

社会の変化と企業に 求められるものの変化

VUCAの時代

アジャイル思考について学ぶ前に、なぜ今の時代にアジャイル思考が必要なのかということを理解していきましょう。アジャイル思考が求められる背景には、社会の急速な変化が関係しています。今の時代は、日々変化が激しく、「VUCA（ブーカ）の時代」といわれます。VUCAとは今の時代を表す四つの言葉、「変動性」「不確実性」「複雑性」「あいまい性」の頭文字を取ったものです。

VUCA

Volatility：変動性

変動が激しく、「これからどのような変化が起こっていくのか」が予測不可能な状態

Uncertainty：不確実性

不確実な事柄が多く、「この先、私たちを取り巻く環境がどう変化していくのか」がわからない状態

Complexity：複雑性

さまざまな要素・要因が複雑に絡み合い、単純な解決策を導き出すのが難しい状態

Ambiguity：あいまい性

「どうしたら問題を解決できるのか」「ほんとうにこの方法で解決できるのか」など、絶対的な解決方法が見つからない状態

まとめると、VUCAの時代とは、「先行きが見通しづらく、どのようなことが起こるかわからない時代」です。そのため、今までの経験則をそのまま使い続けても、うまくいかない場合が少なくありません。

変化の激しい時代に求められるもの

「VUCAの時代」は英語の表現なので、ピンとこない人もいるかもしれませんが、アサヒビールの社長・会長を務めた福地茂雄氏は、VUCAの時代を次のようにわかりやすくいい換えています。

いまは三次元の変化の時代—私はそう考えています。

- 1、あらゆる分野で例外なしに変化が起きている
- 2、それぞれの変化の奥行きが極めて深い
- 3、変化のスピードが速い

こうした三次元の変化の時代には、これまでの常識や経験則も改めて検証しなければなりません。

出典：月刊『致知』2022年3月号

ここで一番重要なのは、「三次元の変化の時代には、これまでの常識や経験則も改めて検証しなければなりません」という部分です。今までどおりにやることを否定しているわけではありません。時代の変化に合わせて、何を残し、何を变えていかなければならないかを検証すべきだと、福地氏は指摘しているのです。

時代は常に变化しており、今はその変化のスピードが速くなっています。そのことを理解したうえで仕事に取り組み、変えるべきことは変えていく必要があるのです。

アジャイル思考の土台 「デザイン思考」

なぜ、デザイン思考が必要なのか

アジャイルソフトウェア開発宣言の12の原則の第1、第2の原則で、顧客を一番に考え、顧客の真のニーズを追求することがもっとも大切だと説明しました。そして、顧客視点をより深く理解するために欠かせないのが、デザイン思考という考え方です。session2ではデザイン思考を学んでいきますが、その前に、まず、ワークに取り組んでもらいます。文章を読み、シチュエーションを思い浮かべながら答えてください。

WORK

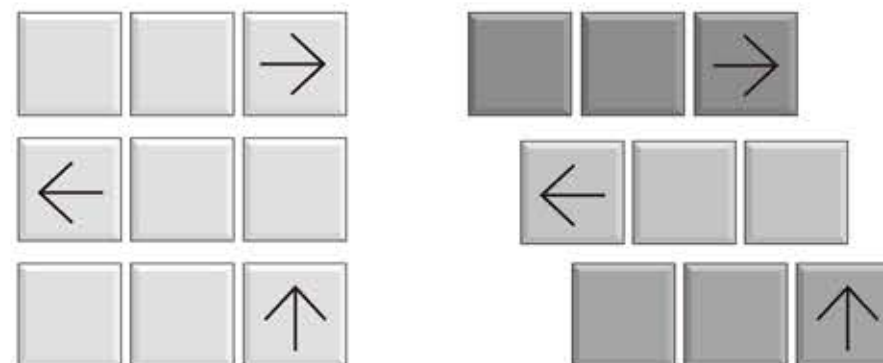
あなたは仕事で取引先を訪問することになりました。訪問前にお手洗いにしようとしたところ、写真のような案内板を見つけました。さて、あなたならどちらに行くでしょうか。理由もあわせて書いてみましょう。



これは実際にある案内板で、お手洗いの場所を示しているのは左側を指した矢印です。「えっ？」と思った人もいないのでしょうか。実際にこの施設を利用する人の中でも、右に行く人、左に行く人、まっすぐ進む人と、意見が分かれてしまうそうです。このように、見た人によって進む方向が違ってしまふような案内板は、案内板としての役目を果たしているとはいえません。

おそらく、案内板の作り手はパネルをきれいに並べたかったのでしょう。その結果、見た目はとてもきれいです。しかし、見る人にとっては、どの方向に何があるのかが不明確で、迷ってしまうような案内板になってしまいました。訪問前に急いでお手洗いを探しているときにこの案内板に遭遇し、誤った方向に行ってしまったら、その後の取引先とのアポイントに遅れてしまうかもしれません。

では、どのような案内板だったら、わかりやすかったのでしょうか。たとえば、下の図のように、上段、真ん中の段、下段の隙間が空いたり、段ごとに少し横にずれていたり、異なる色を使っていたりしていれば、見る人を迷わせない案内板になっていたかもしれません。



見栄えのよいものをつくることは決して悪いことではありません。しかし、作り手が見る側を配慮することなく、きれいに並べることを優先したために、見る側を困らせる案内板になっていました。

実は、使う人にマイナスな感情を抱かせる商品・サービスは世の中にたくさんあります。みなさんも商品・サービスに対して「使いづらい」「なぜ、こうなっているの?」と感じたことがあるのではないのでしょうか。つくっている段階では、「これはよいアイデア、よい商品・

スクラムの特徴と全体像

アジャイル思考のヒントとなる「スクラム」

この章では、アジャイル開発の一つの手法である「スクラム」について学んでいきます。スクラムを学ぶことで、アジャイル思考の根本的な理解も深まります。引き続き、前向きに学習を進めていきましょう。

アジャイル開発を用いたプロジェクトのうち、およそ70%でスクラムが採用されているといわれています。スクラムはこれからの時代に役立つ手法ではありますが、このテキストで学んだことを仕事ですべて実践しなければならないというわけではありません。小さな取り組みでもかまわないので、スクラムから学んだことを活かして、アジャイル思考を日常的に実践していくコツを身につけましょう。



※アジャイル思考はアジャイル開発をもとにした考え方や仕事の仕方

スクラムとは

まず、スクラムの特徴について学んでいきます。

一つめの特徴は、アジャイルソフトウェア開発宣言の第1、第2の原則でも提言されていたように、「顧客の要求が重要だということ」です。商品やサービスをつくる際に、顧客が要求するものを洗い出し、必要性やリスクなどを考慮したうえで優先度の高い順に並べ替え、その順

に制作を進めることで、顧客のニーズに限りなく近い商品・サービスをつくることができます。

二つめの特徴は「固定の短い時間に区切って作業を進めること」です。この固定の短い時間のことを「タイムボックス」といいます。スクラムでは決めたタイムボックスを守ることが重要であり、「この作業は3日間で完了させる」と決めたら3日間でかならず完了させ、「このミーティングは15分で終わらせる」と決めたら、15分で終わるように工夫しなければなりません。

三つめの特徴は「現在の状況や問題点を常にあきらかにし、透明性を確保すること」です。スクラムでは、それぞれのメンバーがどのような状況にあるか、どのような問題を抱えているかをお互いに把握できるように、毎日、情報共有の時間（デイリースクラム）をとります。

四つめの特徴は「進捗状況や仕事の進め方に問題がないかなどを定期的に確認すること」です。顧客に定期的に進捗状況を見せ、期待されているものができているのかどうかを確認しながら進めていきます。

五つめの特徴は「やり方に問題があったり、もっとうまくできる方法があったりすれば、やり方そのものを変え、状況に適應させること」です。今のやり方を見直し、もっともよいやり方は何だろうと常に試行錯誤します。

以上、五つがスクラムの主な特徴です。「顧客に進捗を見せ、期待されている成果が得られるのかを確認する」「もっとうまくできる方法を試行錯誤する」などは、デザイン思考やアジャイルソフトウェア開発宣言の12の原則と共通する部分があったのではないのでしょうか。

スクラムの全体像

次のページの図はスクラムの全体像を表したものです。スクラムには三つの責任（役割）と五つのイベントがあり、そして三つの成果物が出てくるようになっています。スプリントという一つの区切られた期間を決め、それを繰り返し実施していくのがスクラムです。一つひとつについてsession2以降で詳しく解説します。ここでは次の図を確認して、全体像のイメージを持ってください。