPというものづくり授業を7年以上やっている
 - 多様性、2週間スプリント、自律性
- ▶ スクラムの祖父が言う「自己組織化」は包括的な概念
 - 自律性、自己超越性、多様性
- ▶ チームの多様性を上げるには、個人の内面化（知識創造）が起点になる
 - グッとくるDSものを見つけて、自分を洗脳し、行動による学習
- ▶ チームに多様性があるからスクラムマスターが必要になる（そこに多様性はあるか？）
 - チームのタイミングを考慮したコーチングをすべき

3. 規律とクラフトマンシップ

アイデアがダメになる 「3i」 の流れ

- ▶ 最初に、他の人が気づかないようなチャンスを見つける「**イノベーター**」がやってくる
- ▶ 次に、イノベーターを真似する「**イミテーター (模倣者)**」がやってくる
- ▶ 最後に、「**イディオット (アホ)**」がやってきて、革新的な技術を台なしにしてしまう。

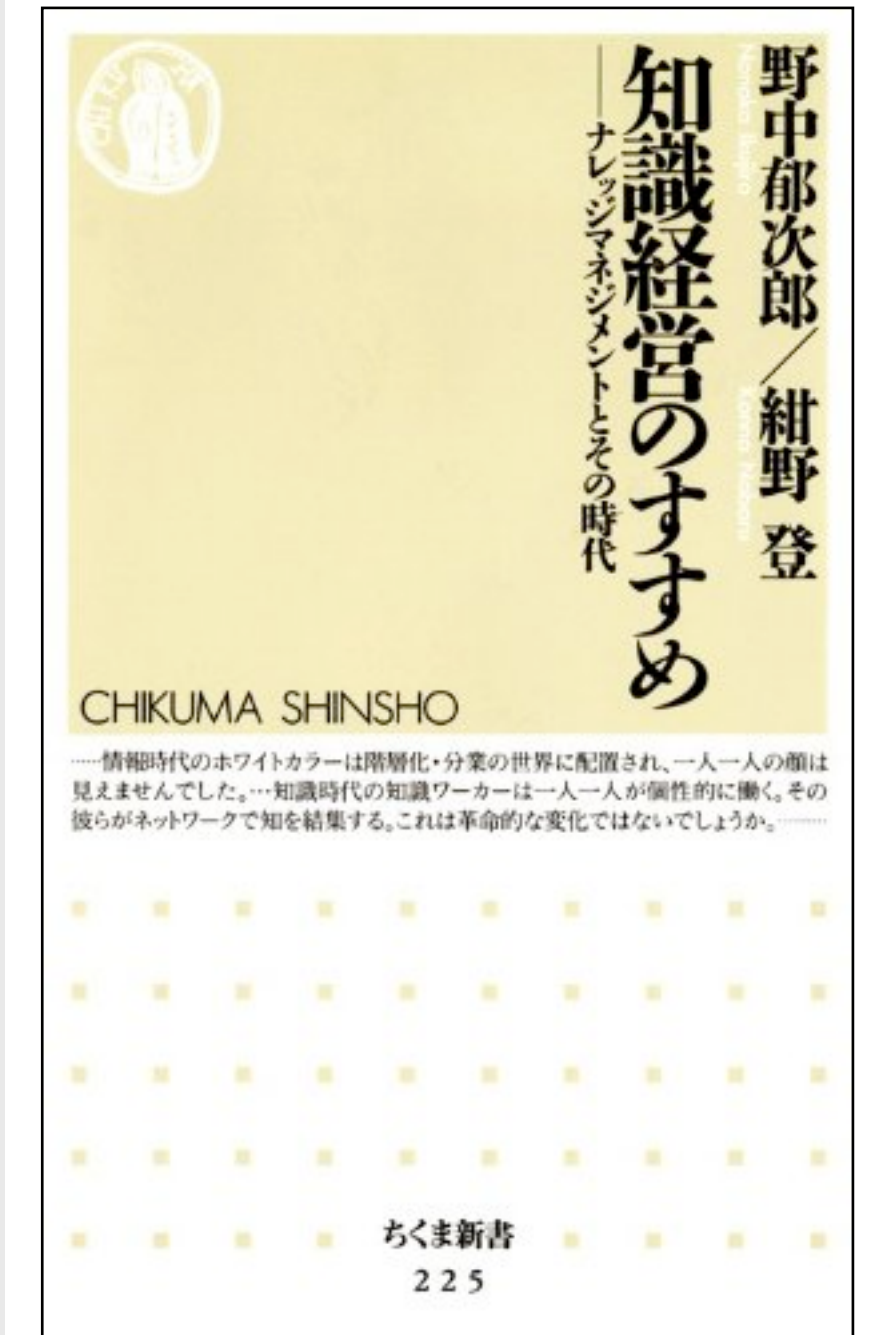
<https://hbr.org/2008/10/wisdom-of-warren-buffet-on-imi>



https://en.wikipedia.org/wiki/Warren_Buffett

台なしにしなない 「知の規範」 が必要

- ▶ カオスから秩序（知識）が有機生命体組織のように生まれてくる、というアイデアでいけるかということ、必ずしもそうではありません。そこにはある種の訓戒、規律（Discipline）、マナーなど意思に裏づけられた知の規範が必要になってきます。

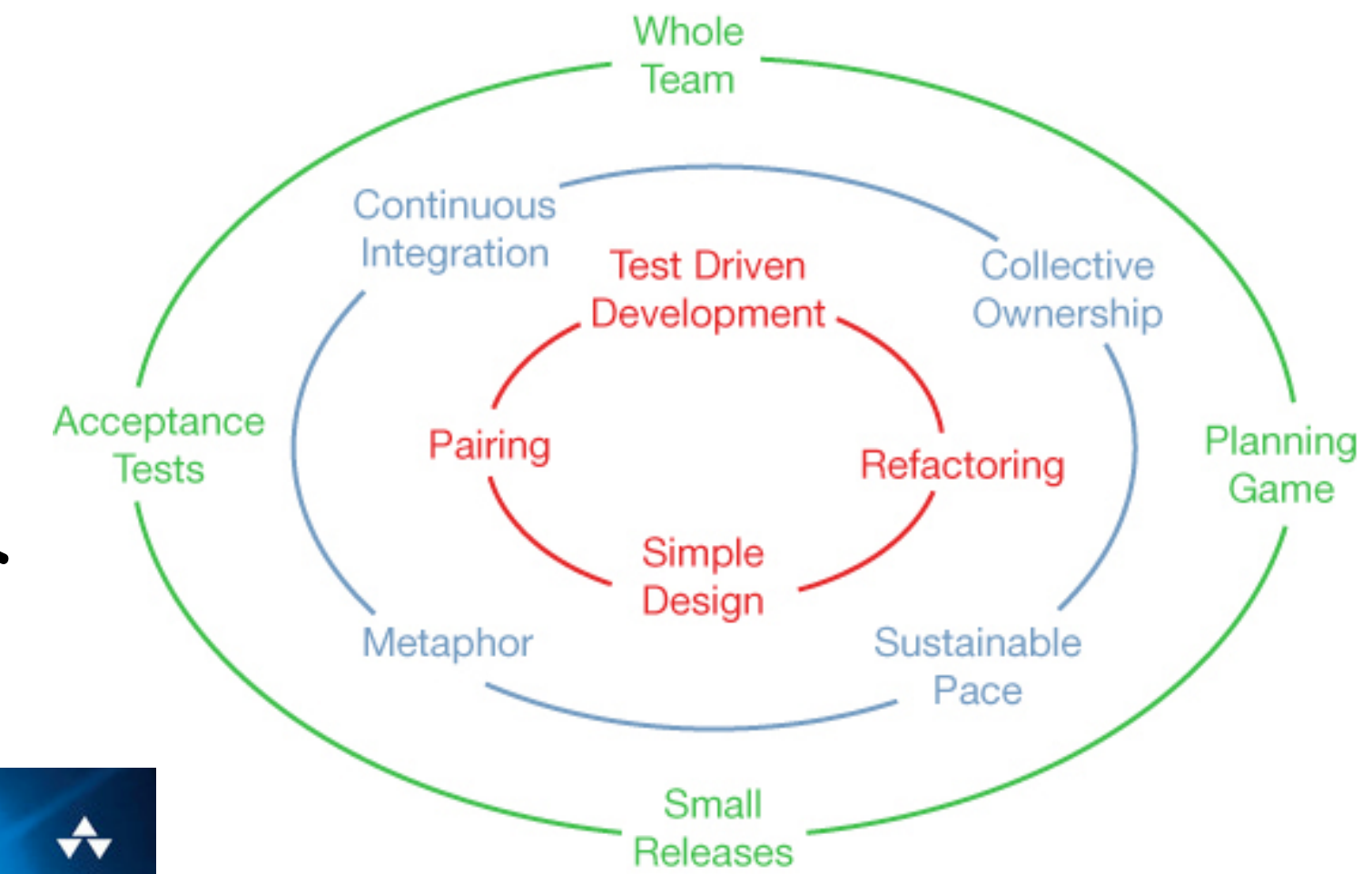


野中郁次郎; 紺野登. 知識経営のすすめ—ナレッジマネジメントとその時代 (ちくま新書)

プログラマーの規範とは？

▶ 規律

- テスト駆動開発、リファクタリング、シンプルな設計、協力的プログラミング（ペア + モブ）、受け入れテスト



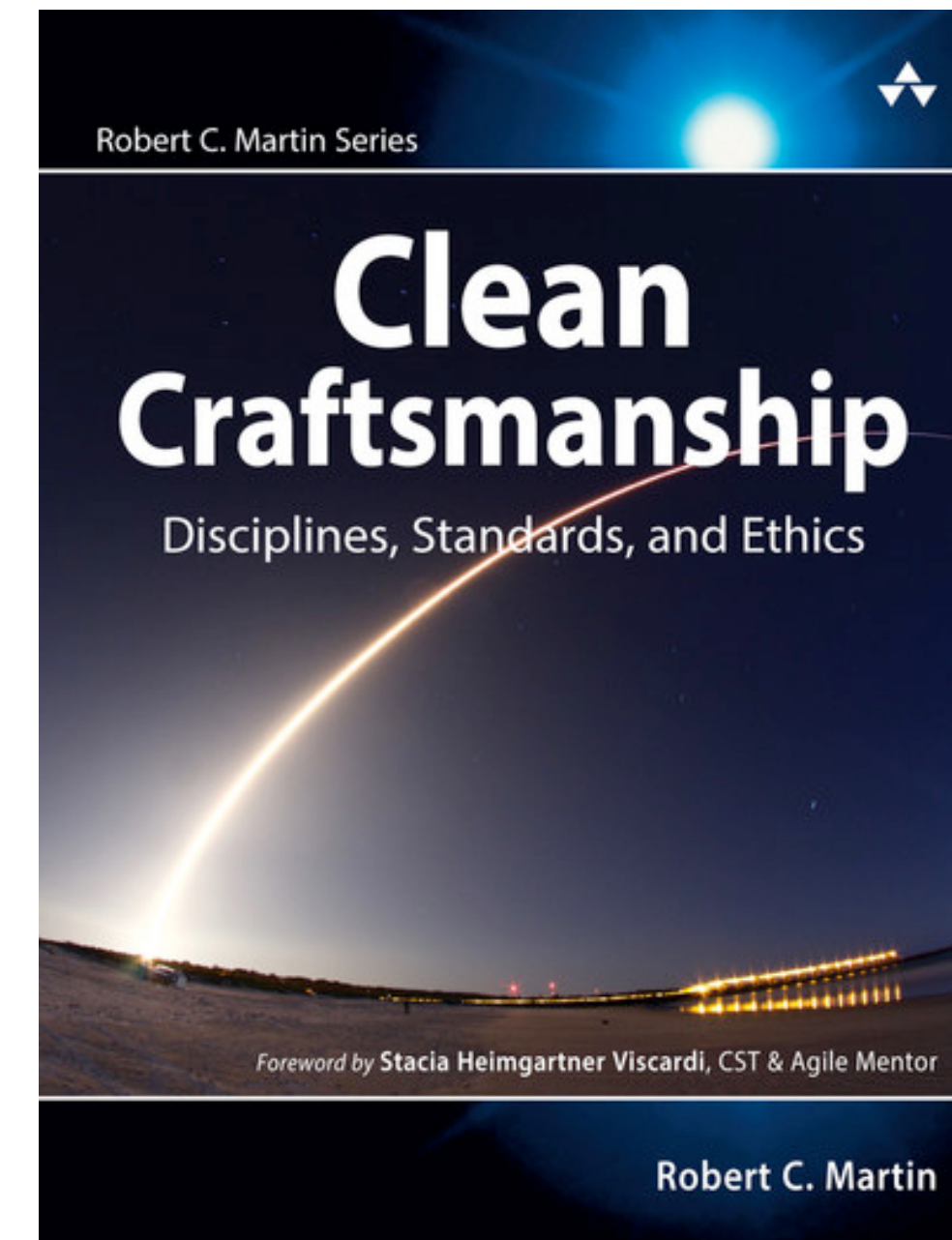
サークルオブライフ

▶ 基準

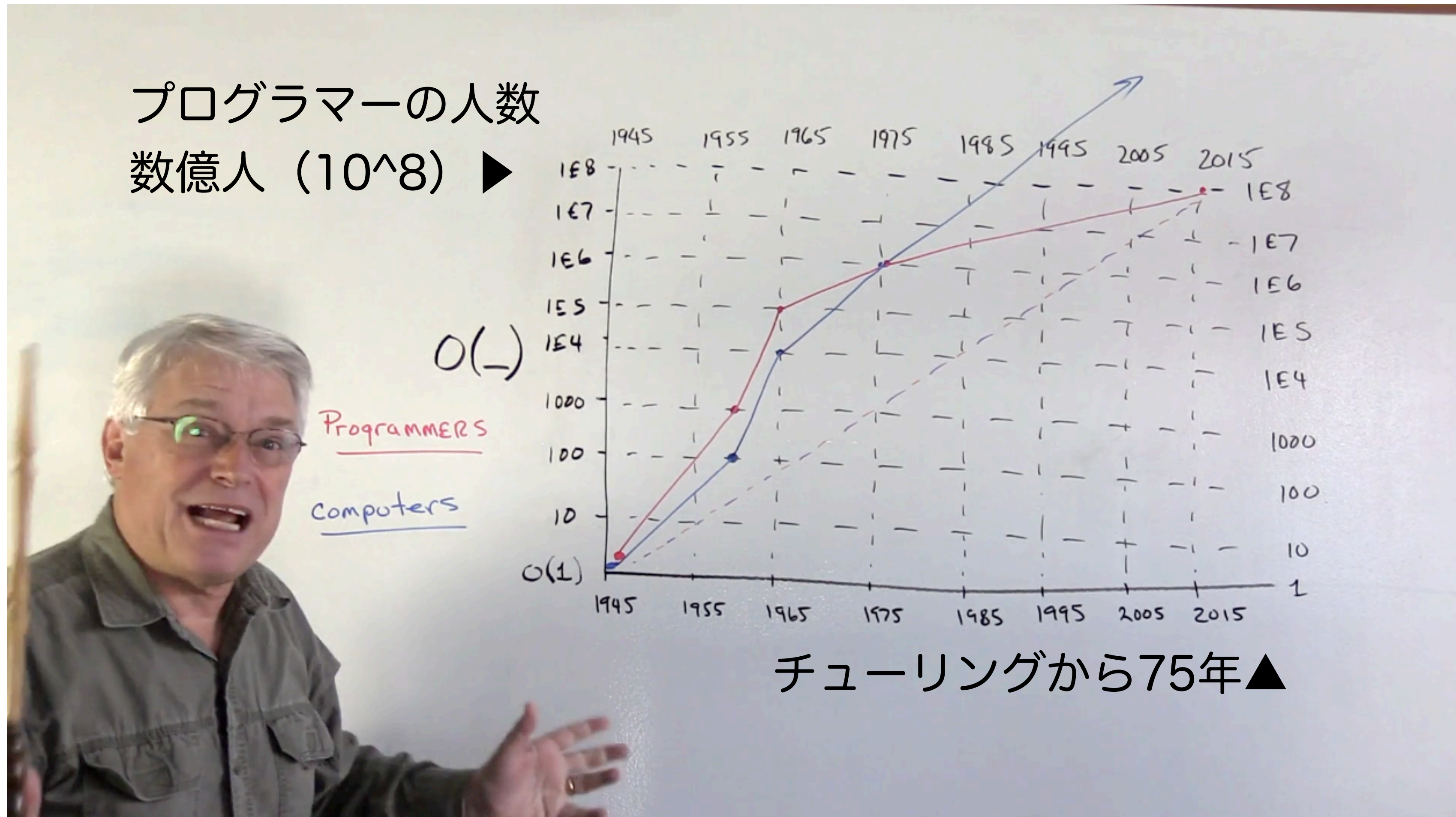
- 生産性、品質、勇気

▶ 倫理

- プログラマーの誓い（十戒）
 - 有害、誠実、チームワーク



どうして規範が必要なのか？

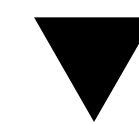


$$\log_2 10^8 \approx 27$$
$$75 \div 27 \approx 2.8$$



約3年で

プログラマーが倍!?



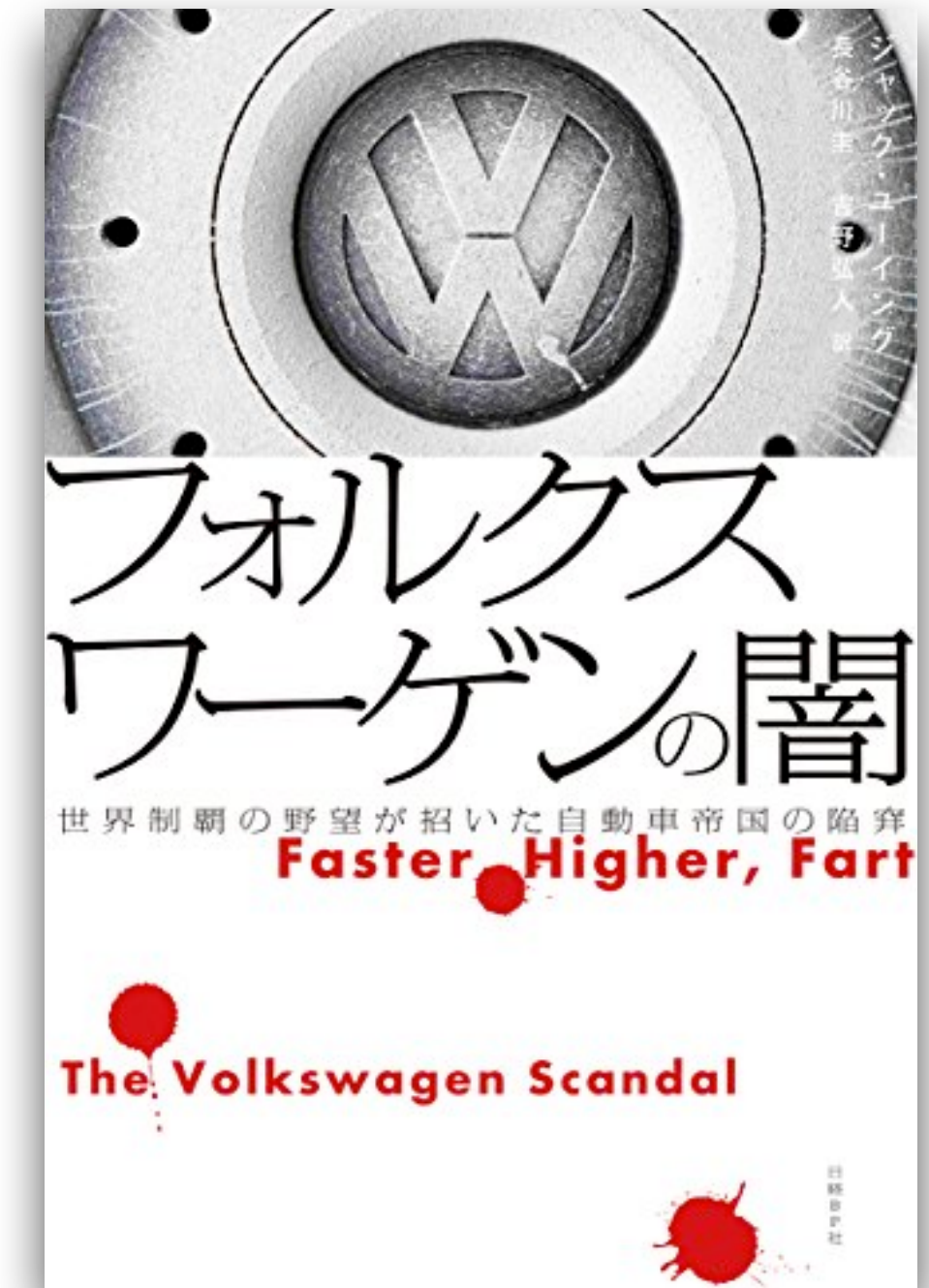
常に半数が

駆け出しエンジニア

Clean Coder (Clean Coders Video Series) by Robert C. Martin

#ガ駆け出し～だけではない

- ▶ VW社が競合他社に比べて簡素な排ガス対策装置で対応できていたことに、かねて疑問を抱いていたからだ。疑問の答えは、優れた技術にあったわけではなく、「いかさま」だった。排ガス対策装置の作動を弱める「デフィート・ソフト」を使い、公式試験のときにだけ、「ジェッタ」などに搭載する排気量2.0Lのディーゼルエンジンの排ガス成分が規制値内に収まるようにした。通常の走行時は、規制値を大幅に超える有害な排ガス物質を垂れ流す。



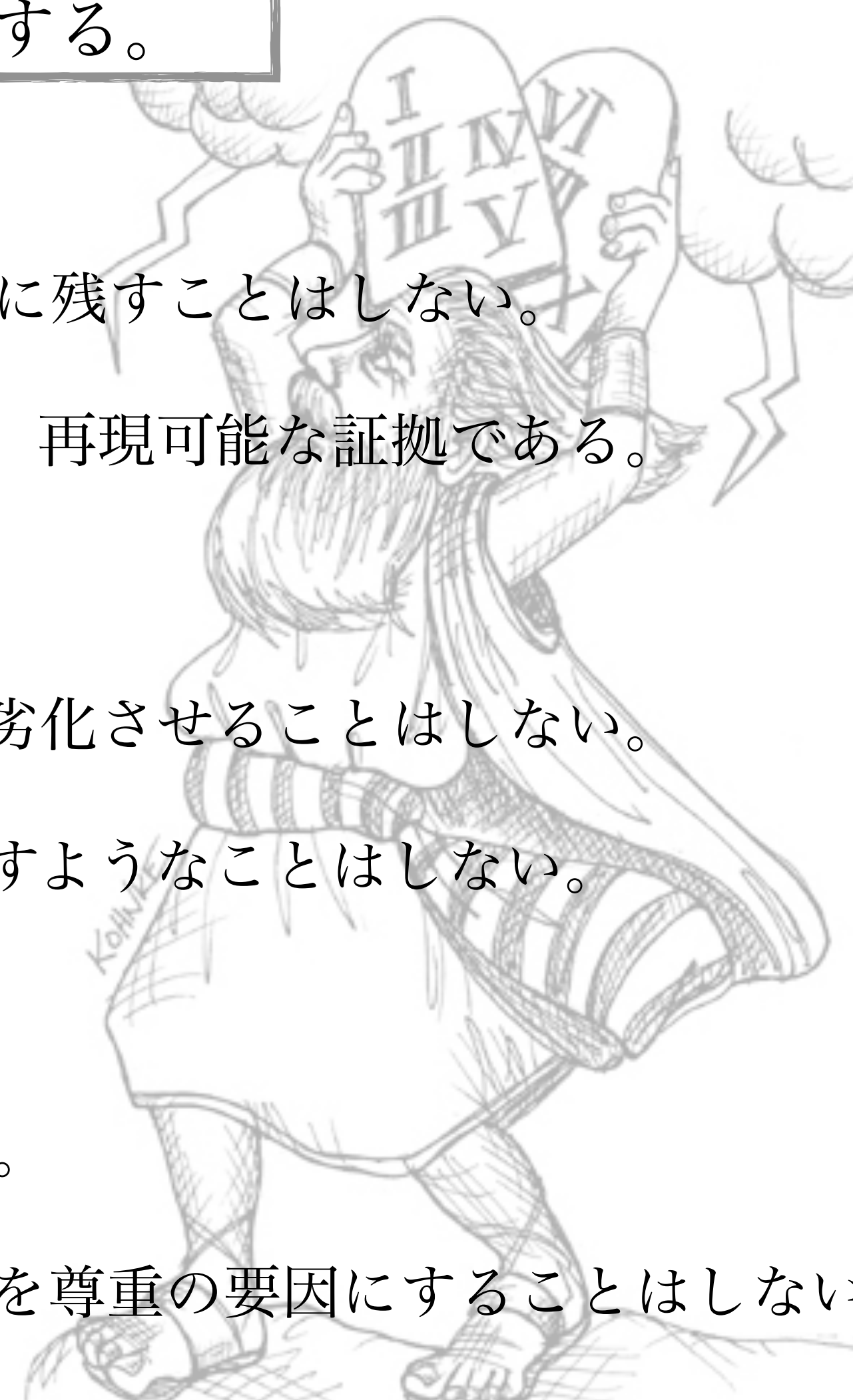
<https://xtech.nikkei.com/dm/atcl/news/16/080808697/>

「基本に立ち戻れ」

プログラマーの誓い

コンピュータープログラマーの職業の名誉を守り、維持するために、私は自分の能力と判断の限りにおいて、以下のことを約束する。

1. 私は、有害なコードを作らない。
2. 私が作るコードは、常に私の最高傑作である。振る舞いや構造に欠陥のあるコードを故意に残すことはしない。
3. 私は、コードが正常に動作する証拠をリリースごとに用意する。それは、迅速で、確実に、再現可能な証拠である。
4. 私は、誰かの進捗を妨げないように、小さく何度もリリースする。
5. 私は、あらゆる機会において、恐れることなく執拗に私の作品を改善する。決して作品を劣化させることはしない。
6. 私は、私や誰かの生産性を高めるために、できる限りのことをする。決して生産性を落とすようなことはしない。
7. 私は、他の人が私をカバーできるように、私が他の人をカバーできるように努める。
8. 私は、規模と精度の両方を正直に見積もる。合理的な確実性がないときには約束をしない。
9. 私は、仲間のプログラマーの倫理、基準、規律、スキルを尊重する。その他の属性や特性を尊重の要因にすることはしない。
10. 私は、私の技術の学習と向上を怠らない。



約束1：有害なコードを作らない

- ▶ フォルクスワーゲンのプログラマーが破ったのはこのルールだ。
- ▶ 彼らのソフトウェアは雇用主（フォルクスワーゲン）に利益をもたらしたかもしれない。だが、社会一般には害をもたらした。
- ▶ 我々プログラマーは、そのようなことを決してやってはならない。

『Clean Craftsmanship』 Bob C. Martin

約束5：執拗に作品を改善する

- ▶ 約束5には「作品」という言葉が使われている。プログラマーが作成するのはコードだけではない。設計、ドキュメント、スケジュール、計画なども作成する。これらも継続的に改善すべき「作品」である。
- ▶ どうするのか？ 作品に対して「親切な行為」をすればいい。
- ▶ ボーイスカウトの規則：
「チェックインするコードはチェックアウトしたときよりも美しく」

『Clean Craftsmanship』 Bob C. Martin

約束7：他の人が私をカバーできるように、 私が他の人をカバーできるように努める。

- ▶ チーム全体に知識を広げよう。
- ▶ 知識を広げる最善の方法は、一緒に（ペアかモブで）働くことである。
- ▶ 車を運転しているときに他のドライバーを怒鳴りつけたことはないだろうか？
これは「フロントガラス効果」と呼ばれる。フロントガラスを挟むと、他人のことをバカ、マヌケ、敵だと見なすようになる。
- ▶ フロントガラス効果を回避するには、1年に数回は物理的な部屋に集まる必要がある。

『Clean Craftsmanship』 Bob C. Martin

約束10：技術の学習と向上を怠らない

- ▶ プログラマーは学習をやめてはならない。学ぶべき領域は事実上無限だ。我々の業界は過去何十年かけて急速に変化している。これからもその変化はしばらく続くだろう。あなたはそれに追いつく必要がある。
- ▶ 書籍やブログを読み続けよう。ビデオを観続けよう。カンファレンスやユーザーグループに参加し続けよう。研修に行き続けよう。学習を続けよう。
- ▶ 過去の偉大な作品に注目しよう。1960年代、1970年代、1980年代に書かれた書籍は、素晴らしい洞察と情報があふれている。

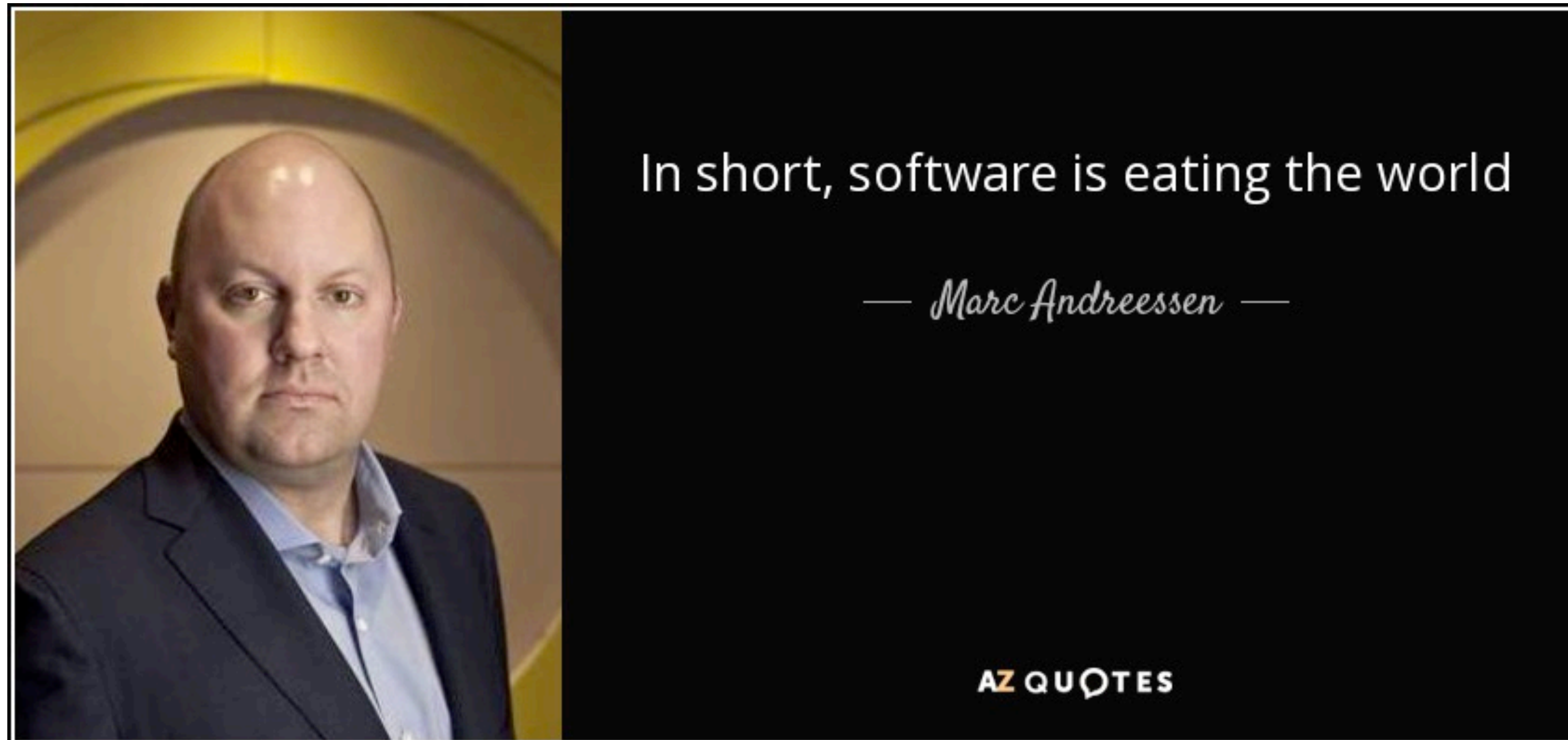
『Clean Craftsmanship』 Bob C. Martin

我々が世界を支配している

社会はまだそのことを理解していない。

我々プログラマーもそのことを理解していない。

『Clean Craftsmanship』 Bob C. Martin



クラフトマンシップが求められる

- ▶ 「クラフトマン」とは、特定の分野に関する高度なスキルを持ち、物事を成し遂げる人である。道具や業界に精通しており、仕事に誇りを持ち、仕事に対する尊厳とプロ意識を持って行動できると信頼されている人である。



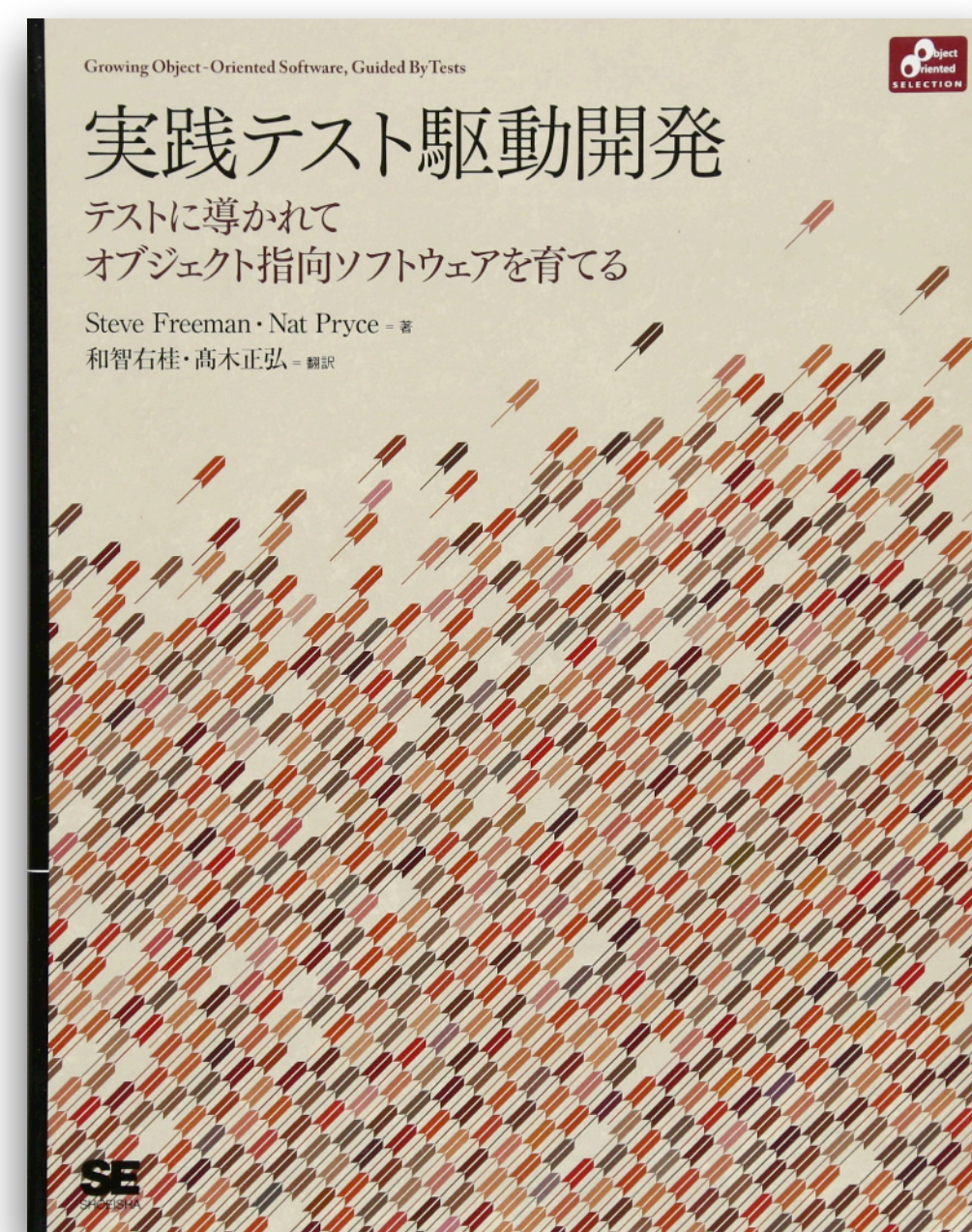
『Clean Craftsmanship』 Bob C. Martin

TDDはプロの前提条件

TDDを実践していなければ、プロのソフトウェア開発者になれない。

私は本気だ。というより、それが真実になりつつある。

『Clean Craftsmanship』 Bob C. Martin



年下からも学ぶ姿勢

- ▶ はじめて聞いたときは懐疑的だった。みんなもそうだったはずだ。ユニットテストを先に書けだって？誰がそんなバカなことをするんだ？
- ▶ というわけで、1999年にオレゴン州メドフォードへ向かい、直接ケントから規律を学ぶことにした。ここでの体験は衝撃的だった！
- ▶ Uncle Bob: 47歳？、Kent Beck : 38歳？



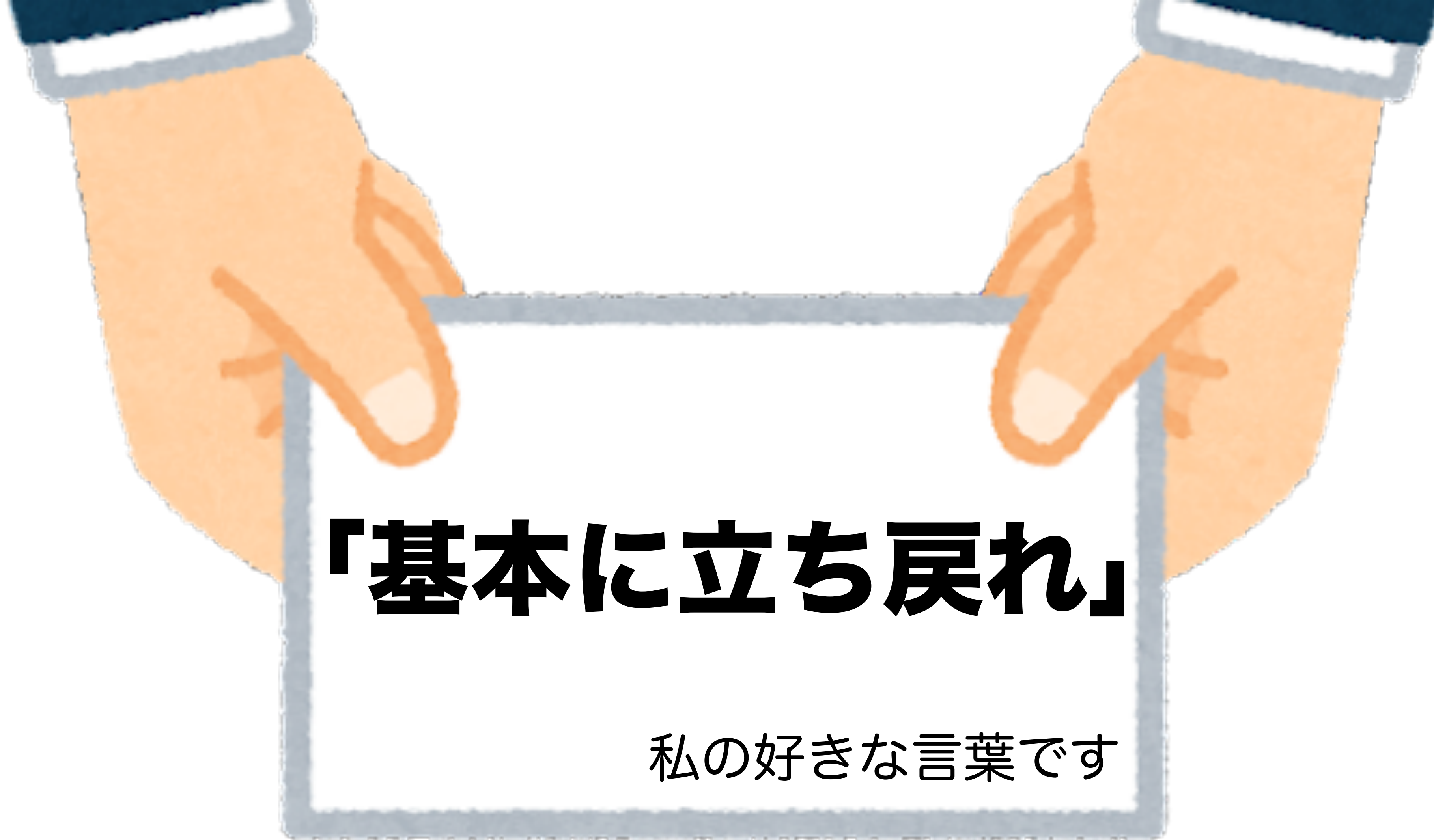
クラフトマンシップとアジャイル

- ▶ 多くの組織では、アジャイルとスクラムが同義語になっている。
- ▶ アジャイルコーチは、テクニカルプラクティスをコーチできるほどの技術スキルを持っていない。エンジニアリングについて話すこともほとんどない。
- ▶ アジャイルと開発者はお互いに離れようとしている。
- ▶ だが、どちらも高品質で高価値な成果を提供し、どちらもプロフェッショナルリズムを求めている。この2つのムーブメントは分けるべきではない。

『Clean Agile』 Bob C. Martin, Sandro Mancuso

まとめ

- ▶ 自己組織化チームを作るだけでは足りない
 - ・いつか「アホ」がやってくるぞ！
- ▶ プログラマーの規範（規律、基準、倫理）が必要
 - ・サークルオブライフ、プログラマーの誓い
- ▶ ソフトウェア開発者の社会的責任が大きくなっている
 - ・クラフトマンシップ、常に学び続ける、アジャイルの開発者離れを回避

An illustration of two hands, one on the left and one on the right, holding a rectangular frame. The hands are orange with blue cuffs. The frame is white with a grey border. The text is centered within the frame.

「基本に立ち戻れ」

私の好きな言葉です

【宣伝】 来週はXPについて話します

TechBase vol.1

Presented by UZABASE

エクストリームプログラミングで 見える開発風景

6.24 fri 19:30-

Guest

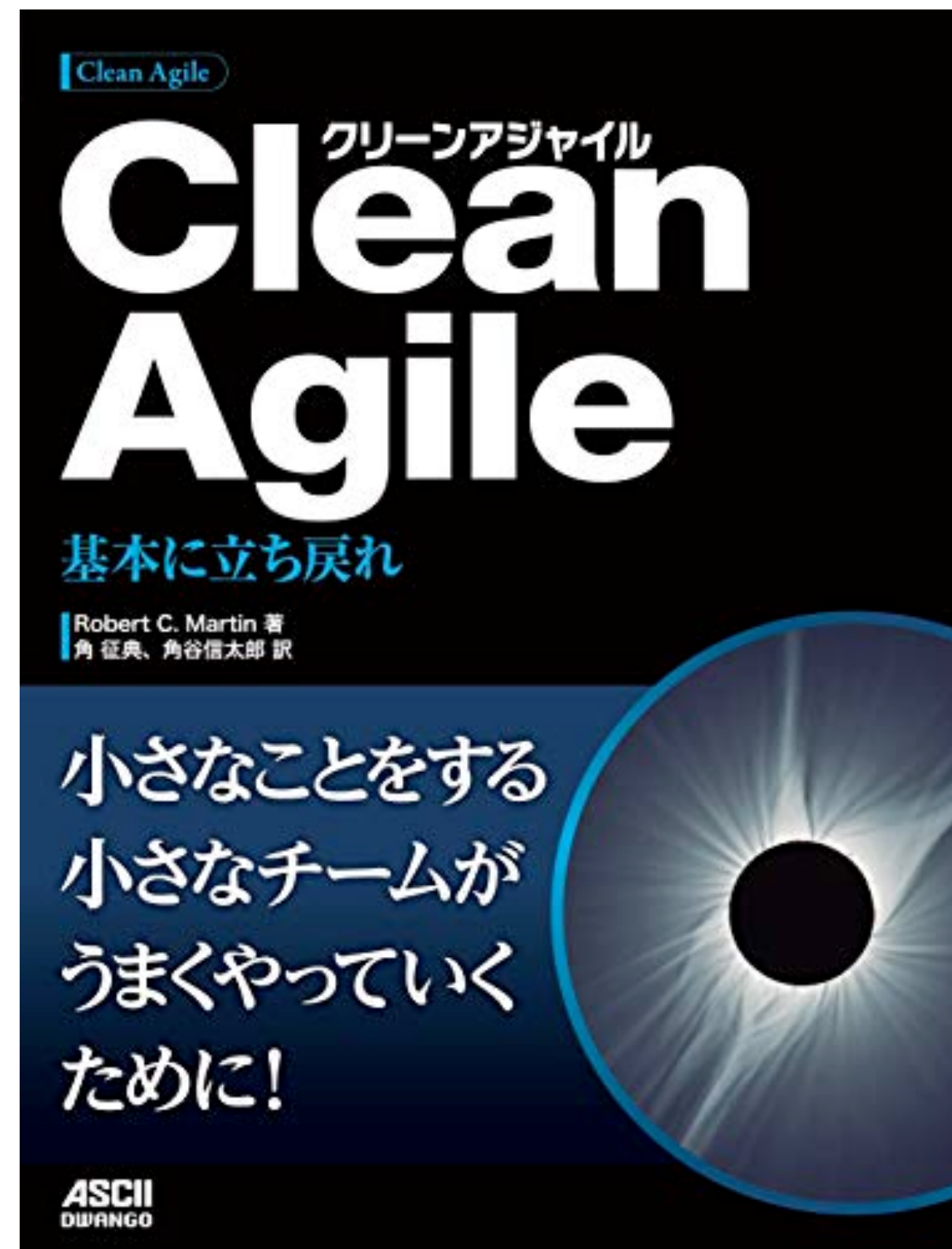
ワイクル株式会社
代表取締役
角 征典

株式会社ユーザベース
ソフトウェアエンジニア
野口 光太郎

<https://uzabase-tech.connpass.com/event/249180/>

大事なことは最後に

アंकウルボブの新刊も是非読んでみてください！



翻訳版がでるよ