

DX戦略講座

第10回

資源循環システムズ
マネージャー

金田 栄

このような観点から、全員が全てのタスクを実施するポジションに
おかれる。これにより、
各メンバーは全てのスキ
ムを複数作る体制を整備
することで統合的な大規
模システム開発を実現さ

減らしながら、個人レベ
ルのスキルアップを期待
できる。
さらにメンバー全員が
タスクレベルのオーナー
シップを持つことも、
事業部門と開発部門など
が一体となってプロジェ
クトを進め、部門間の引
き渡しや、社内での度重
なる承認といったプロセ
スを排除することで開発
スピードを格段にアップ
させ、先行してリリース
開発との大きな違いは、
タスクレベルで各メン
バーの役割が明確化され
ていないことであり、シ
ステム全体の責任を担う
アーキテクトの役割は、
まさに指揮者のように個
別タスクの調整と統合を
図ることに尽きる。

「開発手法」について

「スクラム開発」を駆使した攻めのDX実現

合は開発体制も大きくな
るため、アジャイル開発
では複数のチームを編成
し、同時に複数の開発を
走らせる。そこで導入す
べき開発手法が、「スク
ラム開発」である。
スクラム開発では、各
メンバーへ臨機応変にタ
スクが割り振られ、メン

ルを獲得しようとする姿
勢を持ちながらも、一定
期間部分的なシステム開
発に集中することができ
る。さらに、他メンパー
に対しての自身の専門分
野のレクチャーや、他メ
ンパーの専門分野を学ぶ
ことで有能な人材の育成
につながる。ここに加え
ることができる。
また、状況に応じてメ
ンパー全員がプロジェク
トマネージャー相当の役
割を担い、責任を持って
いるのである。

したプロダクトの品質を
高めながら、結果的にシ
ステム全体のリリースス
ケジュールを前倒しする
のである。
デザイン作成やプログ
ラム作成などのタスクの
役割を予め細かく割り
振った上で開始する従来
のウォーターフォール型
ある。

企業が大きく変革する
には、既存の価値観や企
業文化をアップデートし
て新規事業を創出する
「攻めのDX」が必要不
可欠である。その実現に
は、デリバリーに至るま
でのスピードが不可欠で
あり、要件定義等に多く
の時間を費やしている間
にもビジネスチャンスを
逃しかねない。したがっ
て顧客ニーズを優先し、
より良いプロダクトを短
期間で効率的に開発する
「アジャイル開発」が適
していると考えられる。

従来の大規模システム
開発においては、ウォー
ターフォール開発が採用
されていたが、近年では

さらに、社内における
リーダーの評価基準を、
どれだけスクラム開発等
の成果を挙げたかなどで
評価するシステムに変革
する必要もある。短期間
めることにある。

