

# パート1

## 組織を幸せにする組織アジャイル5つの原則 (略称：ソシアジャ五良核)

2023年12月7日

独立行政法人情報処理推進機構

アジャイルWG

- ◆ Why組織アジャイル、Why組織の幸せ
  - 組織アジャイルとは
  - 組織アジャイルの成功（幸せになること）って何だろう
    - 5つの原則（方向性、協働、敬意、成長、事業）を紡ぎだす
  - 私たちの思い
- ◆ 想いをどうやって伝えるか
  - デザイン（図形化と色に込めた思い）
  - ネーミングも大事
  - 各原則もパターン化して説明
  - わかりやすいイラストを用いた可視化

# 渡会 健 (Watarai Takeshi)



## 著書



## 資格



## その他所属

- PMI日本支部 アジャイル研究会元代表
- IPA アジャイルWG メンバー Since 2017

## 業務経歴

- 1991年 財閥系宇宙関連ソフトベンダーに入社
- 1996年
  - ソフトウェアシステム開発（予測型開発）のPMとして活動
  - JAXAへ4年間出向し、受発注双方の立場のPMとして活動
- 2007年 PMコンサル会社に転職  
その際にアジャイル開発に出会う（2008年）
- 2009年 中小規模の独立系ITベンダーに転職
  - アジャイル文化の無い社内にはアジャイル開発を導入し、3年で3億以上を売り上げる
  - その後、様々なケースのアジャイル開発マネジメント経験を積み重ねる
  - アジャイルコーチ、導入コンサル、アジャイルやPMBOK系の研修講師、システム開発のマネジメントを務める
- 2018年 アジャイルコーチに転身するためコンサル会社に転職
- 2020年 MSOLに入社

趣味: ゴルフ、サッカー観戦(レッズ)、写真(下手の横好き)

# 渡会 健

株式会社マネジメントソリューションズ  
Digital事業部 ソリューション推進1部  
アジャイルG ディレクター



オンライン名刺

# Why組織アジャイル、Why組織の幸せ

## ◆ 組織アジャイルとは (1/2)

- 最初は漠然とエンタープライズアジャイルをテーマに成果物を出そうという仮目標から開始
- では何故エンタープライズアジャイルという焦点が上がったのかをメンバーでディスカッションしました
- それをまとめて、本来自分たちが何をやりたかったかをエレベーターピッチにまとめてみました

「組織を幸せにする組織アジャイル」チーム

## エレベーターピッチ

- 複数のアジャイルチームが共存して連携出来、組織が価値を得られるようにしたい
- 組織的なアジャイル導入のこれから取り組みたいorいま正に苦労している企業組織 向けの、
- 組織を幸せにする組織アジャイルというプロダクトは、
- 方針や原則とそれに続く簡易な実践支援ガイドです。
- これは自分たちの組織のコンテキストに合わせて最適化し、成功確率を高めることができ、
- 特定のフレームワークとはとは違って、
- 自分たちの組織の課題にあわせてテラーリングし具体的な行動にむずびつけられる指針が備わっている。

# Why組織アジャイル、Why組織の幸せ

## ◆ 組織アジャイルとは (2/2)

- 「組織的なアジャイル導入にこれから取り組みたいorまさに今苦労している組織」を対象にして
- 「複数のアジャイルチームが共存して連携」する状態を作りたい
- そうすると「組織が価値を得られる」
- それは「組織が幸せになれる」ということ
- つまり自分たちがやりたかった本当のことは、エンタープライズアジャイルというよりも、**組織が取り組むアジャイルで組織が幸せになるためには何が必要かを示す**ことなんじゃないかというのがスタートでした



# Why組織アジャイル、Why組織の幸せ

- ◆ 組織アジャイルの成功（幸せになること）って何だろう
  - 作ったエレベーターピッチを実現するためには何が必要かというユーザーストーリーをいくつか洗い出し、優先順位を付けた結果、最初のユーザーストーリー下記を皆で選びました。

「組織的にアジャイル導入を検討するリーダーのために、組織が幸せであるとはどういう状態かを言語化して説明したい。なぜなら、ゴールが明確でないと、そこに至るまでのギャップやアクションが明確にならないからだ。」

そこで組織の幸せってなんだとこれまた皆で洗い出し、優先順をつけてみた結果下記となりました。

## 【組織の幸せ 5 か条】

- 同じ**方向性**を向いて働けている
- お互いに**協働**できている
- お互いに**敬意**をもっている
- 組織も個人も**成長**できている
- 継続的に利益をあげられている → **事業**

- ◆ 私たちの想い

## 組織とその組織に属する皆が、幸せになること

そのために、少しでもこの紡ぎだした5つの原則が  
道しるべ代わりになってくれれば幸いです。



方向性

協働

敬意

成長

事業

# 関 満徳 (Seki Mitsunori)



## 監訳



## 資格



## その他所属

- IPA アジャイルWG メンバー Since 2018

## 業務経歴

- 製造業様 2004 ケーブル業務改革新規構築 (Architect)  
2005~2006 建機レンタル業務運用保守 (Eng)  
2007 グローバル部品ビジネス新規構築 (Architect)
- 社内新規事業創出  
2008~2009 サービスデスク、クラウド課金事業、次世代EUC基盤 (企画)  
2010 企業向けに特化したSNS事業 (企画・Eng)
- 社内情シス 2011~2013 グループウェアリプレース、管理会計システム保守 (PL・企画)
- 音声認識様 2013~2015 事業創発アジャイル開発 (企画コンサル・PM・Architect)
- 出版社様 2016 カンファレンス・イベント管理リプレース (アジャイルRFP作成代理)
- 人材サービス様 2017 転職支援ポータル (アジャイル・DevOpsコンサル)
- 通信様、不動産様、出版社様、商社様、損保様  
2017~2021 アプリ開発、全社標準策定 (アジャイル・DevOpsコンサル)
- 専門商社様 2022~2023 セキュリティ対応状況管理 (アジャイル・PdM・PM・QAコンサル)
- 商社様 2022~2023 グループ横断情報収集基盤 (PM、企画・アジャイル・QAコンサル)
- メガ損保様 2022~2023 事業創発アジャイル開発 (PM、企画・アジャイル・QAコンサル)
- 少短保様 2023 パッケージ導入開発 (PM、要件定義・アジャイル・QAコンサル)

## 関 満徳

早稲田大学 理工学術院 基幹理工学部  
ソフトウェア工学B 非常勤講師

早稲田大学 スマートシステム&サービス  
およびDX推進を担う人材の産学連携育成  
DXビジネスプロジェクトデザイン 講師



# 想いをどうやって伝えるか

## ◆ デザイン（図形化と色に込めた思い）

### 組織を幸せにする組織アジャイル 5つの原則

- 全体は花をイメージ
- 花びらはハート（幸せ）をイメージ



- 色にもちゃんと意味がある

# 想いをどうやって伝えるか

- ◆ ネーミングも大事
  - ソシアジャのシは幸せのシ！
    - 組織のソシじゃありません（これ意外と重要）
  - 五良核はどこから来た？
    - 当て字だけどインパクトを与えたい
    - 5つの原則 → ペンタゴン → 五稜郭 → 五つの良い核（コア）

- ◆ 各原則もパターン化して説明
  - なぜ〇〇なのか (Why)
  - つまり〇〇ってどういうこと (What)
  - 具体的に〇〇を実現吸うためには (How)
    - Howは一つじゃ物足りない
    - だから3つ
  - Why + What + How × 3 = 5ページ構成
    - どうせなら5に拘ろう

# 想いをどうやって伝えるか

- ◆ イラストを用いた可視化



ソシアジャちゃん



実は、IPA職員による  
オリジナルイラスト！



IPA