

事例研究

茨木 良昭

株式会社 オージス総研

技術部

オフショア開発における アジャイル開発のプラクティス

講演概要

本発表は、オフショア開発にアジャイル開発のプラクティスを導入する事例について紹介する。

コスト削減を狙い、製造業の工場を人件費の低い地域に移転するのと同じ考えで開始した日本のソフトウェア業界におけるオフショア開発は、すでに20年以上の歴史がある。これを実践する多くの企業で20%~30%のコスト削減（※1）を実現している一方、言葉、文化、地理、組織構造の違いによって、オフショア開発の現場は多数の課題を抱えている。（※2）しかしながら、日本のソフトウェア業界は少子化や高齢化による人材不足に直面する中、開発リソース確保のため、またグローバルな事業展開するためにも、各ソフトウェア企業におけるオフショア開発のさらなる推進は不可避と考えられる。

アジャイル開発は90年代後半から米国で適用され始めた。現在では、欧米の多くの企業のソフトウェア開発の現場で適用されている。（※3）アジャイル開発によって、反復開発による完成品の市場投入の早期化や仕様変更への機敏な対応などがもたらされる。また、人材面では、チームの自己管理によって、生産性や品質の向上が期待できる。

オフショア開発とアジャイル開発の組み合わせについては、米国-インド間のオフショア開発ではすでに多くの事例がある。（※4）しかし、日本のソフトウェア開発業界では、アジャイル開発の適用は小規模案件とどまる傾向があり、大規模案件への適用はまだ進んでいない。これは日本のソフトウェア会社の組織の体質や多階層の請負契約による開発体制といった業界の慣行に、アジャイル開発が前提とする開発のやり方がなじみにくいことに原因があると考えられる。

オージス総研は2007年10月に、日中合弁の形で上海欧計斯軟件有限公司（SOT）を設立し、上海にオフショア開発拠点を持つに至った。SOTでは、パッケージ開発と顧客の社内情報システム開発という2種類の受託開発を行っている。

情報システム開発に関しては、日本で上流設計を行い、中国に詳細設計~結合テストの工程を発注、日本で成果物を受け入れシステムテストを実施するという典型的なオフショア開発である。

パッケージ開発に関しては、SOTでSES契約、情報システム開発と同じ一括契約などのさまざまな受託形態を試みた。しかし、いずれも日本側での受け入れ時の検査で発見される問題が多かった。しかも、日本側が発見した問題に関してSOTとの間で責任の帰属をめぐって合意することが難しいこともたびたびあり、問題に対する修正作業がはかどらないこともあった。

こうした課題を解決するため、SOTが担当するパッケージ開発ではアジャイル開発のプラクティスの導入を図った。具体的には要求を優先順位付きの「チケット」と呼ばれる単位での管理、反復開発、テスト駆動、アジャイルテストといったプラクティスを導入した。また、コミュニケーションツールを複数活用しながら、チームの自主性を尊重する工夫することで、一般的なオフショア開発にありがちな「受け身の態度」即ち指示を未だけで、言われたこと以外のことはやらない傾向を排除した。

これらのアジャイル開発のプラクティスの導入を経て、チームの一体感向上、人員の定着率向上、パッケージの品質向上などの効果がもたらされた。

今後の取り組みとして、1) オフショア開発とアジャイル開発の相乗効果を定量化、また、2) パッケージ開発のみではなく、毎回まったく異なる仕様を扱う情報システム開発へのアジャイル開発のプラクティスの導入を予定している。

※1 独立行政法人 情報処理推進機構、『IT人材白書2010』

※2 特定非営利活動法人UMLモデリング推進協議会 オフショアソフトウェア開発部会、『オフショア開発向けUML適用ガイドライン Ver2.0』、2008年6月

※3 VersionOne, 2010 State of Agile Development Survey Results

※4 <http://www.martinfowler.com/articles/agileOffshore.html>

S3c

7月28日

11:30~12:15

会議室C