ドキュメントが無いプロジェクトでどうレビューする?関係者全員でモブワークして成果物を作った実例

update 2021/10/22 JaSST Review '21

ウイングアーク 1 s t 株式会社 伊藤 潤平





自己紹介

- 伊藤 潤平(@jp_110)
- ウイングアーク1 s t 株式会社
 - ソフトウェアプロセス&品質改善部 マネージャー
- 社外活動
 - 品質管理学会員
 - Scrum Fest Niigata 実行委員会 代表
 - JaSST Niigata 実行委員
 - SigSQAメンバー
 - YouTube翻訳活動
 - Appendix A: What We've Learned Since Agile Testing Janet Gregory and Lisa Crispin.
 - Five Key Challenges for Agile Testers tomorrow Gojko Adzic
 - What's Testing Got to do with Quality? Janet Gregory@RSGT2021
 - Quality Processes in an Agile Environment Janet Gregory & Lisa Crispin
- ブログ
 - https://medium.com/@sadonosake
- 趣味
 - 日本酒(新潟限定)
 - 筋トレ (健康志向)

















01

背景

05

合意形成が早い

02

やりたいこと

06

一体感と同時に学び

03

モブワーク

07

まとめ

04

認識共有と共通理解

背景

突然のリリース承認依頼



The Data Empowerment Company

Copyright © 2021 WingArc1st Inc. All Rights Reserved.





要件定義書もない、仕様書もない、 もちろん、テスト設計書もない。

そんなプロジェクトに入って製品をリリースした経験 はありますか?

全てはこのチャットから





2021/07/15 11:11 編集済み

お疲れ様で-す。なんかご無沙汰ですね。相変わらず忙しいですか? さんから で作成しているアプリの出荷承認作業を手伝ってほしいって聞いてます?

ヒヤリング





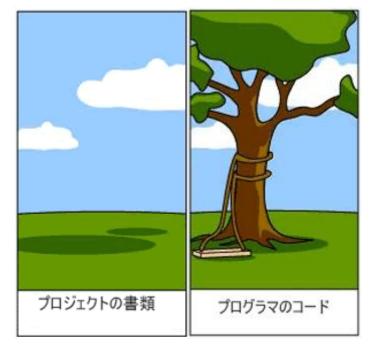




仕様書は?

ない

テストケースは?



ない

どこまでテストしてる?

だいぶやってますよ

ヒヤリング





アプリの機能、操作 細かい仕様

リリースできる品質か わからない。 リスクは?

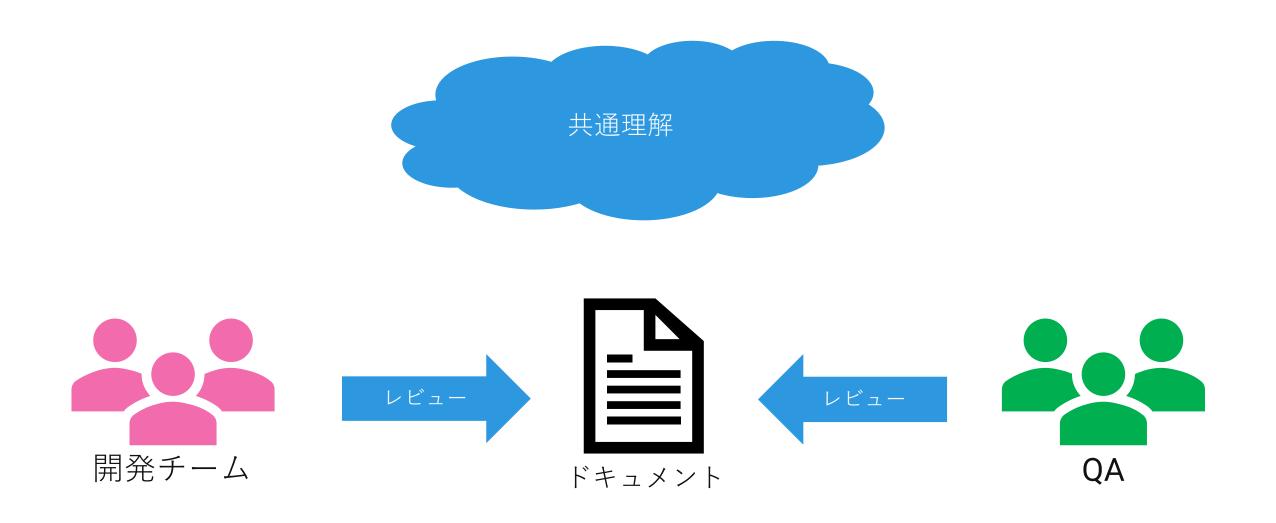


開発チーム



チーム全員が気持ちよくリリースしたい





成果物を作りたい

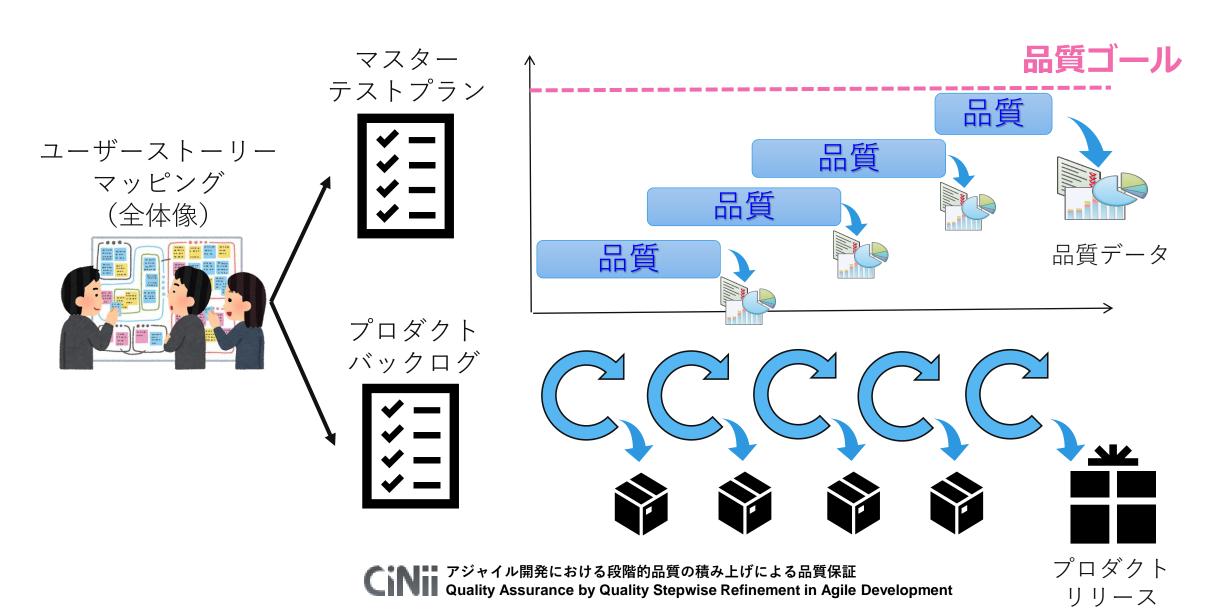
無いなら作ろう!ユーザーストーリーマッピング





やりたいこと





成果物を作ろう!



成果物	現状	やりたいこ
要件定義	なし	リーンキャンバス
仕様	なし	ユーザーストーリーマッピング
テスト	なし(やってるらしい)	テスト観点表



全員でモブワークして 成果物を作ろう!

モブワーク

全員でモブワークしよう!





計画(リリースまで1か月)



1周目 リーンキャンバス作成

2周目 ユーザーストーリーマッピング作成

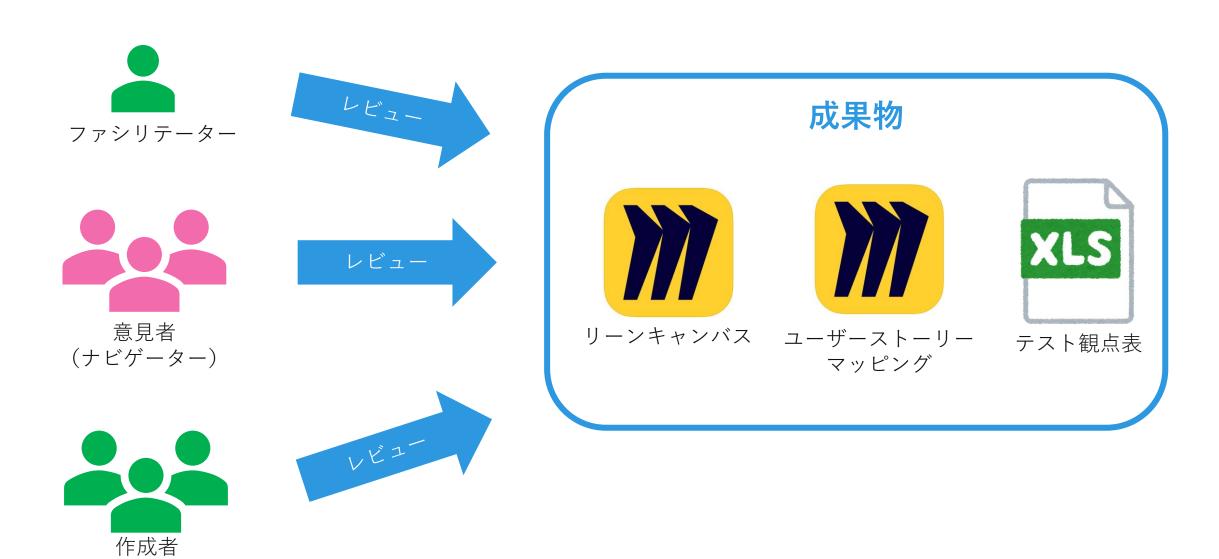
3周目 テスト観点表作成

4周目 リリースに対して必要なもの整理

役割と成果物

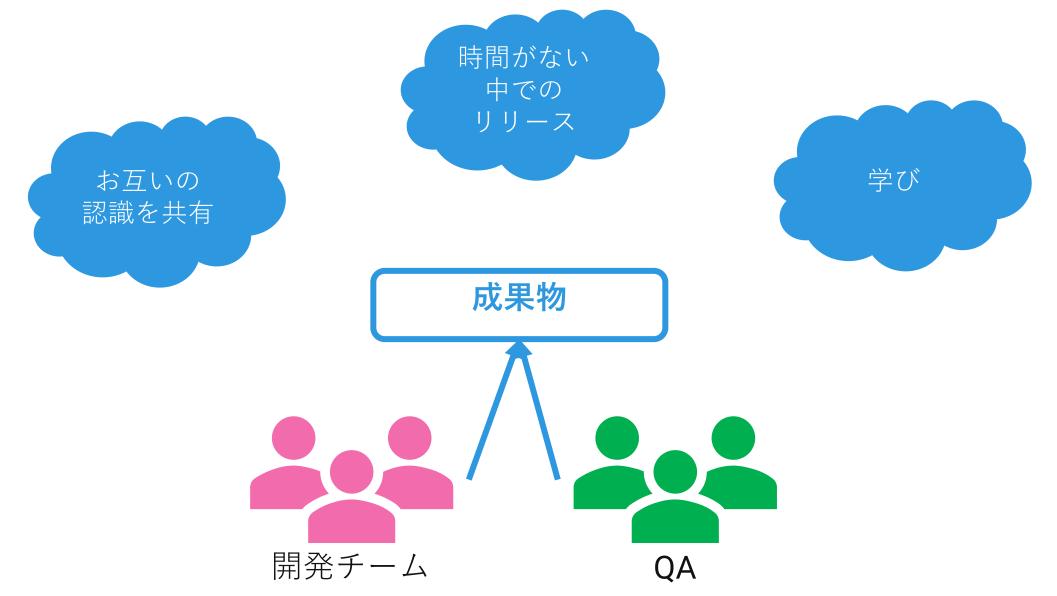
(ドライバー)





モブワークに期待する効果





認識共有と共通理解

全員で理解しよう!



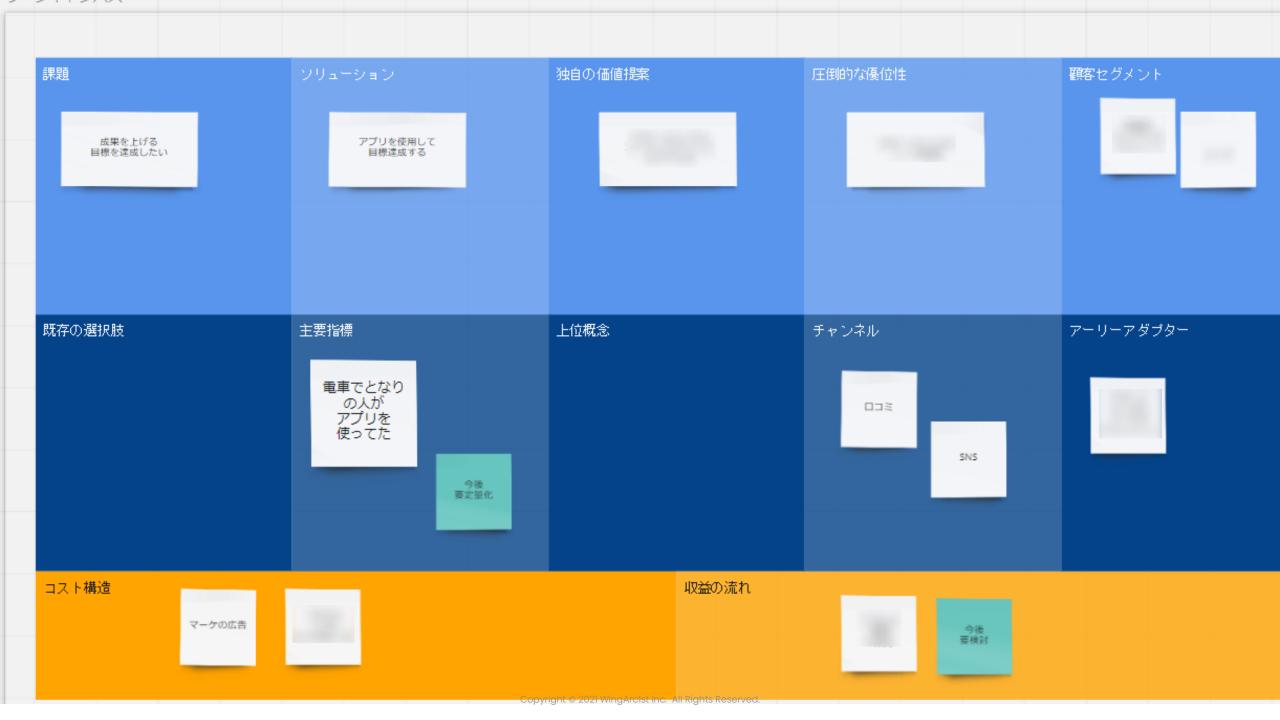


リーンキャンバスを使って目的を知る



リーンキャンバスとは9つの項目からビジネスモデルをまとめるフレームワーク

②課題	④ソリューション	③独自の価値提案		9圧倒的な優位性	①顧客セグメント
代替品	⑦主要指標	上位概念		⑤チャンネル	アーリーアダプター
⑧コスト構造			⑥収益の流れ		

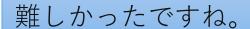


目的の集約と新しい発見











はい。

主要指標

でも今までチームの中で 会話してた内容が、1つの キャンバスにまとめられた。

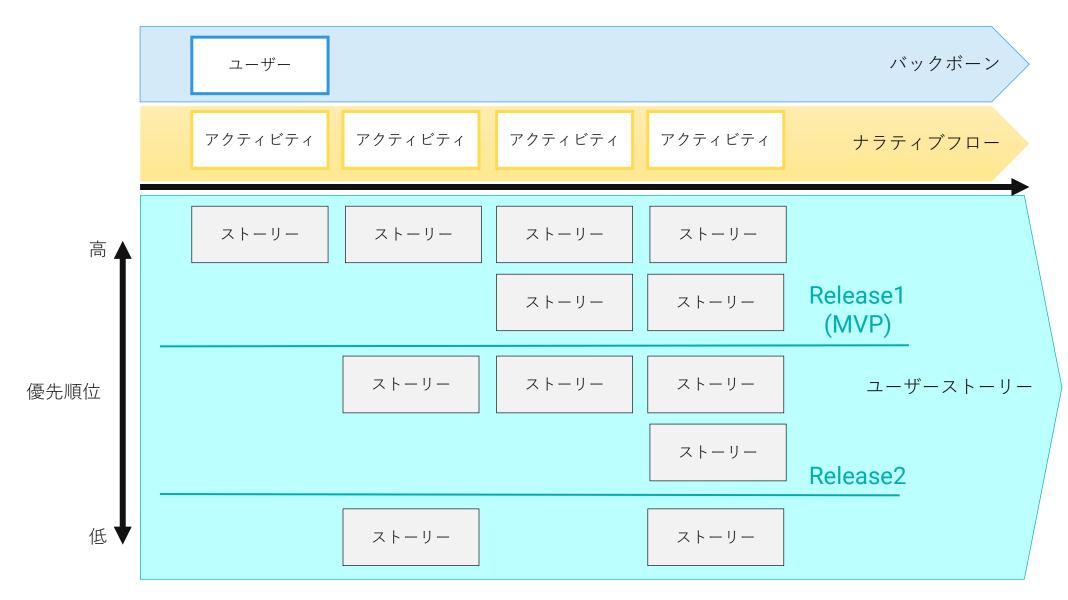
新しい発見はありましたか?

大事にしたい指標が出た。

電車でとなり の人が アプリを 使ってた

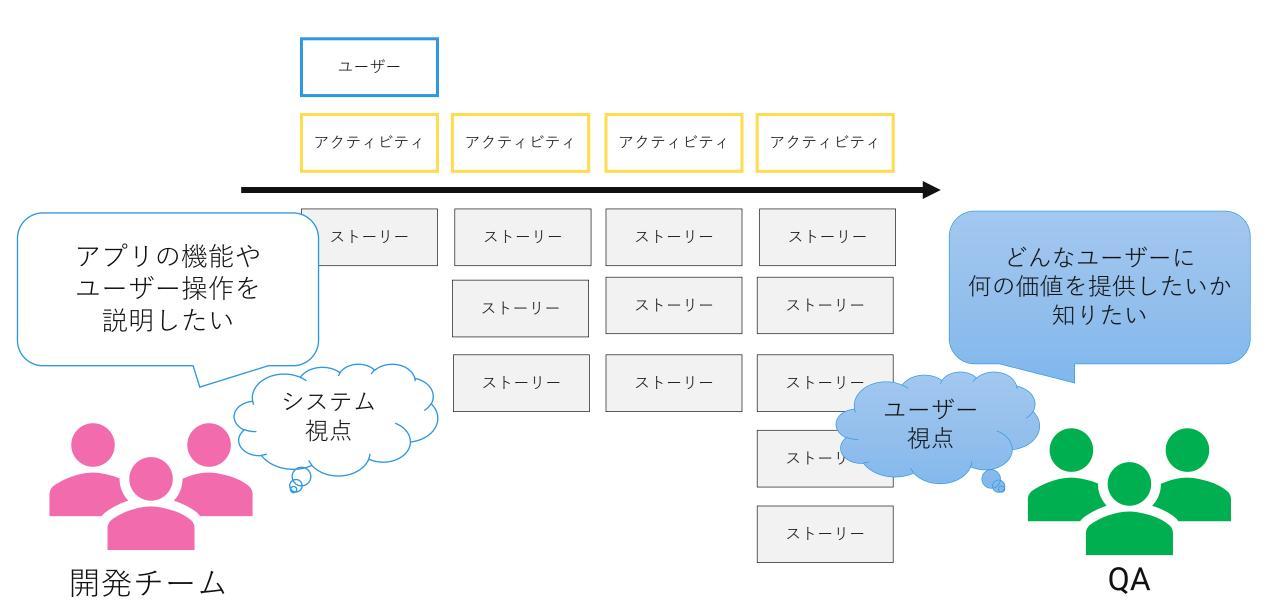
ユーザーストーリーマッピングを使って共通認識を得る

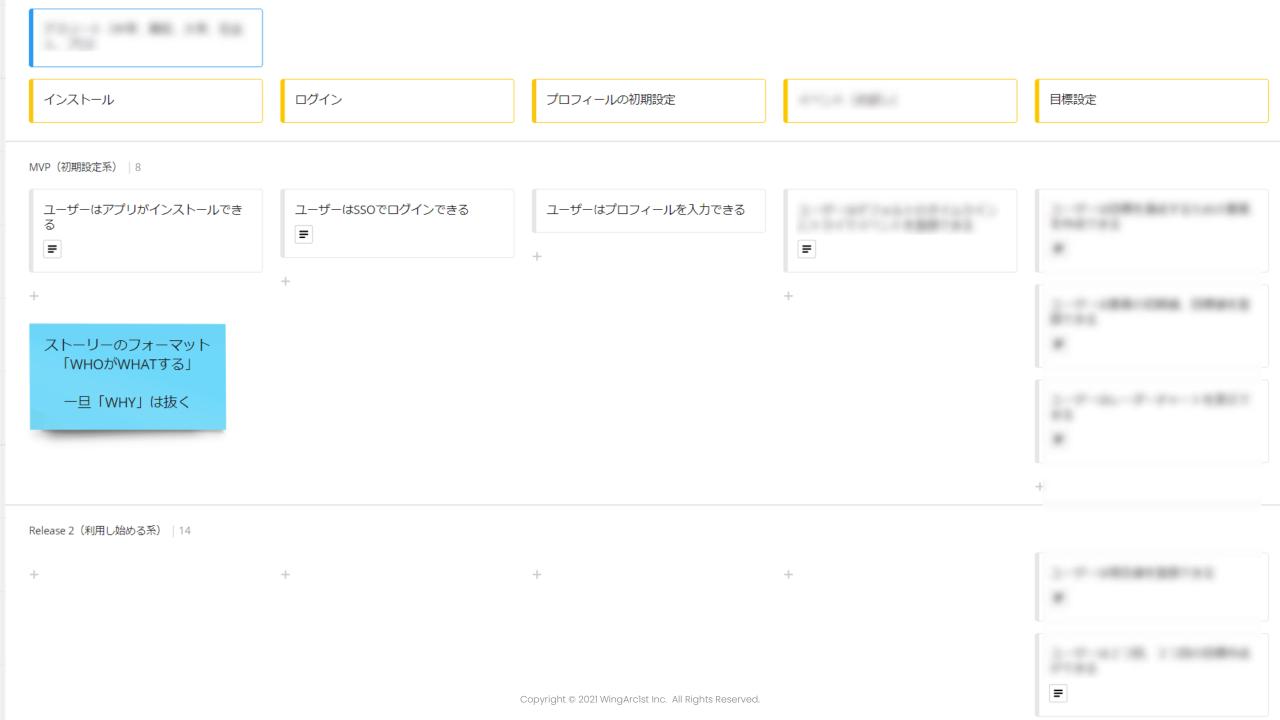




様々な視点からの意見の取り込みが可能







お互いの認識を共有



アプリのアーキテクチャと、機能の仕様がわかってきた。





開発チーム

QAが気にしている、提供する価値と、リスクの意味が なんとなくわかってきた。

用語集の作成からバグをその場で修正



あれ? さっきも同じ 用語を聞いた



もしかして、用語がバラバラ?



確かに人によって認識が違うかも

用語集を作って整理しましょう。

ということは、この辺はUIバグだ。

隠し機能の発見





開発チーム

ユーザー操作ミスを防ぐために、 確認ダイアログがあった方が良いで すね。



実は隠し機能があって。。。

え?

ストーリーに盛り込みましょう。

合意形成が早い

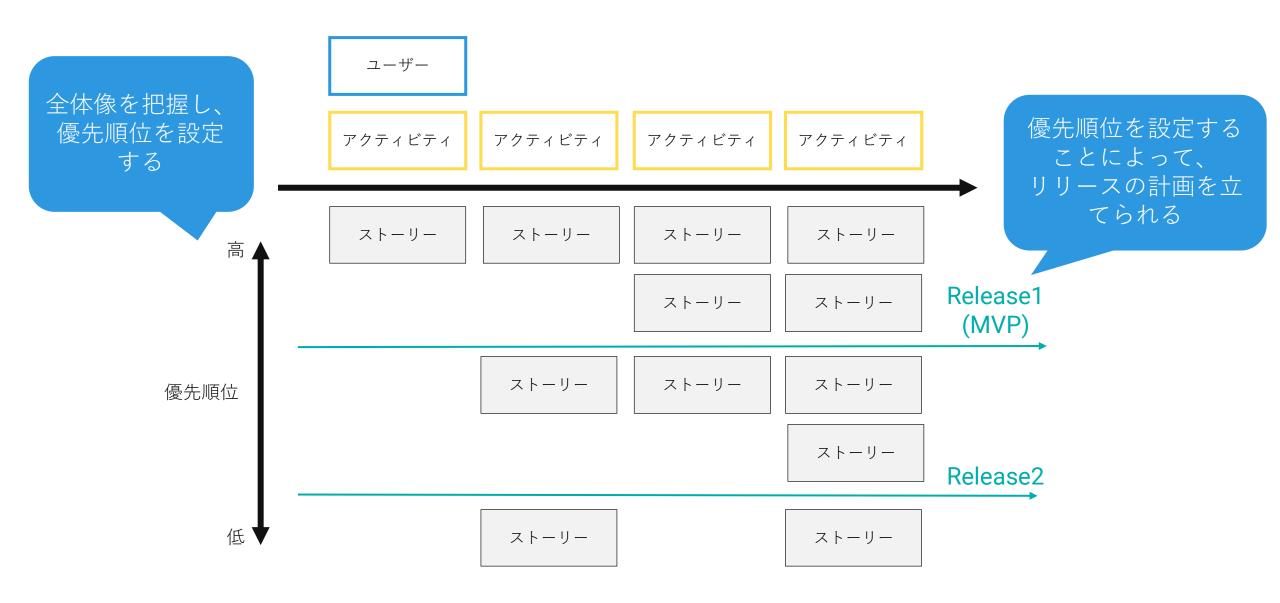
リリースまでに確保すべき品質を決めよう!





優先順位を設定し、リリース計画を立てる





テスト観点表を作ってどこまでテストしているかを知る





リリースの範囲をその場で合意形成







今回のリリースはここまでの 機能のテストでいいですか?



はい、OKです。

利用ユーザーが増えた時の 性能面のテストはリリース後?

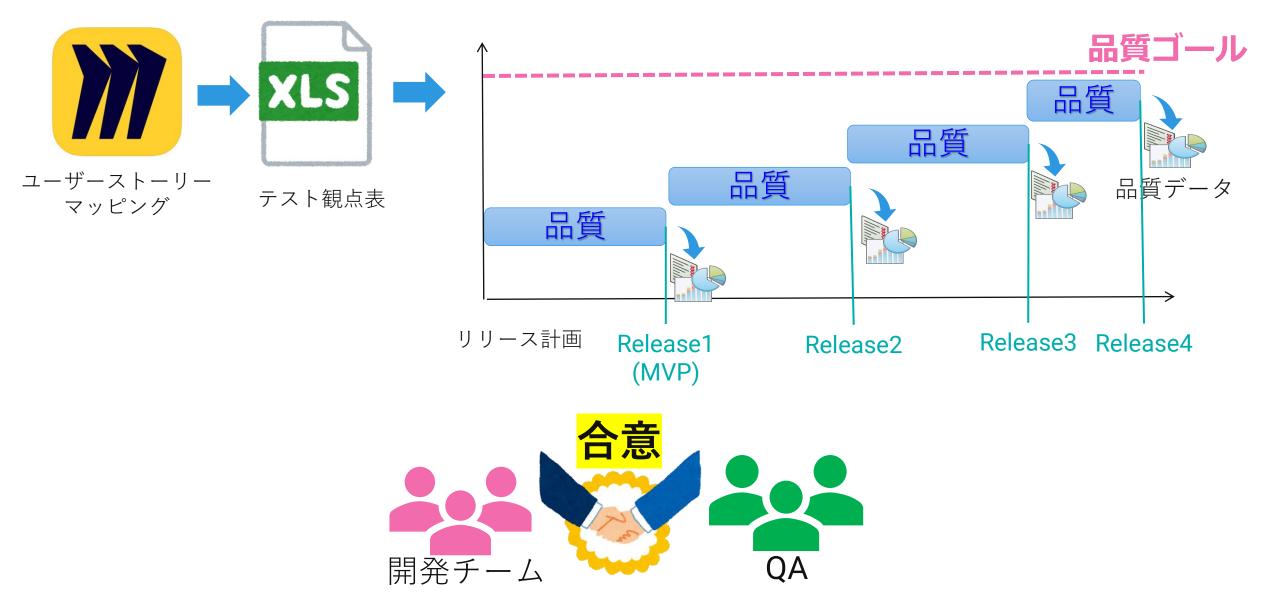
次回リリースまでに テストでOKです。

> 次回リリースはいつ頃を 予定してますか?

来月計画します。

リリース計画と確保すべき品質を合意する

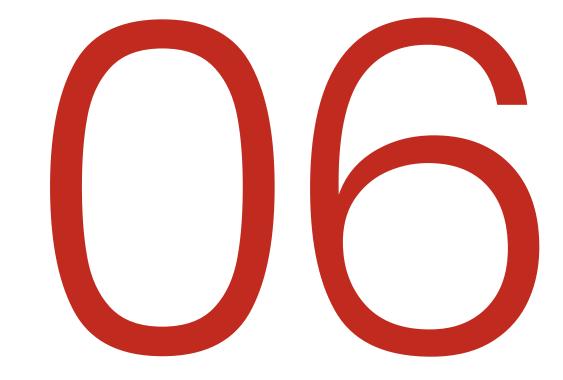




一体感の高まり、と同時に学びになる

やっときまーす!





通常のレビュープロセス





レビューお願いします。

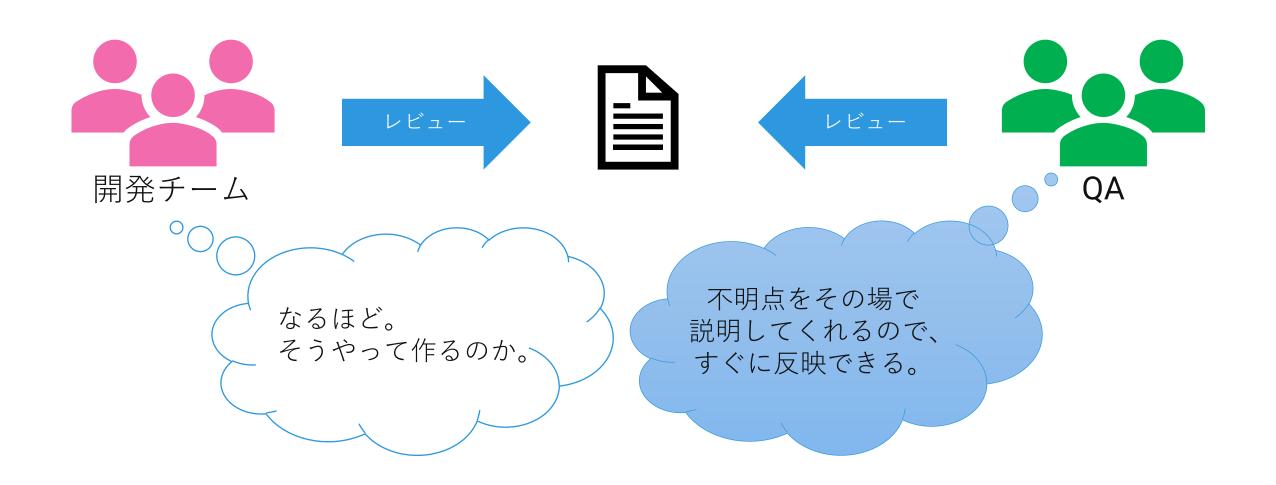
質問、指摘、フィードバック



時間ないのに... 次回までに期待する 成果物ができるか不安

モブワークで一体感が高まる





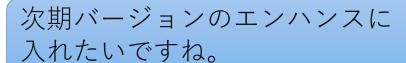
ドキュメントも製品の仕様も一緒に作る







そうですね。 リスクの可能性があるので 書いておきましょう。



そうですね。 こんな仕様だとどうですか?



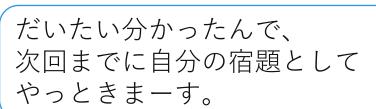
学びになる





開発チーム

次回ミーティングに 持ち越しますか?



おー。すげー。



まとめと今後

効果を認識し、継続的に改善し続けよう!



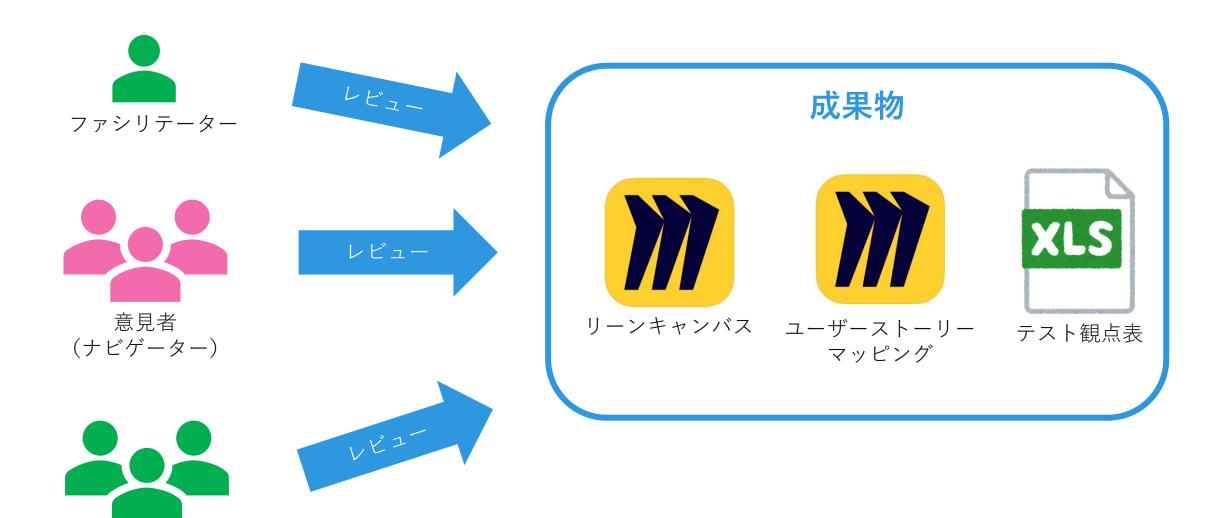
Copyright © 2021 WingArc1st Inc. All Rights Reserved.



全員で成果物を作成した

作成者 (ドライバー)







一体感が生まれ、お互いに学びになった







大事にしたい指標を 共有できた それぞれの視点からの情報を 共有でき、共通の理解を得た 時間の無い中で、リリース計 画の合意形成が即座にできた

モブワークを継続し、改善し続ける





6周目 リスクや要望をバックログ化

7周目 テストの自動化戦略

8周目 パイプライン構築

WingArc [57

The Data Empowerment Company