

アジャイルテストの4象限を 活用したリリース戦略の実践

熊川 一平 (ican.lab)

kumagawa.ican@gmail.com

自己紹介

- 熊川 一平 (くまがわ いっぺい)
- <https://icanlab.net/>
- 2023年に大手SIerを退社後、国家公務員(非常勤) 兼 個人事業主としてソフトウェアテスト/品質管理を対象とした、コンサルティング/支援業務を提供。
- 趣味は野球観戦でしたが、今年は心身の負担が大きいため、あまり見れていません。



発表について

- 本日は「個人事業主」としての熊川が発表します。
- 本発表は個人的な見解であり、所属する組織とは全く関係ありませんので、ご留意ください。
- 本発表について、営利目的でなければ、写真撮影/録音/録画、資料の再利用、ならびにSNSでの発信をしたいただいて構いません。但し、意見や論評の度を越えて誹謗中傷とならないようにご注意ください。
- なお、営利目的での利用/流用については個別にご相談ください。（無許可での利用が以前ございました。）

エンタープライズ領域での アジャイル開発の現状

エンタープライズ領域でもアジャイル開発（主にScrum）が採用されるケースが増えて
いるが、失敗事例も多く見られる。

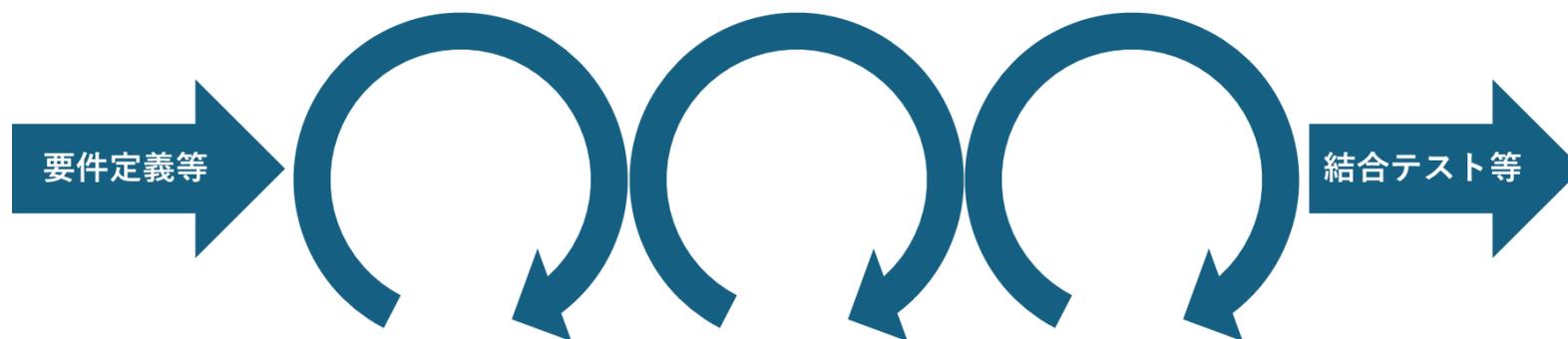
【失敗例】

- プロダクトオーナーの承認によってリリースを行っているが、リリースを優先するあまりに市場への不具合流出が後を絶たない。
- 開発しているソフトウェアの特性上、市場への不具合流出のリスクを許容できないため、アジャイル開発の適用が困難になっている。

特にBtoB領域、ミッションクリティカル性のあるプロダクトでは本当によく見かける。

Water-Scrum-Fall

- エンタープライズ領域では、品質問題を回避するために、Scrum開発の前後で、要件定義や結合テスト・総合テストといった工程を定義することが多い。
- いわゆる「Water-Scrum-Fall」になっている。



Water-Scrum-Fallの弊害

1

Sprint期間が終わると、スクラムチームがテストに注力するようになり、**開発のリズムが失われる。**

2

レトロスペクティブなどが開催されなくなり「**透明性・検査・適応**」の**3本柱が機能しなくなる。**

3

スプリントの完了基準と、テストの完了基準が一致しないため、**プロダクトオーナーや開発者の責任・権限があいまいになる。**

4

上記のような状態で、もう1度スプリントを回そうとしても、割れ窓理論で被害は拡大しており「**自己組織化**」とは遠く離れたチームになってしまう。

Water-Scrum-fallの弊害を回避しつつ、品質リスクを低減し、Scrum開発のメリットを最大限に生かす方法を考えたい。

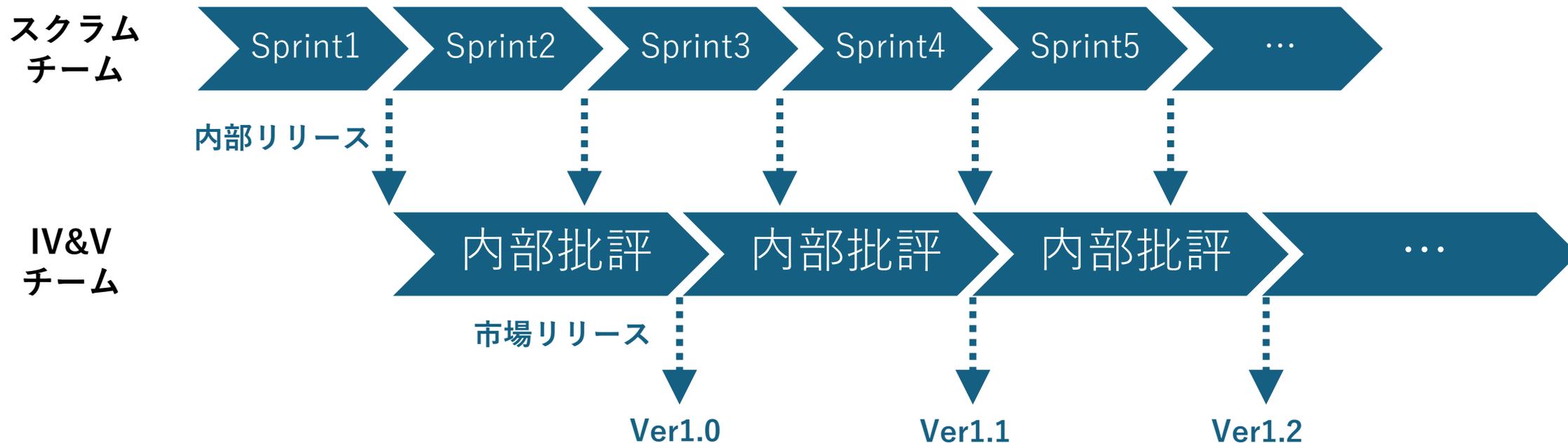
3つの対策

- リリースの定義を明確にする
- チーム内のルールを明確にする
- チーム間の役割分担を明確にする

リリースの定義を明確にする

スクラムチームのリリースは内部リリースとし、内部リリース後のテストはスクラムチーム外の第三者が実施する。

※内部リリースは様々な「限定的なリリース」といった形で実現される（次頁参照）



限定的なリリースを行う戦略の活用例

Android 15 プレビュー 🔍

Android 15 プレビューへようこそ。このプログラムは、アプリを Android の次期バージョンに対応させ、ビルドするために必要なものがすべて揃っています。Preview SDK とツールをダウンロードすれば、すぐに使い始めることができます。

ハードウェアとエミュレータのシステムイメージ

Pixel デバイスと Android Emulator 上でアプリをテストするためのランタイム環境です。

新しい動作と機能

アプリに影響する動作変更をピンポイントで絞り込み、最新のプラットフォーム機能を使ってビルドできます。

最新のプラットフォームのコード

定期的にアップデートが提供されるため、最新のプラットフォームコードでテストできます。

フィードバックとサポート

皆様からのフィードバックは非常に重要です。問題を報告して、ご意見、ご感想をお寄せください。デベロッパーコミュニティでは、他のデベロッパーと情報交換ができます。



内部テスト

信頼できる少人数のテスターにビルドを迅速に配信できるので、アプリのレビューを短期間で収集できます。テストを実施しながらビルドを調整し、一般公開に備えることができます。

[Play Console に移動](#)

Windows Insider Program をお試しください

Windows Insider Program は、マイクロソフトが公式に運営する、一般提供前の Windows をいち早くお試しいただけるプログラムです。このコミュニティにご参加いただき、ともに Windows をよりよくしていきましょう。

[登録](#)

[プログラムの使用方法](#) >

CLOSED BETA TEST

『鉄拳8』 クローズドベータテスト テスター募集!

[日本語](#)

[English](#)

[한국어](#)

[简体中文](#)

[繁體中文](#)

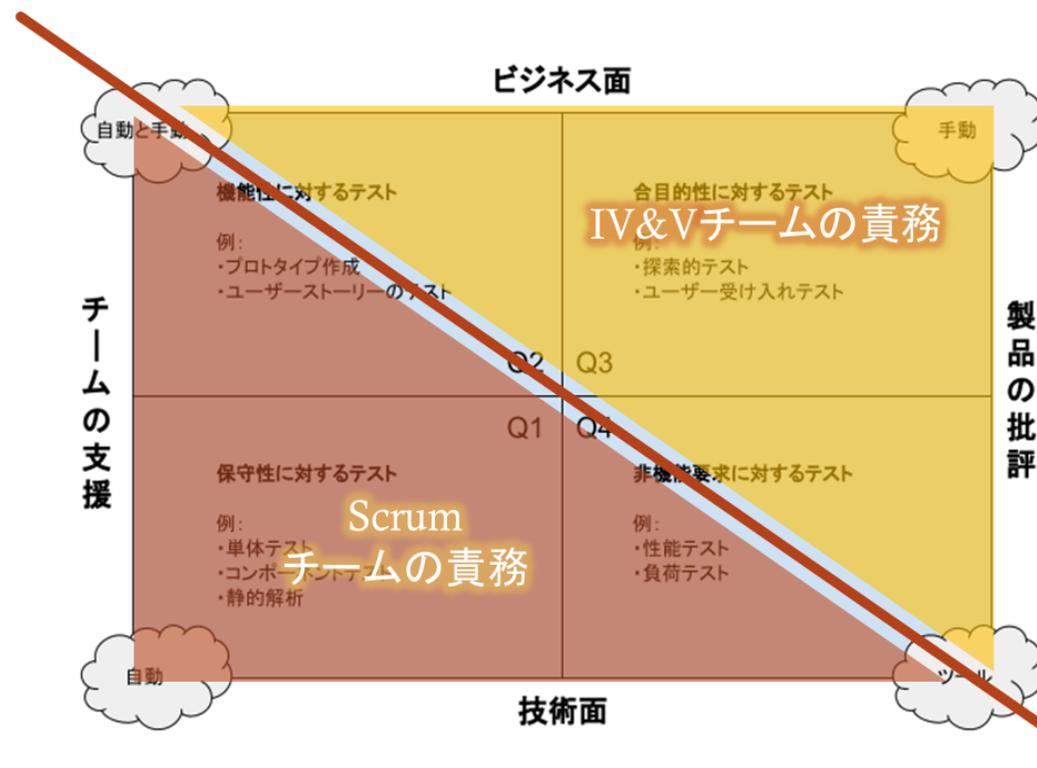
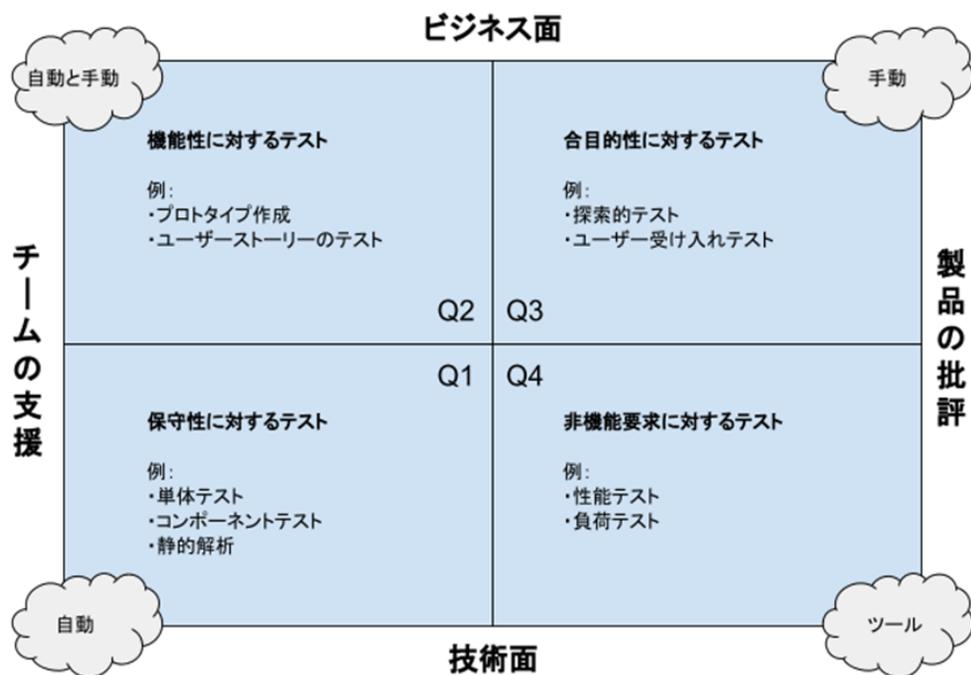
ルールを明確にする

リリースの定義に合わせ、チーム内ルール（役割/責務/権限）を明確にする。特にスクラムチームの独立性に配慮する。

ルール名称	役割
ビジネスオーナー	プロダクトへの投資判断と、最終的な市場へのリリース判断を行う。 また、デザイナーに対してビジネス上のニーズを伝える。
デザイナー	ビジネス動向やユーザフィードバック、ユーザ分析などを通じ、プロダクトデザイン/改修案を作成し、プロダクトオーナーに伝える。
プロダクトオーナー	デザインチームから連携された情報を元に、スクラムチームにおける開発内容を決める。また、スクラムチームの成果物についてリリース判断を行う。
スクラムマスター	(一般的なスクラムマスターの定義と同一であるため省略)
デベロッパー	(一般的なスクラムマスターの定義と同一であるため省略)

役割分担を明確にする

アジャイルテストの4象限に補助線を引き、チーム間の責務を明確にする。Scrumチームの責務はDoneの定義に、IV&Vチームの責務は市場リリースの基準に反映する。



続きは会場/現地資料で…