

チームで品質を考えるレビュー

及部敬雄 (@TAKAKING22)



質問

レビューのイメージは？



A photograph of two women in a dimly lit office environment. The woman on the left has long dark hair and is resting her chin on her hand, looking intently at a computer monitor. The woman on the right has long blonde hair and is also looking at the monitor with a focused expression. In the background, another person is visible working at a desk with a computer. The overall mood is professional and concentrated.

必要なことはわかっているけれど...

レビューおじさん問題



レビューおじさん問題

- ▶ エンジニアとしてスキルアップしていくと、エンジニアリーダーやテックリードを任される
- ▶ するとメンバー教育や品質担保の責任が乗ってきて、例えばレビューをする時間がどんどん増えていく
- ▶ エンジニアリングが好きで頑張ってきたんだけど、スキルアップするほどコードを書く時間が減る



ネガティブなレビューをぶっ壊す！

A young boy and girl are sitting at a desk in an office-like setting. The boy, on the left, is wearing a dark blue t-shirt with a graphic and has his right arm raised in the air. The girl, on the right, is wearing a green and white striped shirt and has her right arm raised and pointing towards a silver laptop. Both children have wide, excited expressions on their faces. The background shows a modern office environment with a green wall and a red exit sign.

いきいきとしたレビュー

チームで品質を考えるレビュー

及部敬雄 (@TAKAKING22)

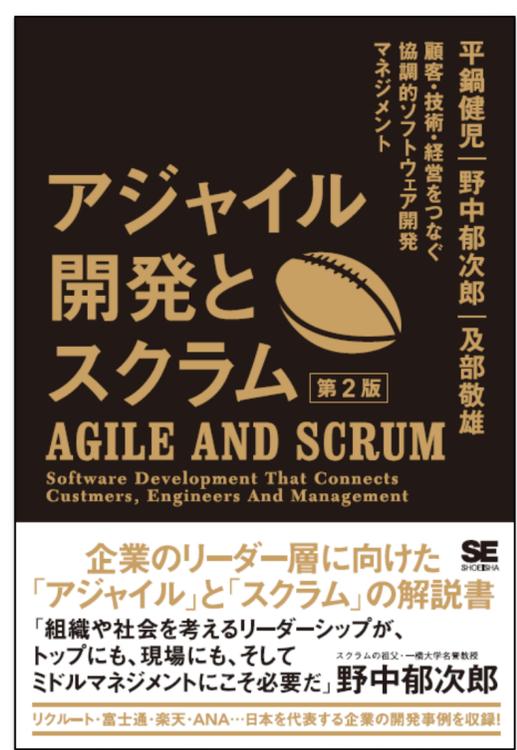


AGILE-MONSTER.COM



及部敬雄 @TAKAKING22

制御不能なアジャイルモンスター
株式会社デンソー デジタルイノベーション室 エンジニア
AGILE-MONSTER.COM アジャイルコーチ





AGILE-MONSTER.COM

平鍋健児—野中郁次郎—及部敬雄
顧客・技術・経営をつなぐ
協調的ソフトウェア開発
マネジメント

アジャイル 開発と スクラム

第2版

AGILE AND SCRUM

Software Development That Connects
Customers, Engineers And Management

企業のリーダー層に向けた **SE**
「アジャイル」と「スクラム」の解説書
「組織や社会を考えるリーダーシップが、
トップにも、現場にも、そして スクラムの祖父・一橋大学名誉教授
ミドルマネジメントにこそ必要だ」野中郁次郎

リクルート・富士通・楽天・ANA…日本を代表する企業の開発事例を収録!

- ▶ アジャイル開発とスクラム第2版
- ▶ 2021年4月頃発売予定
- ▶ スクラムガイド2020対応
- ▶ 最新の企業事例追加
- ▶ 第三章の加筆
- ▶ よろしくお願ひします!!

※書影は現時点のものであり、変更される可能性があります



JaSST Review '18





SILVER BULLET CLUB

現在3人チーム

働き方としてのモブプログラミング

チームFA宣言→チーム転職

<https://silver-bullet-club.github.io/>

現場のアジャイルチームによるPodcast!

銀の弾丸ラジオ



TAKAKING22



Sato_ryu



ごーた



チームパターン

silverbulletclub-pattern

▼ + 🔍 Title ▼

SilverBulletClub 	Get started 	It depends Scrum Fest Sapporo2020でプレゼンしたときのテーマ。コーチや経験者がこまっていたときに出すイラッ	PoCだけはやらない PoCの目的がどこにあるのか。PoCをすることが目標になってしまっている場合はだいたいうまくいかないこと	Team-based Team RSGT2020でプレゼンしたときのテーマ。プロダクトを超えて組織を超えて会社を超えたチ	Unlearn RSGT2019でプレゼンしたときのキーワード。なにかを学ぶときにこれまでの成功体験や既成概念を捨てて学び直	これが最速 自分たちができるからやる、時間があるからやるではなく、ステークホルダーや組織含め全体の流れが滞らない
それって個人の意見ですよ 個人の意見を持つこと、発信することはよいが、	それチームの問題だよ アジャイル開発やモブプログラミングやスクラムについてなど、他のチームのことについて	それ聞いちゃえばいいのに プロセスや役割とかはあんまりどうでもよくて、聞きたいことがあ	とりあえずイベント 新しい環境に入ったらとりあえずイベントをひらく。勉強会でもなんでもいいが、そういうことをする人は少な	とりあえずインセプションデッキ 新しい人たちと仕事を始めるときに、はじめにインセプションデッキをつく	とりあえず入ってきませんか？ 仕事を進めていく中で同じ場にはいない誰かとコミュニケーションをする必要ができた際	とりあえず書く 思いついたことはとりあえず #WIP 付けて書いておく。効果
なるべくシンプルに コードもプロセスもコミュニケーションも設計する時は、なるべくシンプルにすることを意識する。仕事のため	はげちゃびん 容姿のことではない。たぶんみんなが「ああはなりたくない」って思っているなにか。そういう概念。	ふりかえりは突然に 思い立った時がふりかえりをするときである。 #WIP #イベント	まずはロゴから イベントやプロジェクト、プロダクトそしてチームなどが立ち上がったときにはまずは名	わからないことがわかった わからないってなんの情報量もないように聞こえてしまう。でも「わからない」という	ダジャレ これ以下の低レベルな発言は無いであろうことを投稿しておくことと良さそう。例	チームPodcast チームで Podcast を運営する。自分たちの関心事、参加した イベント、読んだ本をテーマにする。
チーム○○ チームFA宣言、チーム	チームにとって良いと思ったことをやる	チームに依存していないか	チームの活動をプレゼンする	チーム副業 チームで副業を受け	チーム職務経歴書 チームの職務経歴をま	トレードオフスライダーから品質は消す

<https://scrapbox.io/silverbulletclub-pattern/>

お気軽にご相談ください！



アジャイルコーチ



チーム開発



研修、新卒研修



モブプログラミング支援



講演、ワークショップ



その他のご相談

<https://agile-monster.com/>



モブプログラミングとは

チーム全員で

- 同じ仕事を ..
- 同じ時間に ..
- 同じ場所で ..
- 同じコンピューターで ..

すること

モブプログラミングとは

チーム全員で

- 同じ仕事を ..
- 同じ時間に ..
- 同じ場所で ..
- 同じコンピューターで ..

すること



Code File Edit Selection View Go Run Terminal Window Help

admin.html.haml — srp

EXPLORER

OPEN EDITORS 1 UNSAVED

SRP

- destination.rb

routes.rb information_controller.rb admin.html.haml

app > views > layouts > admin.html.haml

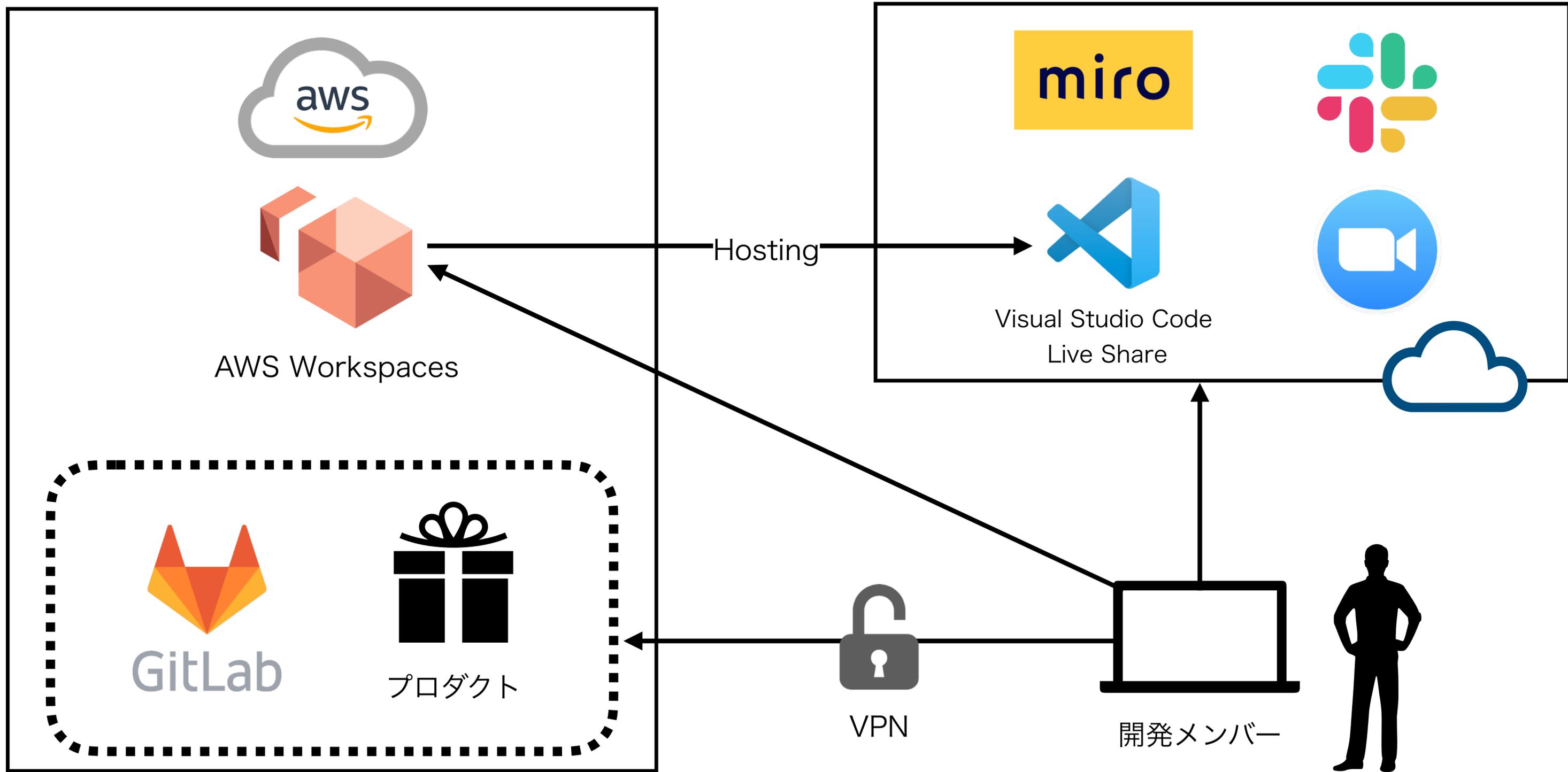
```
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79
```

COMMENTS PROBLEMS 33 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

2: zsh [Shared]

information* 33 0 mya-zaki 1 haml | ✓ admin.html.haml -- INSERT -- Ln 74, Col 28 Spaces: 2 UTF-8 LF Ruby Haml Go Live For

リモートモブプログラミング環境



モブプログラミングとは

チーム全員で

- 同じ**仕事**を ..
- 同じ**時間**に ..
- 同じ**空間**で ..
- 同じ**環境**で ..

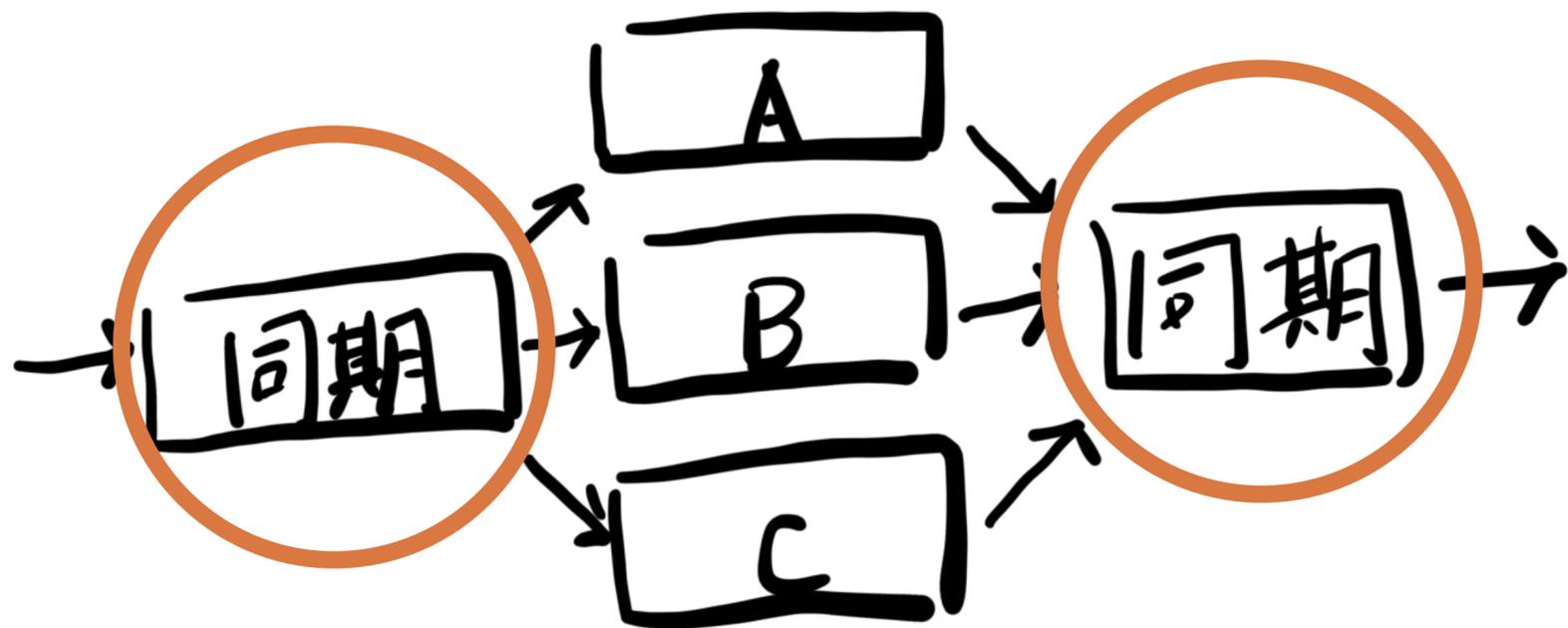
オフライン/オンラインに関わらず同じ空間で

技術やツールの進化によって、必ずしも同じマシンでなくとも同じ環境を共有できるようになった

すること

分担作業

ex.
アサイン、設計、キックオフ



同期と分担を繰り返す

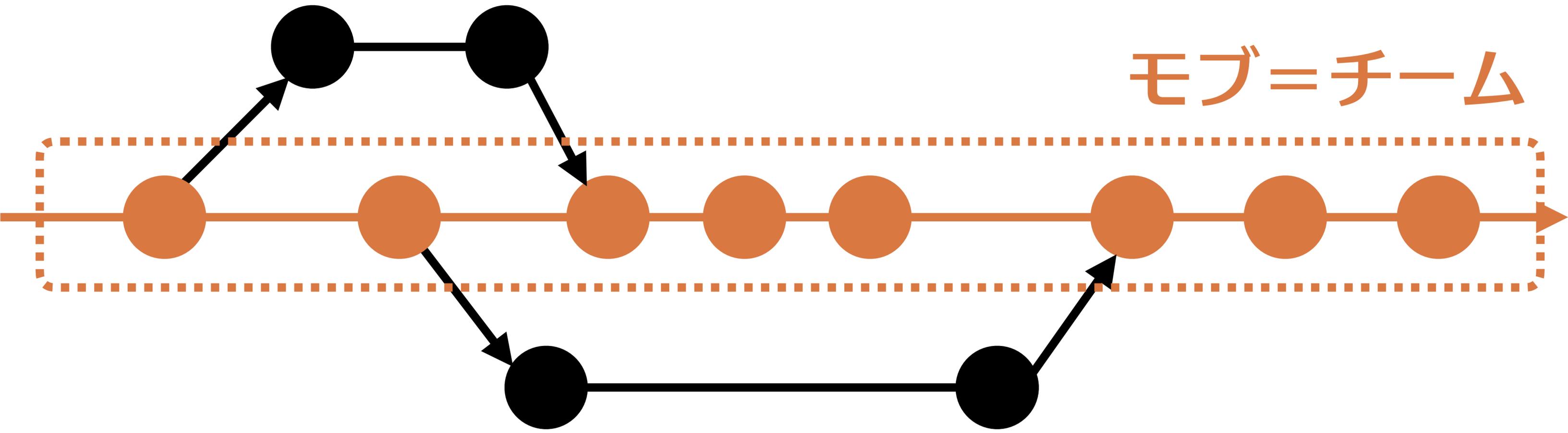
モブプログラミング

ex.
レビュー、承認、引き継ぎ



常に同期している

私たちのチーム



仕事の質や状況に応じて、
分担作業とモブプロを組み合わせている



いつレビューをしているのか

- ▶ モブプログラミングはリアルタイムレビュー
- ▶ 常に話す
- ▶ 明示的なレビューはしなくなつた



- ▶ コードレビューがよいのであれば、**いつでも**コードレビューを行う
(ペアプログラミング)
- ▶ テストがよいのであれば、全員が**いつでも**テストをして
(単体テスト)、顧客もテストを行う (機能テスト)
- ▶ 設計がよいのであれば、設計を全員の**日常の仕事の一部**にする
(リファクタリング)

エクストリーム・プログラミング入門「まえがき」 / ケント・ベック著

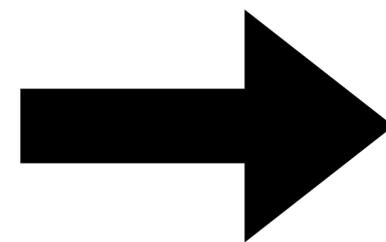
A young girl with long dark hair and a young boy with short blonde hair are brushing their teeth in a bathroom. They are standing at a white sink with a chrome faucet. A large mirror above the sink reflects their faces as they brush. The girl is on the left, smiling and brushing with a pink toothbrush. The boy is on the right, smiling and brushing with a blue toothbrush. The scene is brightly lit, and the overall atmosphere is clean and fresh.

よいプラクティスを習慣化する

「する」から「ある」へ



する、すべきだ
させる、させられる



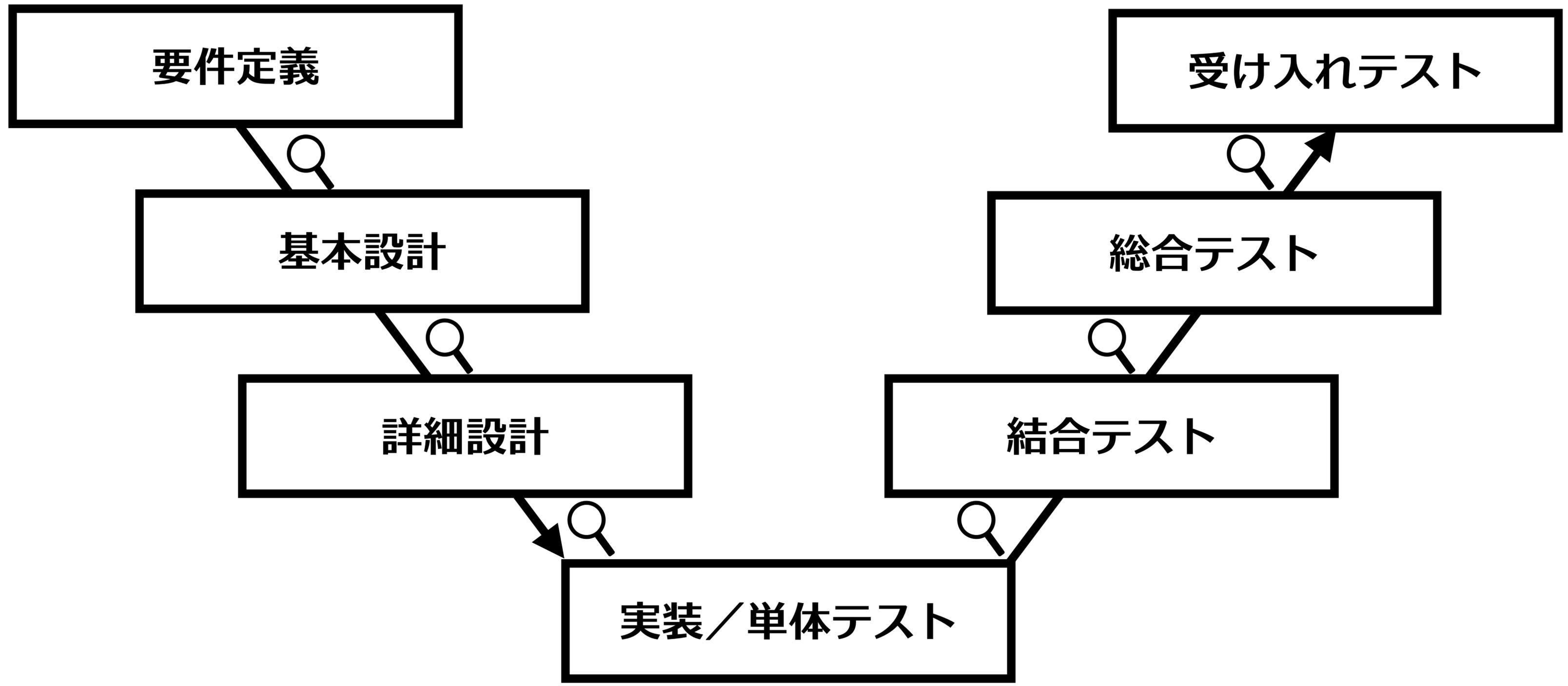
なんとなく、続いている
そうになっている、できている

A woman with long dark hair, seen from behind, is brushing her teeth in a white bathroom sink. To her right, a young boy with blonde hair is also brushing his teeth. In the background, a large mirror reflects a young girl with long dark hair brushing her teeth. The scene is brightly lit, suggesting a clean and healthy environment. The text is overlaid in the center of the image.

レビューを「する」から
チームにレビューが「ある」へ

レビュー

よくあるレビュー





様々なレビュー

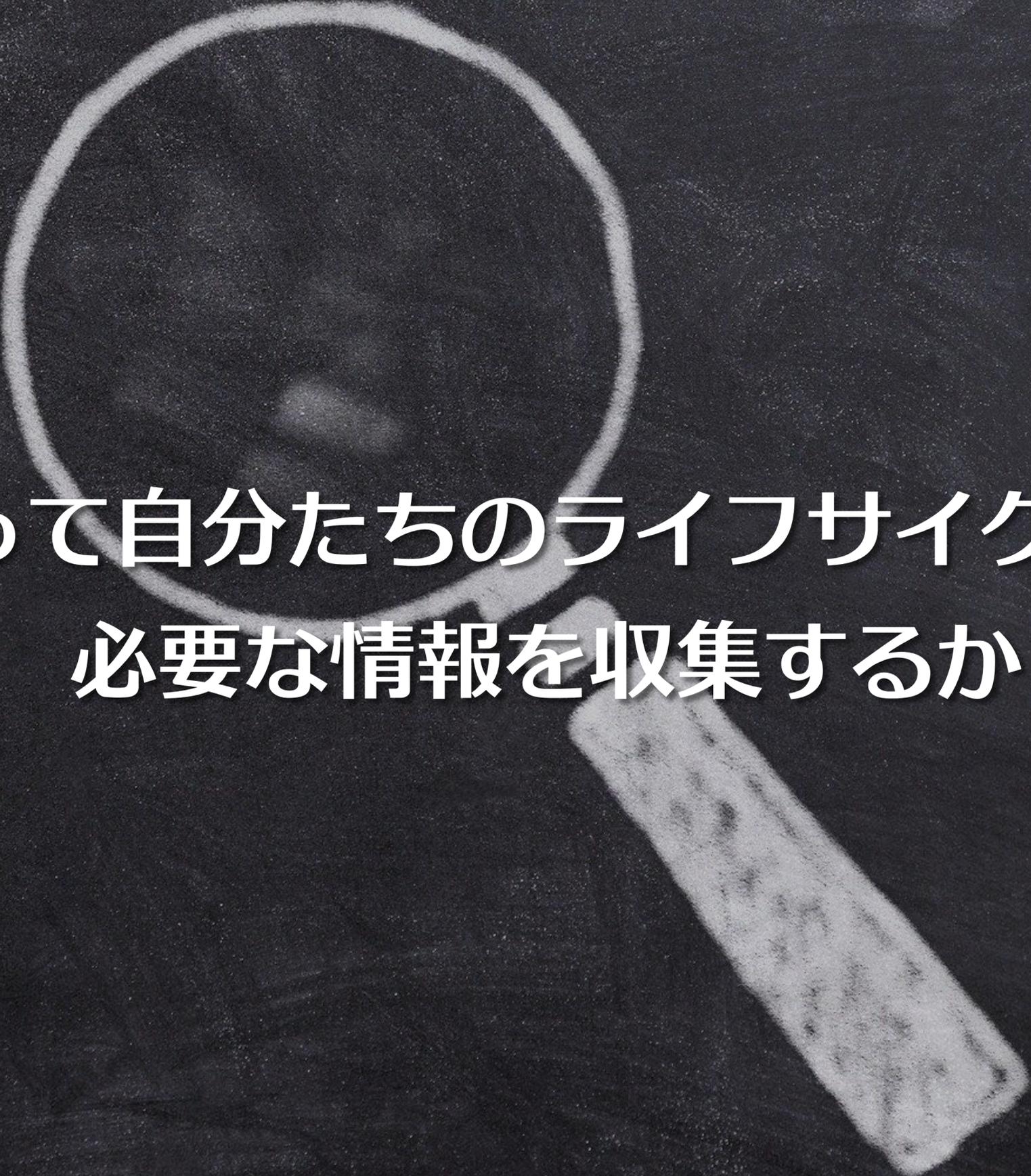
レビューの種類	目的
教育レビュー	技術トピックを全体に共有し、底上げを図る
マネージメントレビュー	マネージメントに必要な情報を共有し、必要な判断をしてもらう
ピアレビュー	作成物の欠陥と改善の機会を探す
プロジェクト終了後レビュー	完了したプロジェクトのふりかえりを行い、将来に活かす
ステータスレビュー	関係者で進捗を確認する

参考：ピアレビュー／カール・E・ウィーガーズ



技術レビューは、「情報を何らかの目的に使えるようにするために、製品に関する情報を収集する」プロセス

パーフェクトソフトウェア / ジェラルド・M・ワインバーグ著



どうやって自分たちのライフサイクルの中で
必要な情報を収集するか



質問

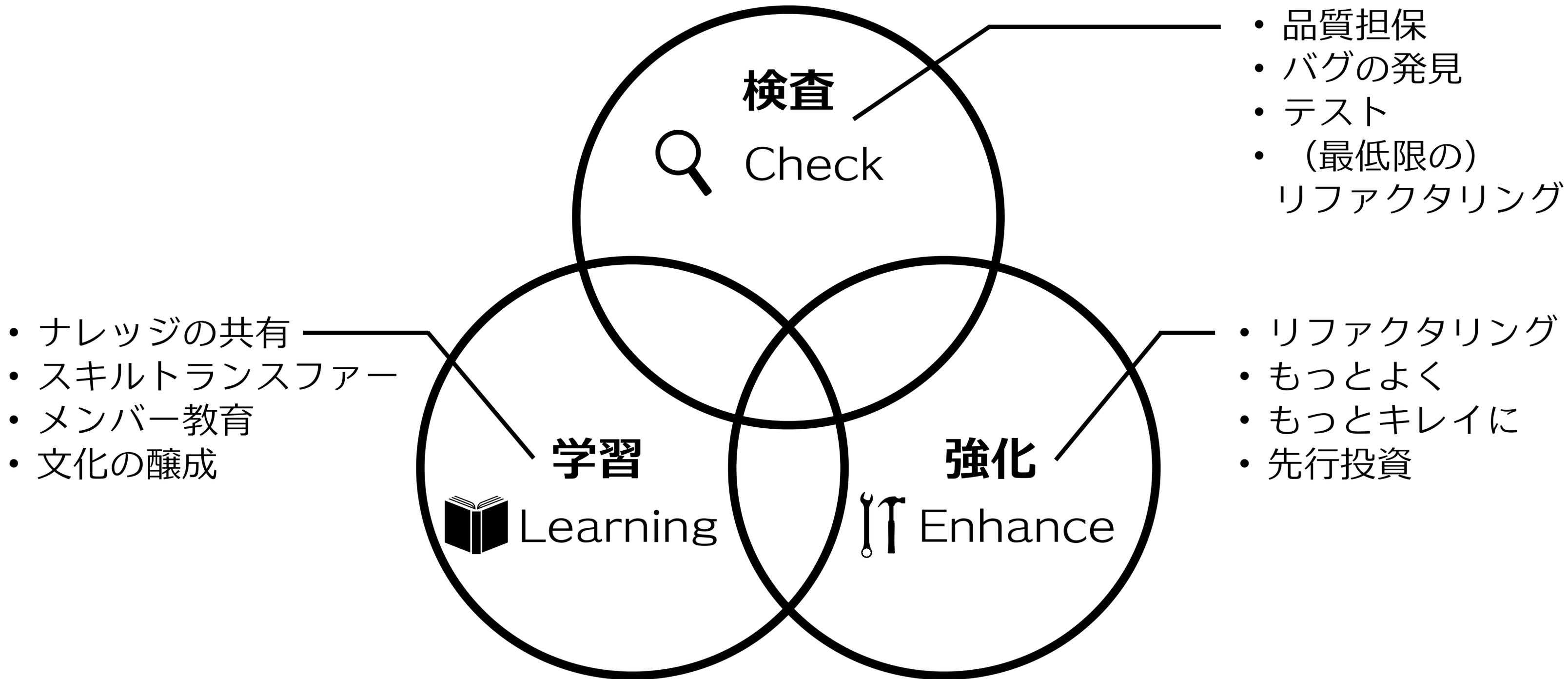
レビューの目的？



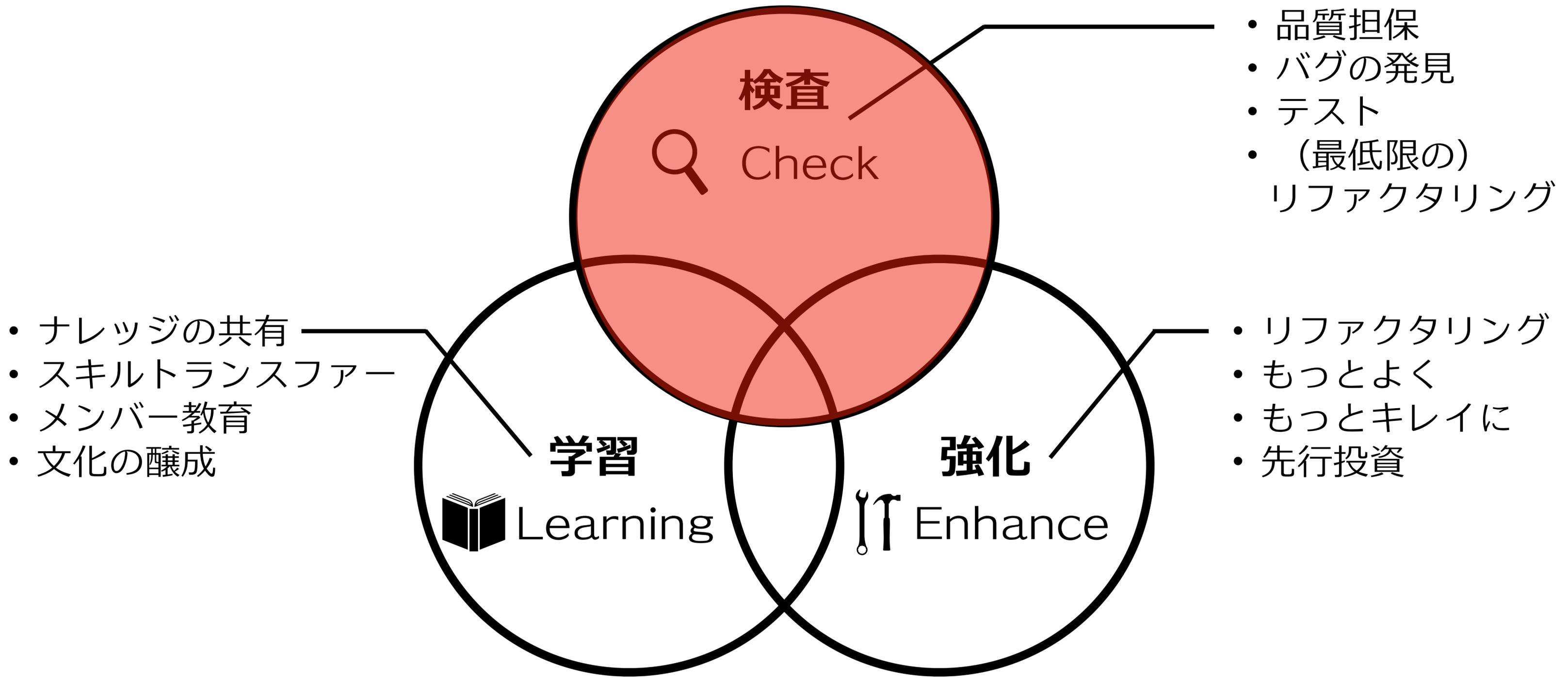
レビューの目的

- ▶ 品質向上
- ▶ バグの発見
- ▶ コードの均一化
- ▶ メンバーのスキル教育
- ▶ スキルトランスファー
- ...

レビュー目的の分類



レビュー目的の分類





新
聞



note

検索 通知 ユーザーアイコン 投稿

現場のアジャイルチームによるPodcast！

銀の弾丸ラジオ



Sprint13. アジャイル開発と品質について チームで語ってみた

♡ 2

TAKAKING22
2020/10/27 04:39

Sprint13. アジャイル開発と品質についてチームで語ってみた by 銀の弾丸ラジオ • A podcast on A...

「アジャイル開発と品質」をテーマにチームで語ってみました。品質と聞くとずっときてしまったり、なんとなく公に話しにくい雰... anchor.fm



♡ 2 +

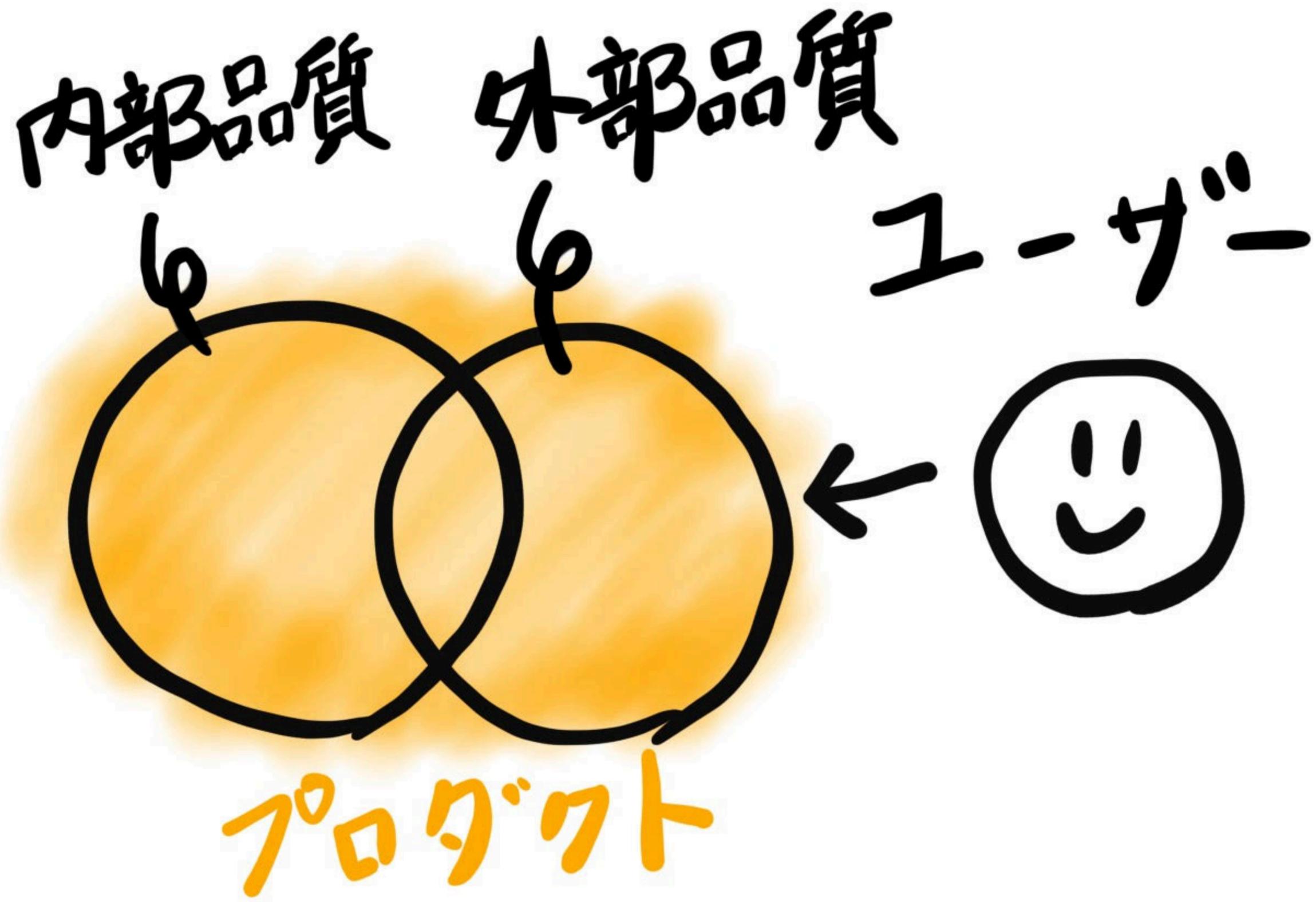
📄 🐦 📘 🗨️ 📄

https://note.com/takaking22/n/ne49e11ce3351?magazine_key=mdc7a6bb0e2b9

プロダクト開発そのもの！！

品質とは誰かにとっての価値である

ワインバーグ師匠





内部品質を作り込んだ結果として、外部品質として定義される特性の実現に近づくことができる。内部品質は結果ではなく原因であり、良いソフトウェアが備えているべきものだ。

レガシーコードからの脱却 / デイビット・スコット・バーンスタイン著

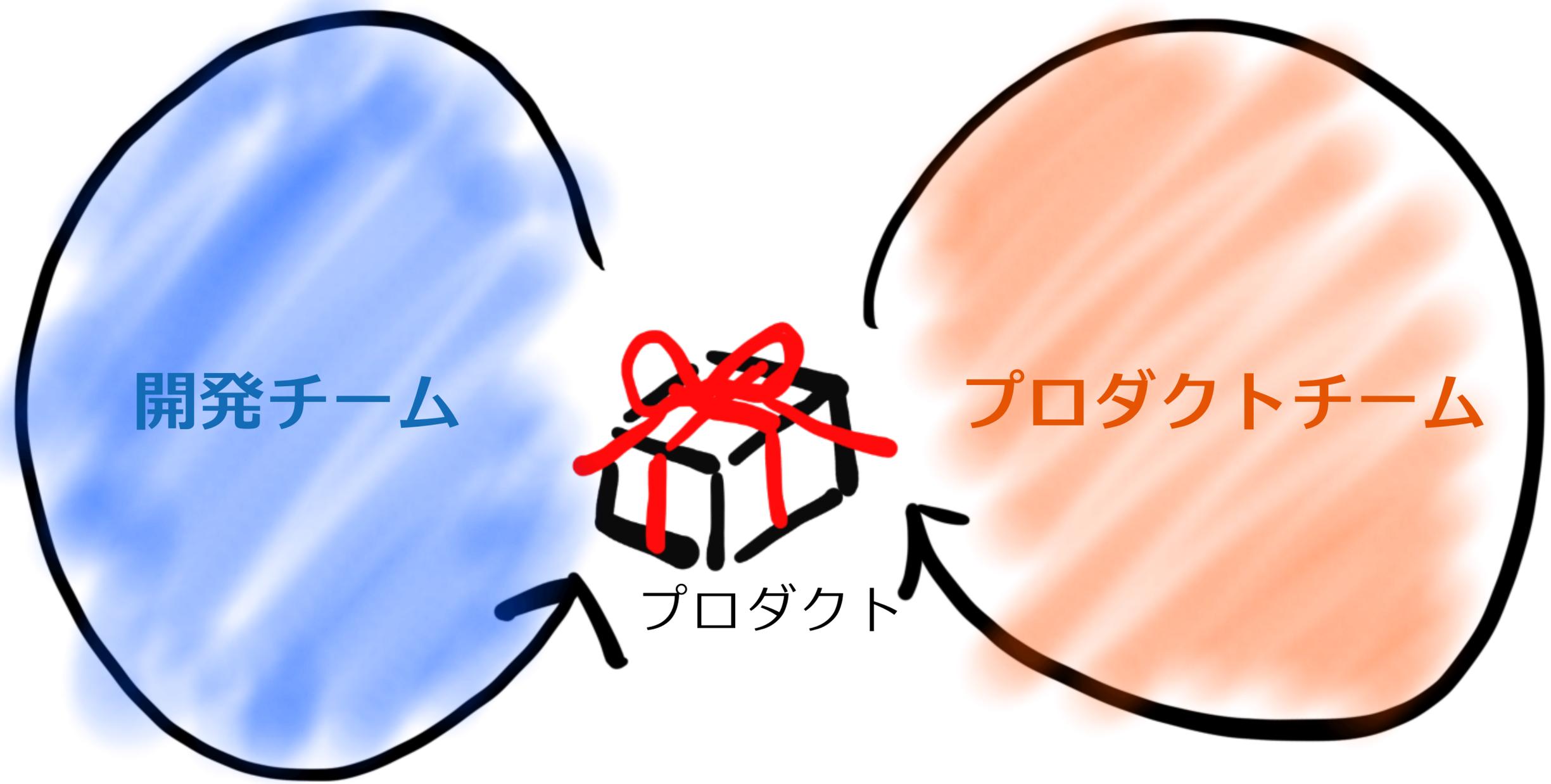


その一方で

**外部品質に深く関わることなく
内部品質を作り込むことに意味はあるのだろうか**

内部品質の
フィードバックループ

外部品質の
フィードバックループ





内部品質偏向によるリスク

- ▶ 作り過ぎを防ぐことができない
- ▶ 内部品質の高いゴミを作ってしまう可能性がある

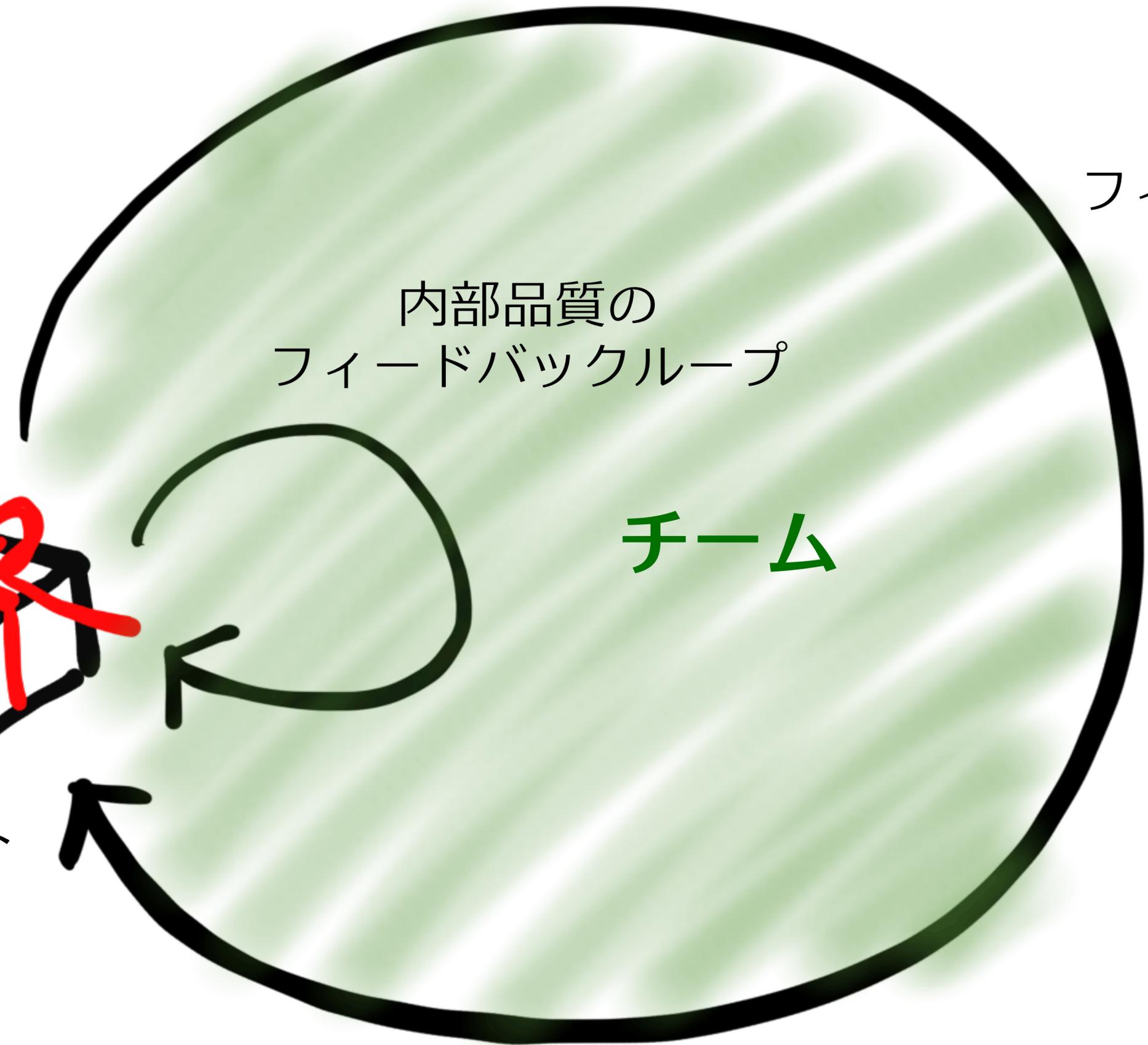
外部品質の フィードバックループ

内部品質の
フィードバックループ

チーム

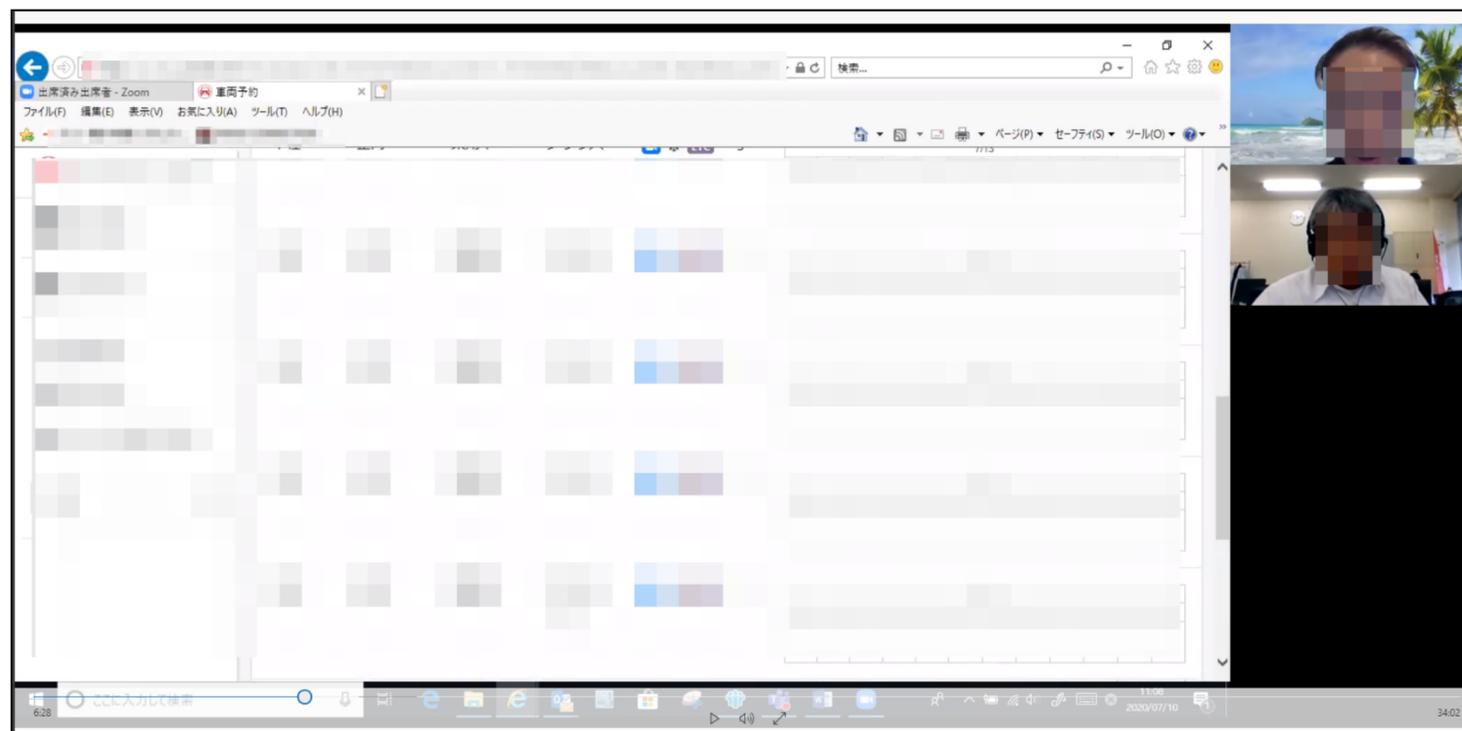


プロダクト



ユーザーテスト（肩越しの視線）

- ▶ 実ユーザーがプロダクトを使っているところを見せてもらう
- ▶ こちらの想定通りに問題解決までたどりつけるか
- ▶ 問題解決までがスムーズだったか



開発者が外部品質に深く関わること

- ▶ ユーザーからのフィードバック、ビジネスオーナーの思考、運用者の関心事が**リアルタイム**でつかめるようになる
- ▶ **その場で作り過ぎ**を止めることができる
- ▶ システムの“危険なスメル”を嗅ぎ分けられるようになる



危険なスメル

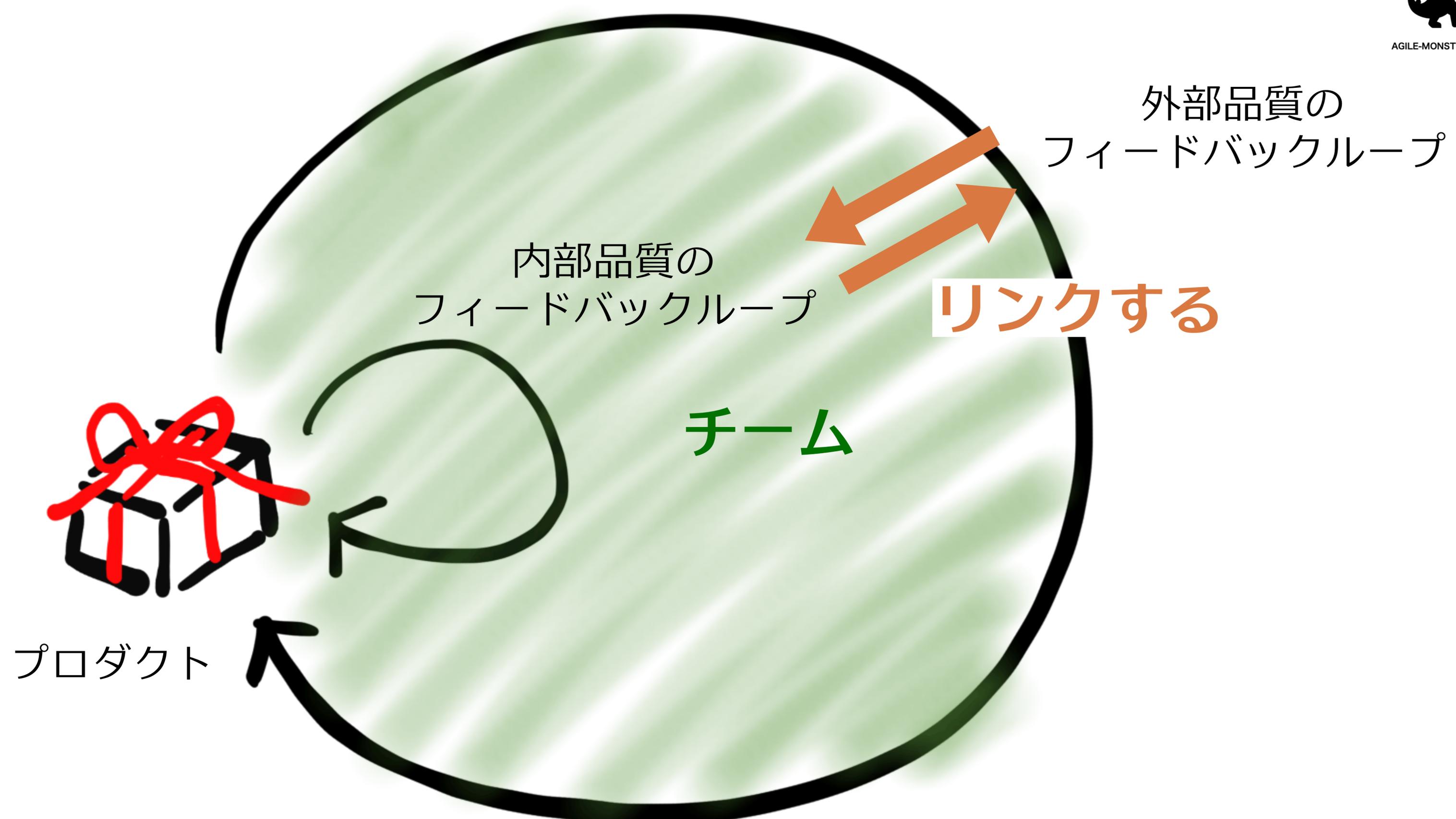
具体的に危険な理由はわからなくても、提案や仕様に危険性を感じることがある。

その感覚を有耶無耶にして、その提案や仕様を実装しようとする、結果的に、使われないプロダクトや無駄なコードが増えてしまう。

実際に危険なスメルを感じたけどつくってしまった機能は、あとから**バグ**の温床となって後悔をした。

効果

- 無駄なものを作ってしまう、それをメンテナンスする必要性がなくなる







Less is more

- ▶ 小さなプロダクトが品質をつくる
- ▶ いったん作ってしまうとなかなか捨てられないので、最初からつくらないで済むのが一番良い
- ▶ 外部品質と内部品質の両面から優先順位を判断する



捨てる喜び

変化を喜ぶチームはつくった機能を捨てることをいとわない。捨てたものはムダになったのではなく、プロダクトがより洗練されたものになったのである。

効果

- プロダクトがシンプルで洗練されたものになる
- 捨てることになった経緯を経験知にすることができる
- 危険なスメル の精度が上がる

捨てる喜び (SilverBullet Club Team Pattern)

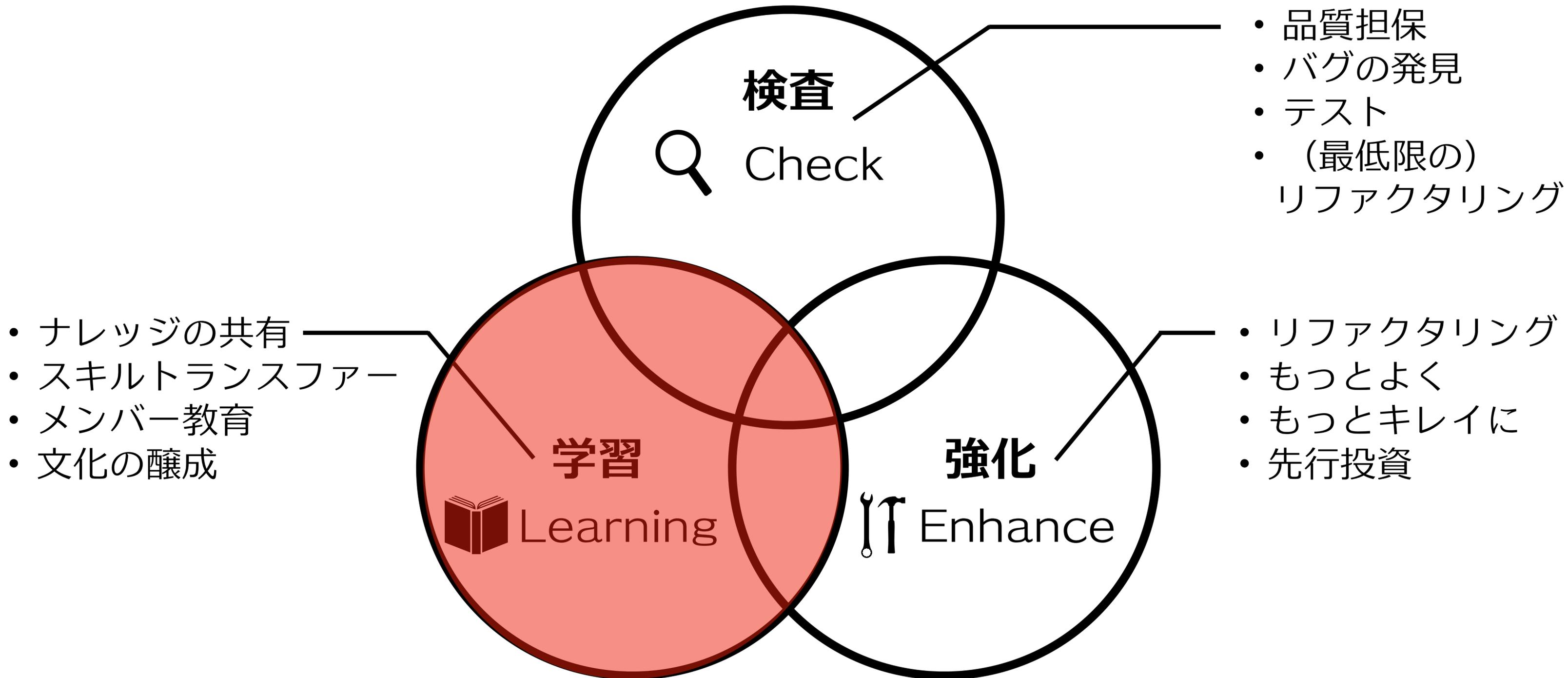
プロダクトをどうやって小さくするか

- ▶ 必要か不要かは内部品質だけでは判断できない
- ▶ 外部品質と内部品質の両方の情報を得ることで、
自信と説得力を持ってコードを捨てることができる

A large collection of colorful die-cast model cars is displayed on multiple shelves. The cars are arranged in rows, showcasing a variety of colors and designs, including classic cars, modern sports cars, and emergency vehicles like police cars and ambulances. The lighting is focused on the cars, highlighting their details and vibrant colors.

情報をチームに貯める

レビュー目的の分類



レビューおじさん問題





レビューおじさん問題

- ▶ 属人化の問題
- ▶ 情報の偏りによって仕事が偏ってしまう
- ▶ そのままレビューをしても偏りはなかなか解消しない
- ▶ 積極的に偏りを解消しに行く必要がある

チームに情報を混ぜる



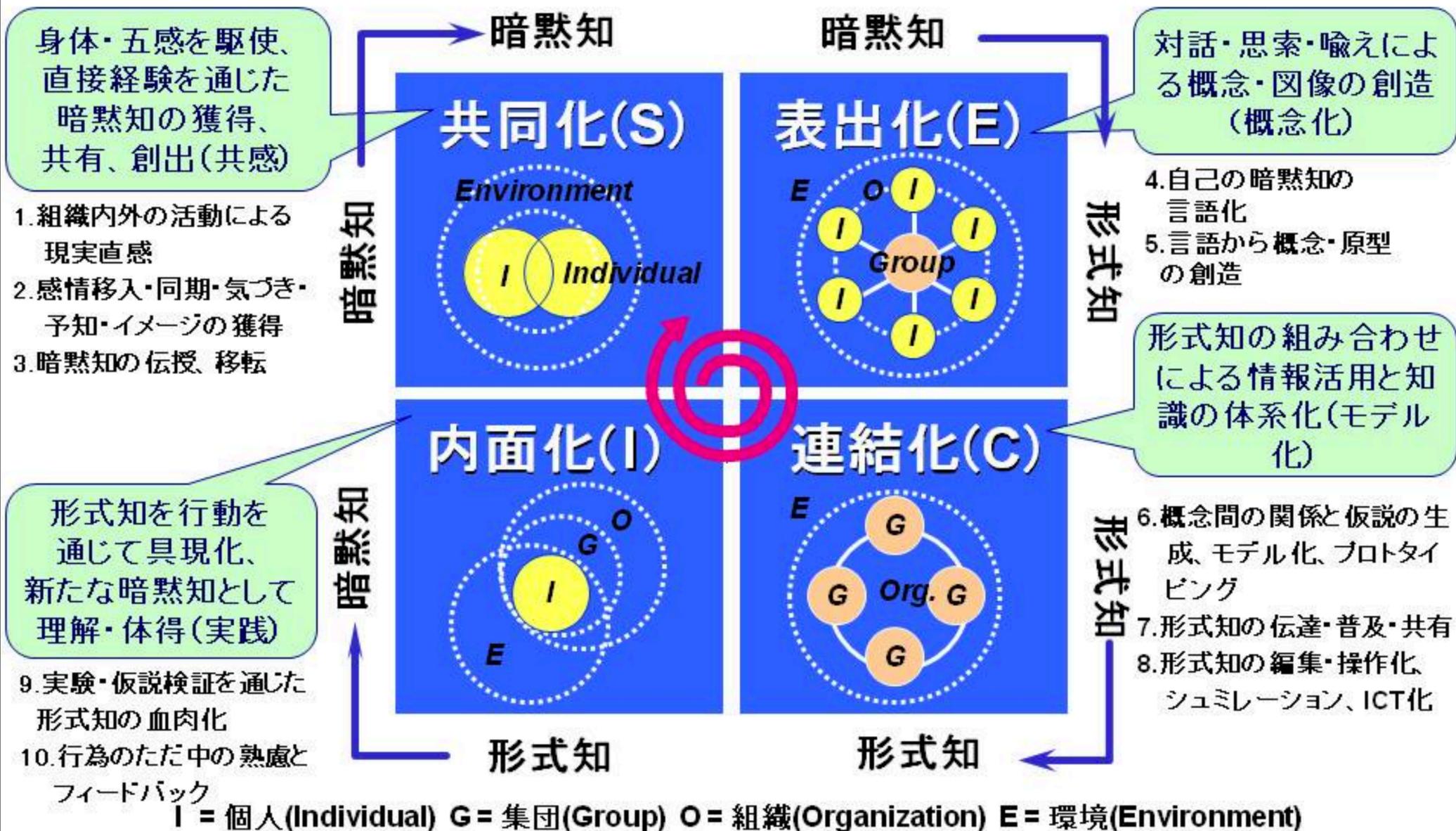


チームに情報を混ぜるレビュー

- ▶ レビュー結果の透明化
- ▶ ペアプログラミング
- ▶ モブプログラミング



組織的知識創造プロセス - SECIモデル -



ペアプログラミング/モブプログラミング

- ▶ 暗黙知＝形式知にならないもの
 - コードの組み立て方
 - ツールやIDEの使い方のコツ
 - テストをするときの勘所
 - 問題解決の道筋の立て方
- ▶ 暗黙知も形式知も共通体験でまとめて伝える



チームのベースを揃えることで次のステップへ



レビューのタイミング



再び

見る

Re-view

実際のレビュー

- ▶ 実際にはFirst-view（初見）であることが多い
- ▶ はじめて見る場合は理解するコストが発生する
- ▶ 非同期で他人の思考・仕事を理解することは、自分たちが考えているよりも難しい

強み

弱み

リアルタイム モブプログラミング

- 常にチームの最善を尽くすことができる
- 結果だけでなくプロセスを評価することができる

- その場の熱によって誤った判断をしてしまう可能性
- 局所最適に陥る可能性

レビュー Re-view

- 冷静に見ることができる
- 全体最適を考えてフィードバックしやすい

- 忖度が生まれやすい
ex. イマイチだけど時間がないから…
- 結果のみで読み取れない部分を知るためには、コミュニケーションが必要

強み

弱み

リアルタイム モブプログラミング

- 常にチームの最善を尽くすことができる
- 結果だけでなくプロセスを評価することができる

- その場の熱によって誤った判断をしてしまう可能性
- 局所最適に陥る可能性

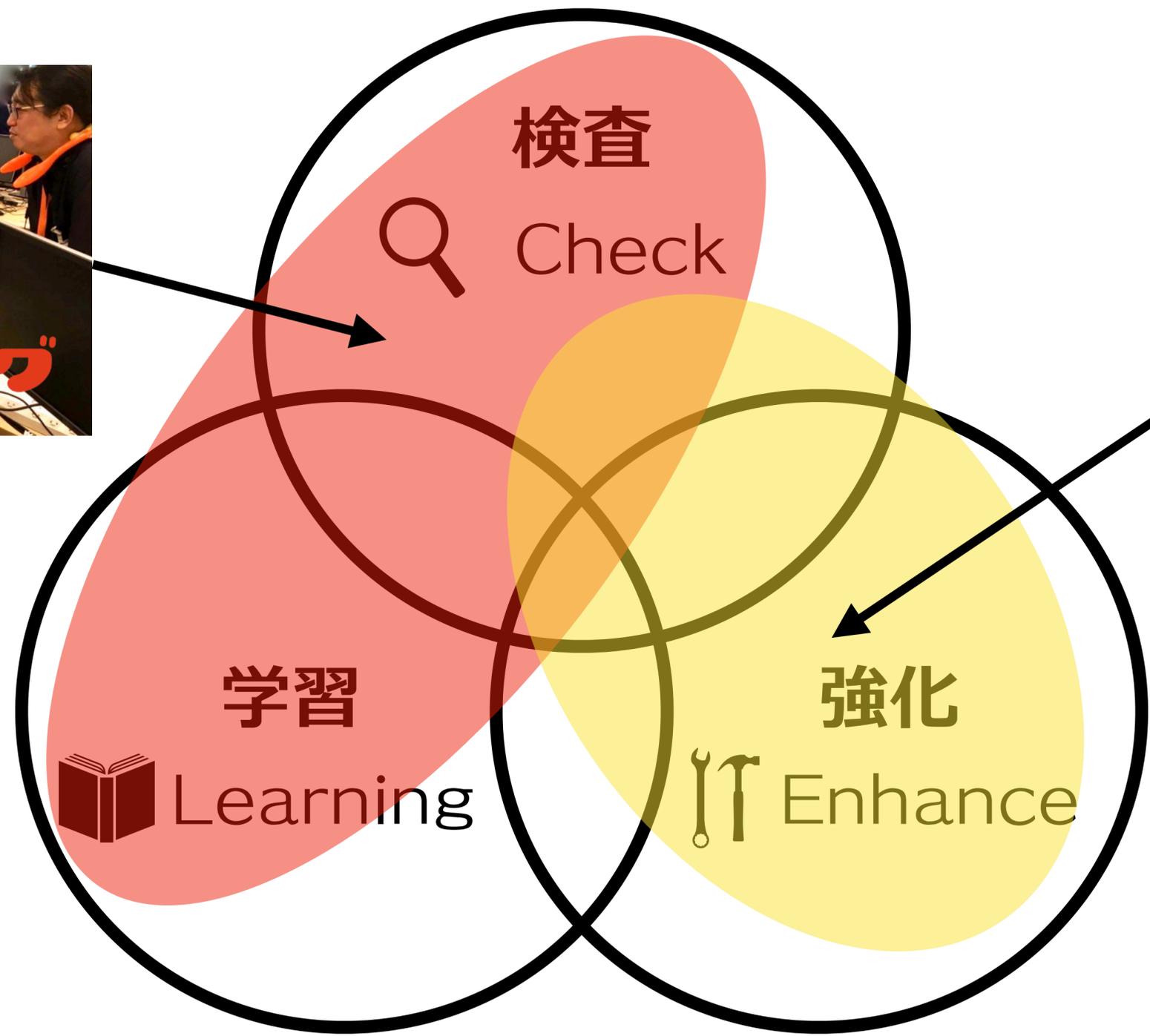
補完関係

レビュー Re-view

- 冷静に見ることが出来る
- 全体最適を考えてフィードバックしやすい

- 対話が生まれやすい
ex. イマイチだけど時間がないから…
- 結果のみで読み取れない部分を知るためには、コミュニケーションが必要

私たちのレビュー



Re:view

- ふりかえり
- 普段の会話
- もっとよくするには

レビューのタイミング

- ▶ レビューの時間軸を考える
- ▶ リアルタイムレビューとRe:Viewを組み合わせる
- ▶ 0か1かの2択を迫られているわけではないので適応する



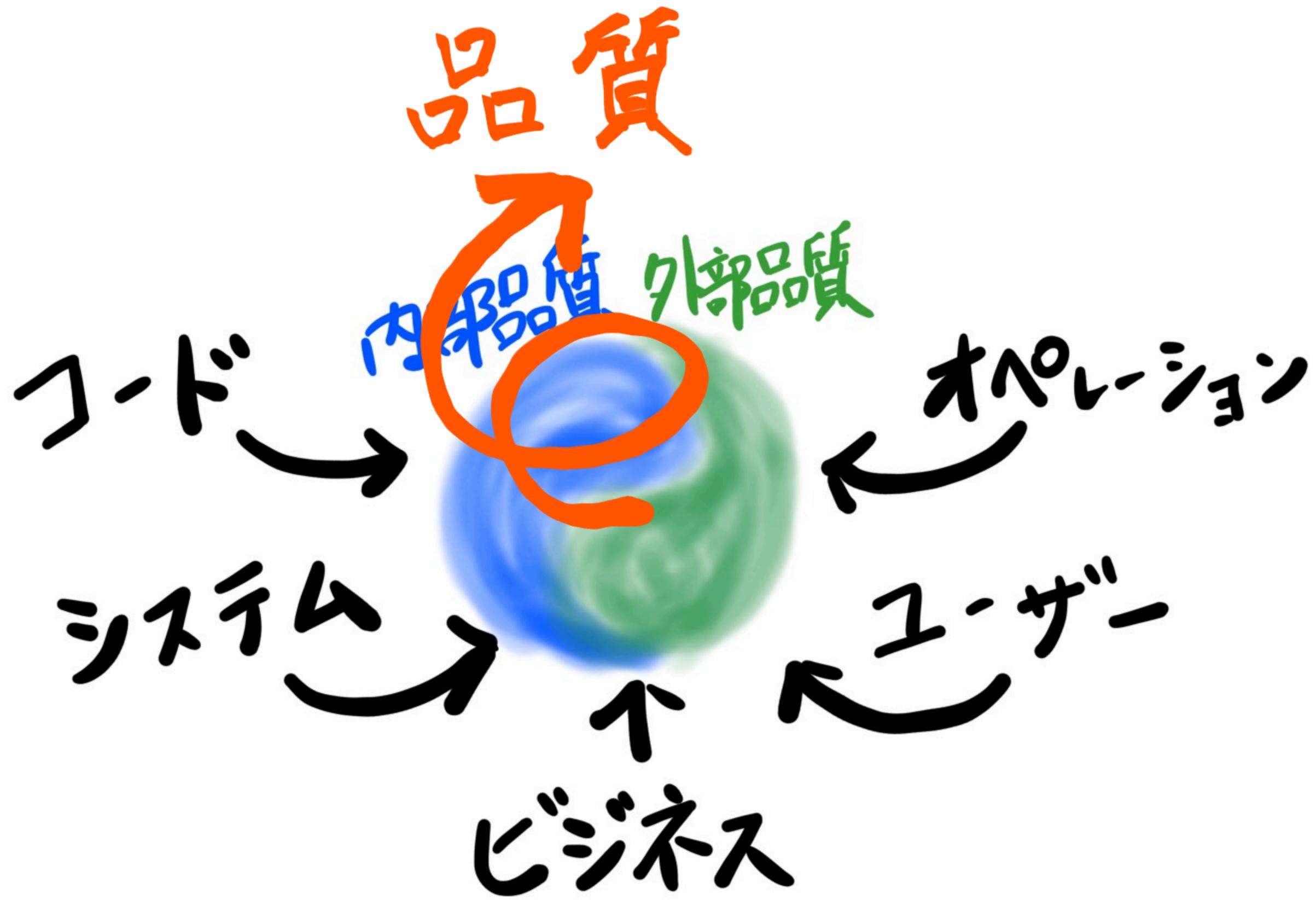
まとめ

- ▶ レビューは目的のために必要な情報を収集することである
- ▶ 小さくつくるために外部品質と内部品質の両方の情報を得る
- ▶ チームに情報を混ぜていく
- ▶ レビューの時間軸を考える

A young boy and girl are sitting at a desk in an office-like setting. The boy, on the left, is wearing a dark blue t-shirt with a graphic and has his right arm raised. The girl, on the right, is wearing a green and white striped shirt and has her right arm raised and pointing towards a silver laptop. Both children have wide, excited expressions. The background shows office cubicles and a red exit sign.

目的のために必要な情報を収集するのがレビュー





レビューをもっと自由に

- ▶ 「する」レビューではなく自分たちの「ある」レビューへ
- ▶ 自分たちに必要な情報は何か
- ▶ 自分たちに適切な方法は何か
- ▶ 実験を繰り返して自分たちのレビューをつくっていく

私たちのチームのレビュー

内部品質

外部品質

モブプログラミング

ドッグフーディング

Re:view

ユーザーテスト

常に

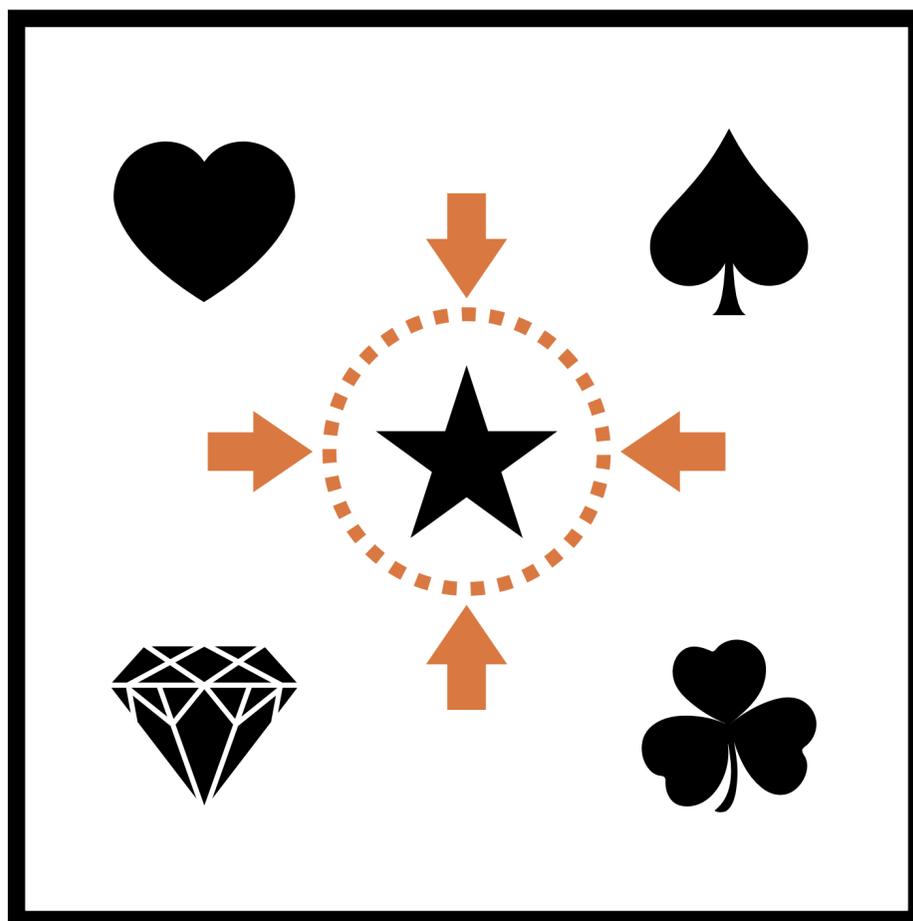
たまに



偏って留まると濁ってしまう

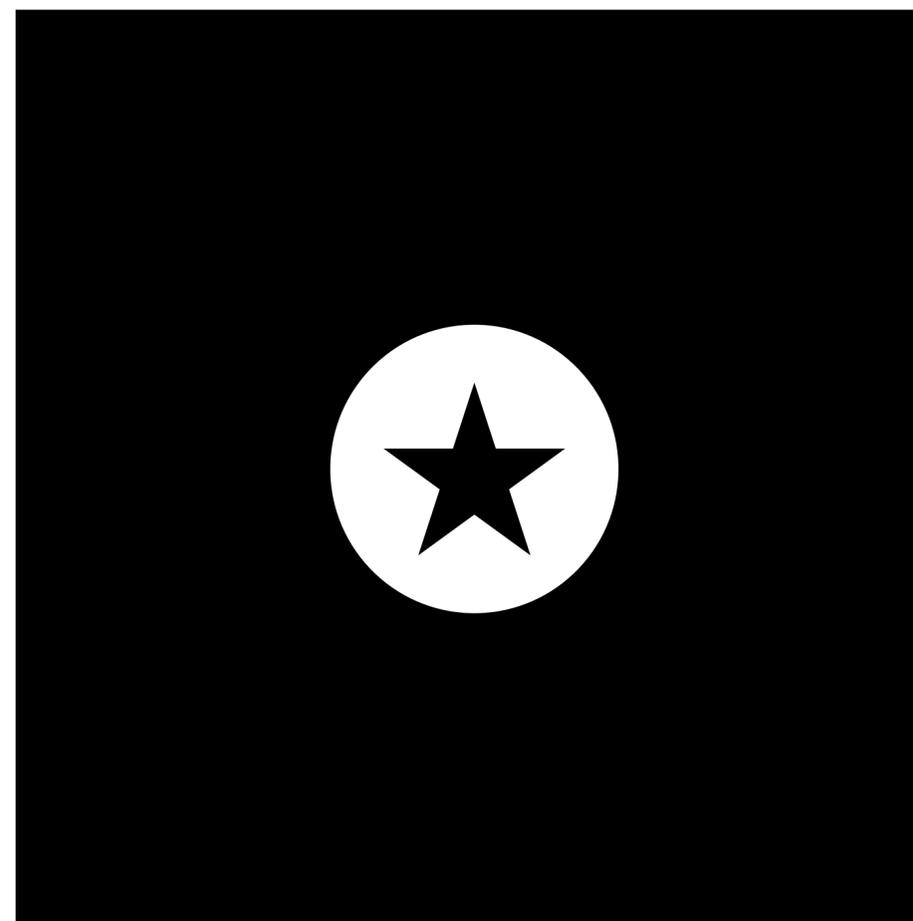
集中することと偏ることとは違う

集中



選択して絞る

偏る



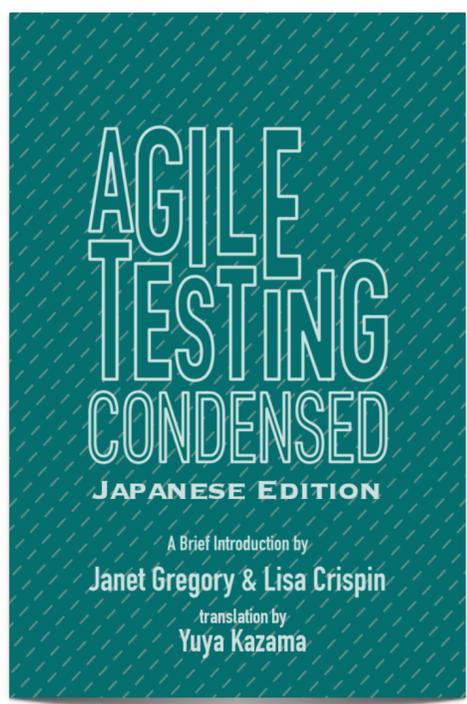
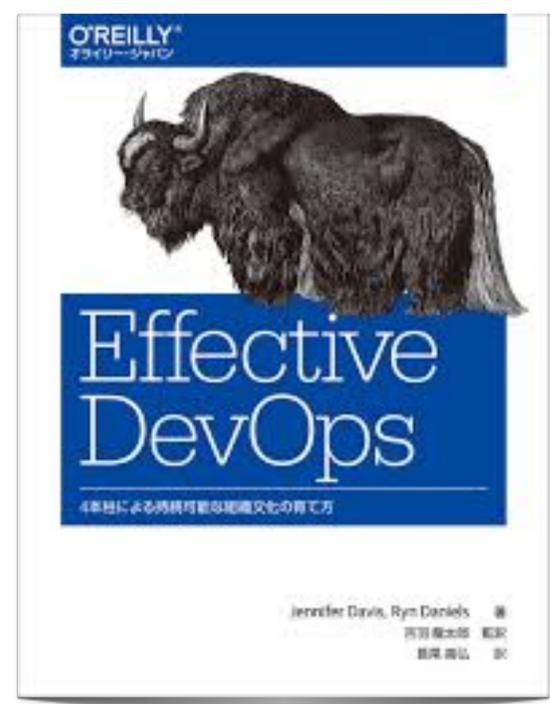
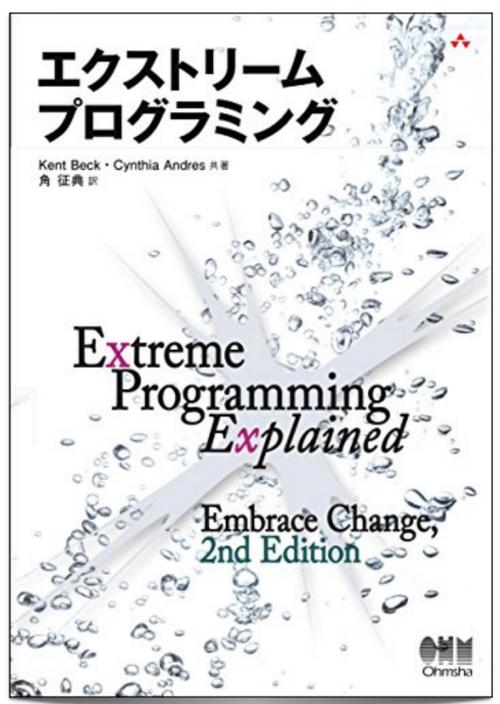
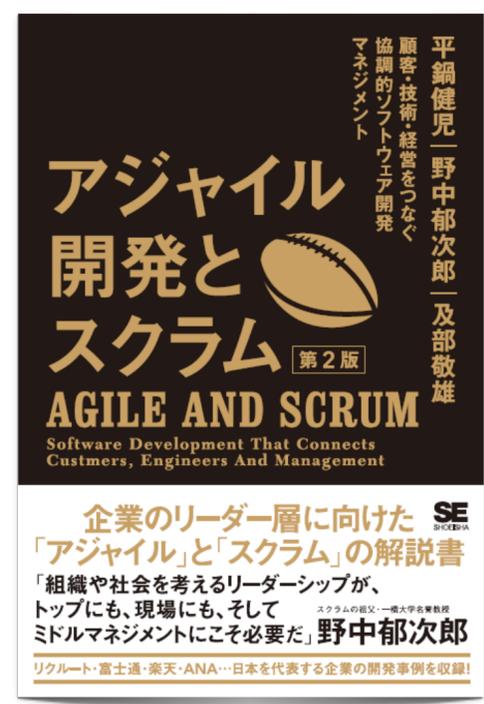
そこしか見えていない

分けて考えることに偏らない

- ▶ 企画、開発、テスト、QA
- ▶ 外部品質、内部品質
- ▶ 分担作業、モブプログラミング
- ▶ すべて0or1ではない

いろんなところで聞く話は重要！？

- ▶ 小さくてクロスファンクショナルなチーム
- ▶ 常に（頻繁に）行う
- ▶ 経験主義



レビューをもっと自由に
レビューをもっといきいきと

