

DX Criteriaを活用した 品質意識の向上について

2021.6.26

その常識、変えてみせる。 **SHIFT**

自己紹介

加藤 成美（かとう なるみ）



2019年SHIFT入社

入社以来アジャイル案件にて、QAとして従事

アジャイル・スクラムでのプロセス整備、改善推進活動を主に行っている

アジェンダ

1. 導入のきっかけ
2. 導入の開始
3. 回答結果の活用
4. 成果
5. プロセス品質の目的と心得

はじめに

本スライドでは

“品質”は、プロダクトの品質、及びプロジェクトの品質

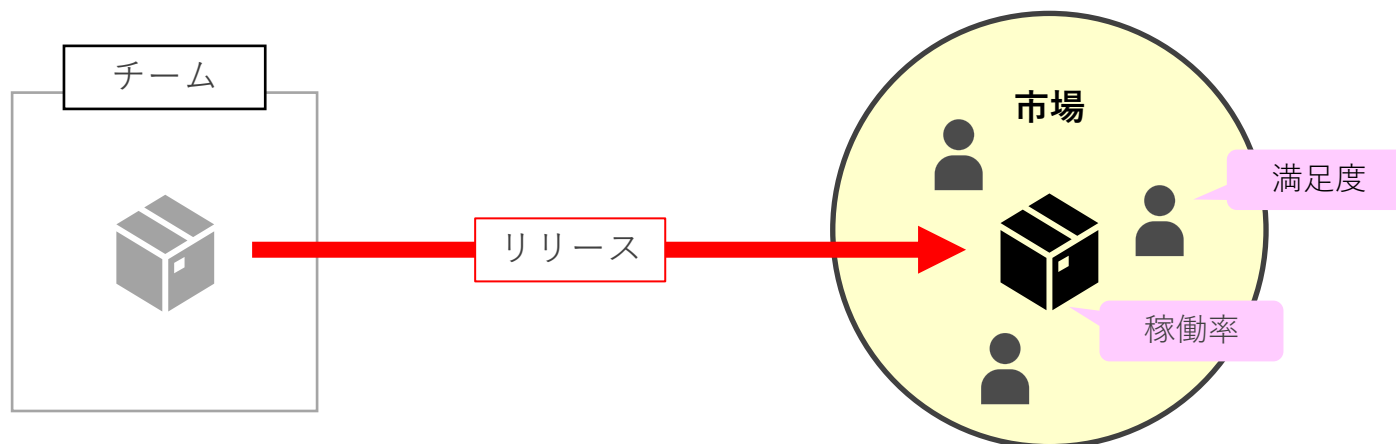
“DX”は、Digital Transformation、及びDeveloper eXperience

を指しています。

導入のきっかけ

顧客が抱いていた課題感

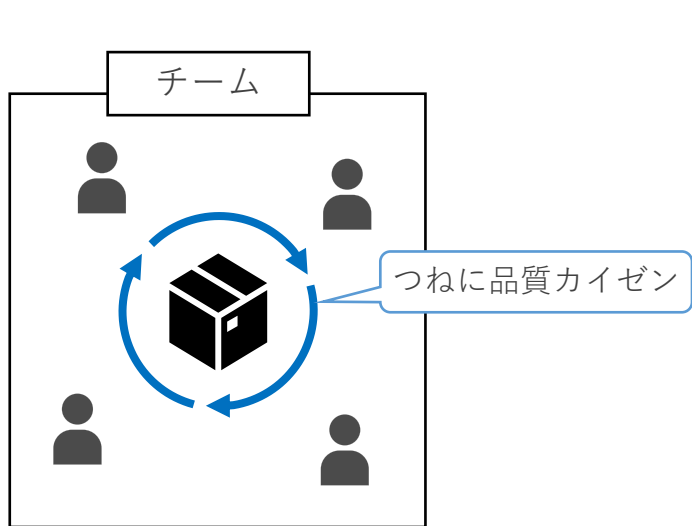
プロダクトの品質は、満足度（NPS）や稼働率などで測れる けど...



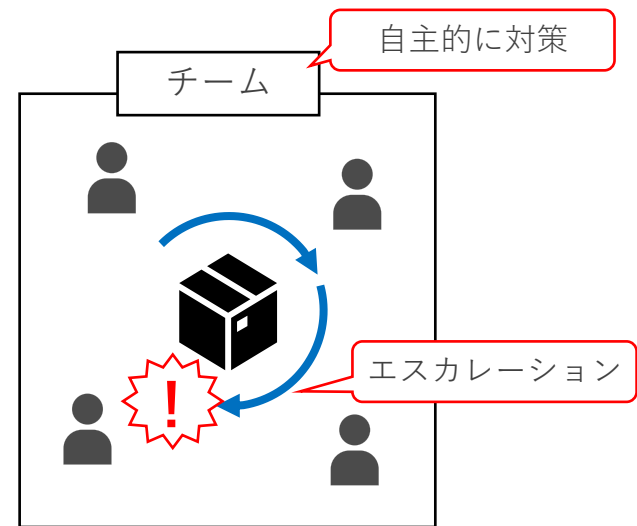
それらの値はリリースするまで測定できない！

プロセスの品質を測れないか？

プロダクトがいつまでたっても完成しない、という**ヤバい**状態を察知したい



理想は、開発チーム自身で
品質をつくり込んでいくこと



ヤバい状態になっても、
自覚し報告・対策ができること

導入の開始

日本CTO協会が監修しているDX CriteriaというDX基準のガイドライン を用い、導入を開始



出典：<https://dxcriteria.cto-a.org/>

SHIFTはCTO協会に加入しています。

運用方法

- DX Criteriaをベースにアンケートを作成
- アンケートには、PO、SM含むチーム全員が回答する
- アンケート結果を集計し、平均値をチームのスコアとする
- スプリントのレトロスペクティブの時間を活用する



3ヶ月に1回

初回の取り組み

DX Criteriaに記載のアンケートをそのまま使い、複数のチームに回答してもらう

アンケートを再編成

クライテリア一覧

クライテリア

Name	Theme	PointOfView	Type	Criterion
TEAM-1-1	チーム	メトリクスの計測	チーム構成と権限委譲	システムを開発する1チームの構成人数は、3人以上10人以下か。（ピザ2枚ルール）
TEAM-1-2	チーム	学習と改善	チーム構成と権限委譲	ある特定の人物に属人化した仕事を洗い出し、減らしていく仕組みがチームにあるか。
TEAM-1-3	チーム	プラクティス	チーム構成と権限委譲	チームとチームメンバーの権限について、RACI図やデリゲーションボーカーなどによって、可
TEAM-1-4	チーム	プラクティス	チーム構成と権限委譲	チームは価値提供をするのに必要な全職能のメンバーで構成されているか。（フィーチャーチー
TEAM-1-5	チーム	プラクティス	チーム構成と権限委譲	チームおよびチームリーダーは、チームのミッションのために必要な外部のリソースを調達する
TEAM-1-6	チーム	アンチパターン	チーム構成と権限委譲	チームという単位は存在するが、メンバーのそれぞれのやっている仕事の内容をよく知らないし
TEAM-1-7	チーム	アンチパターン	チーム構成と権限委譲	チームリーダーが複数のチームやプロジェクトを兼務しており、自チームのためにすべての時間
TEAM-1-8	チーム	アンチパターン	チーム構成と権限委譲	チームリーダーがメンバーに権限委譲できておらず、ボトルネックになっている。
TEAM-2-1	チーム	メトリクスの計測	チームビルディング	チームは少なくとも半年以上継続して存在しているか。

出典：<https://dxcriteria.cto-a.org/>

- 初回のアンケート結果から開発チームに必要な設問かどうかを検討
⇒ アンケート内容をカスタマイズし再編成した
- コーポレートやデザイン志向などの
会社方針やビジネス意向に即した内容の設問は実施しない

実際に使ってみた

TEAM-1-2

Check	
Criterion	ある特定の人物に属人化した仕事を洗い出し、減らしていく仕組みがチームにあるか。
Id	2
Remark	
Type	チーム構成と権限委譲
Theme	チーム
PointOfView	学習と改善
Status	最終確定

クライテリア
ある特定の人物に属人化した仕事を洗い出し、減らしていく仕組みがチームにあるか。

タイプ
チーム構成と権限移譲

観点
学習と改善

1カテゴリ8問、全16カテゴリの合計128問

設問ごとにメンバーの回答の平均をとる

回答

Yes	...1点
Yes, but	...0.5点
No, but	...0.5点
No	...0点

アンケート例

チームビルディングに関する設問「属人化した仕事を洗い出して減らしていく仕組みや習慣がチームにある」

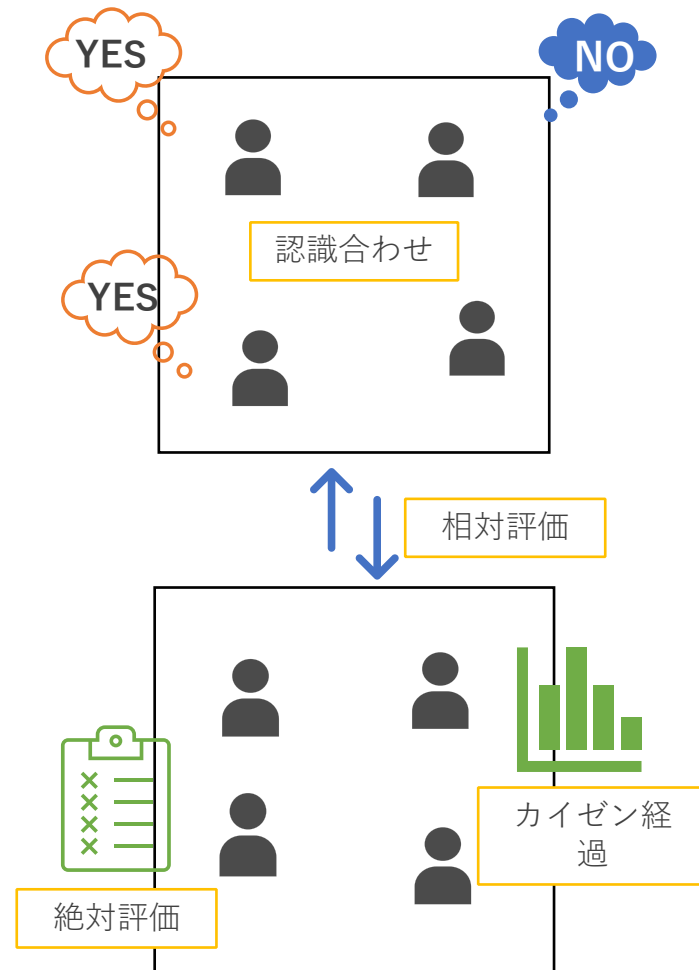
出典：

<https://dxcriteria.cto-a.org/d6e71d5f212e4dd28c3639b597fce836>

回答結果の活用

評価活用

- チーム内での認識合わせ
状況把握や課題認識を行うことが可能になる
- 絶対評価
課題への議論のきっかけが生まれる
- 相対評価
チーム間コミュニケーションが活発化し、品質意識が高まる
- カイゼン経過
カイゼン活動の取り組みの成果や、状況の悪化の原因を探ることができる



DX Criteriaを活用するうえで大切なこと

- チームの状況を可視化することで、
カイゼンのきっかけ、議論のポイントの洗い出しが容易になる
- 点数を意識しすぎないことが大事。スコアに合格ラインはない
- 回答結果の活用を多角的に行い、さまざまな視点から客観視をする

成果

- ✓総合的なスコアが向上
- ✓チームによっては自主的にアンケートを実施しフィードバックサイクルに活用

メンバー間の認識合わせができ、チームの問題点がわかった

- 「POが忙しくて確認待ちのボトルネックがある」という事実を知らないメンバーがいることがわかった
また、POもカイゼンに着手するようになった
- いままで品質に関する議論がなかったが話し合うべきポイントがわかり議論が増えた
- 仕事をはじめるために必要な課題やタスクの粒度について認識がバラバラだったことがわかった

他チームと比べることで課題に気づけたり、アドバイスをもらうことができた

- 他チームより先に発足したのに
CI/CD環境の構築が遅れていることがわかった
- ちょうど悩んでいる点があったので
よい点数を出しているチームに話を聞くことにした

絶対的評価から、カイゼン活動に対してのモチベーションがわかった

- 学習やカイゼン活動に関する設問のほとんどで高得点だった

プロセス品質の目的と心得

目的

- チーム内の議論のきっかけになることが一番大事
 - ・ チームに品質を意識してもらうためのツールとして用いる
- カイゼンのサイクルを回し自発的に問題解決ができるチームを目指す
- 得点はあくまで目安。高い値だから優れているとは断定できない
 - ・ 得点を上げることが目的にならないように注意！

心得

- なるべくチームの負担にならない運用を心がける
 - 積極的に使いたくなる状態にして継続しやすくする
- DX Criteriaの設問は組織に合わせて改変し利用する
 - 正確な結果が得られない可能性がある

実施は3ヶ月
に1回

アンケート
ツールを活用

その常識、変えてみせる。

SHIFT