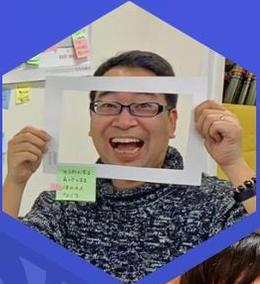


インナーソース×チームトポロジーで サイロをぶっ壊せ！



吉羽 龍太郎

株式会社アトラクタ Founder兼CTO



三宅 潤也

KDDIアジャイル開発センター株式会社



InnerSource Gathering Tokyo 2024

2024/8/8 12:00
KDDI DIGITAL GATE

インナーソース×チームトポロジー でサイロをぶっ壊せ！



InnerSource Gathering
Tokyo 2024

#ISGT2024

インナーソース×チームトポロジーでサイロをぶっ壊せ！

amzn.to/4daZBnK



価値あるソフトウェアを
すばやく届ける
適応型組織設計

訳
原田 騎郎
永瀬 美穂
吉羽 龍太郎

著
マシユール・スケルトン
マニユエル・パイス

Organizing Business and
Technology Teams for Fast Flow

Team トポロジー Topologies

米国で絶賛！
IT組織論の
流れを変える
話題作！

真のパフォーマンスを
引き出すカギは
チームタイプと
インタラクションモード！

日本能率協会マネジメントセンター

実践的
モデル
アーキテクチャチームと
同時に進化する

から学んだ
Spotify
Netflix
Google
Amazon

インナーソース×チームトポロジーでサイロをぶっ壊せ！

小規模・高パフォーマンスなチームから
大規模・安定した速いフローを実現する組織にスケールするために
必要なことを考えよう！

Ryutaro YOSHIBA - 株式会社アトラクタ Founder兼CTO
Junya Miyake - KDDIアジャイル開発センター株式会社



InnerSource Gathering
Tokyo 2024

#ISGT2024

コンテンツ

- はじめに
- 自己紹介
- インナーソースとは？
- チームトポロジーとは？
- テーマに沿ったトピックについてパネルトーク
 - インナーソースとチームトポロジーの共通点とは
 - 組織/チームとして活動？個人としての活動？
 - コラボレーション活性化vsコミュニケーションの複雑性！複雑性とどう向き合うか？
 - チームトポロジーとインナーソースがチームに与える影響



はじめに

- このセッションでは吉羽さんと三宅の**対話形式**で**チームトポロジー×インナーソース**をテーマに掘り下げていきます。
- サイロ解消は単に「チーム間の交流の時間を増やそう！」のような単純な話ではなく、適切な責務とチーム間の状態が大切です。

そこで「**インナーソース、チームトポロジーそれぞれの観点からサイロを壊して組織としてより速く多くの価値フローを実現するには？**」をみなさんと一緒に考えていきます。



はじめに

- このセッションのおもなターゲット 
 - 複数チームが協調して価値を実現するような中～大規模の組織で開発をしている方
 - 1つのチームから複数チームが関係して価値を実現するようなフェーズに移行中の方
 - すでに複数チームが関係して価値を実現するようなフェーズの方
- このセッションのゴール 
 - チームトポロジーとインナーソースの共通点がわかる 
 - それぞれの特徴を理解して効きどころがわかる 
 - 明日から実践してみたいくなる 



自己紹介

吉羽 龍太郎(@ryuzee)



株式会社アトラクタ
Founder兼CTO/アジャイルコーチ
アジャイル開発、DevOps、
クラウドコンピューティング、組織開発を
中心としたコンサルティングやトレーニングが専門。

『チームトポロジー』翻訳者。アジャイル・スクラム関連
の著書・訳書多数。

三宅 潤也(@jnymyk)



KDDIアジャイル開発センター(KAG)
スクラムマスター/ソフトウェアエンジニア

ホームIoT/XR/MaaSの開発を経て、
生成AI自社プロダクト企画・開発チームの
とりまとめを担当。

過去にKAG/KDDIのGitHub Enterprise adminを担当し
た際にインナーソースについて強い関心持つ。



InnerSource Gathering
Tokyo 2024

#ISGT2024

インナーソースとは？

オープンソースのソフトウェア開発におけるベストプラクティスを組織・企業内に取り入れて活用すること

特徴

- コラボレーション促進: チーム間の自由な共同作業
- 知識共有: 経験や知識を広く共有
- 迅速な開発: 効率的な開発プロセス

メリット

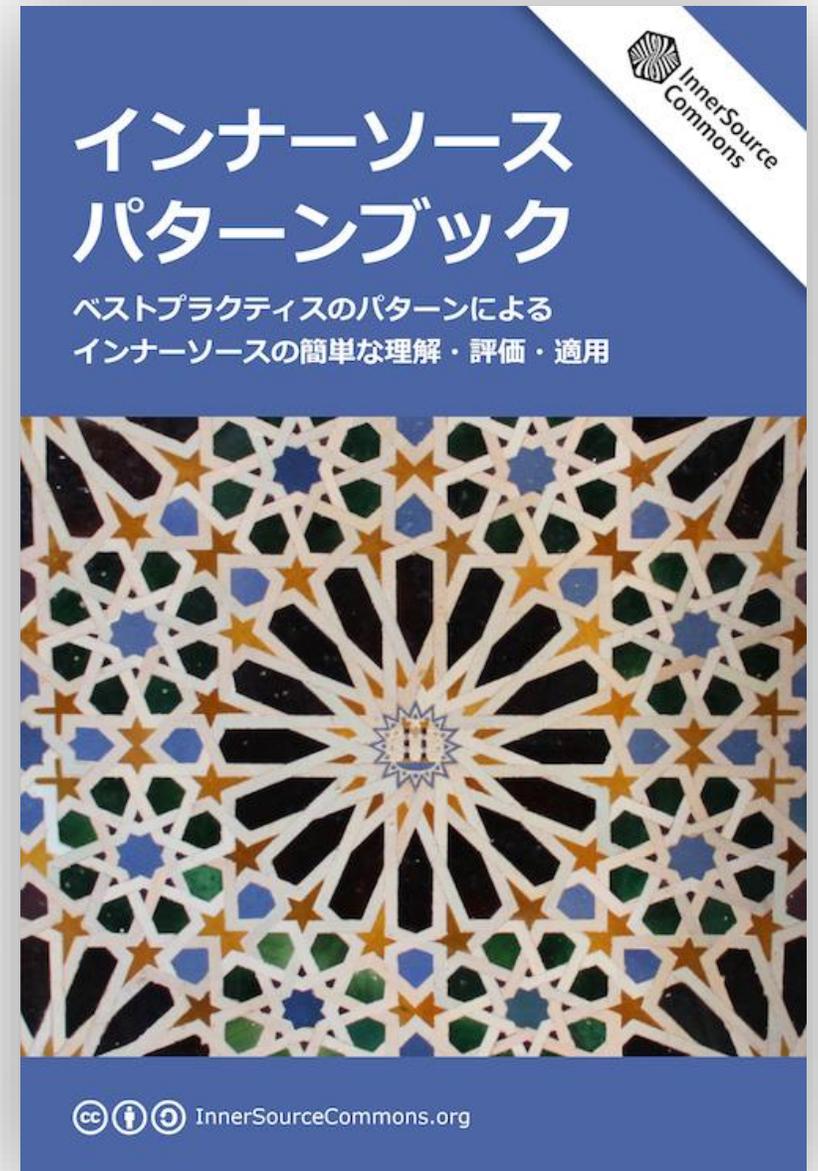
- 品質向上: 多様な視点でコードの質を向上
- イノベーション: 新しいアイデアの導入
- コスト削減: 車輪の再発明を抑制してリソースを最適化

参考: InnerSourceCommons.org



**InnerSource Gathering
Tokyo 2024**

#ISGT2024



チームトポロジーとは？

ソフトウェア開発チームが安定した速いフローを実現するための
適応型の組織設計モデル

特徴

- 普遍的な公式ではなくパターン
- チームの目的と責任を明確にし、チーム間の相互関係の向上を目指す
- 技術・人・ビジネスの変化に継続的に対処できるようにする
- 構造は静的なものではなく、状況に応じて変化させていく

中心的な考え方(★は後述のスライドで説明)

- コンウェイの法則
- チームファースト
- チームAPI
- 4つのチームタイプ ★
- 3つのインタラクションモード ★
- 組織的センシング
- トポロジー進化



InnerSource Gathering
Tokyo 2024

#ISGT2024

価値あるソフトウェアを
すばやく届ける
適応型組織設計

著 マシュー・スケルトン
マニユエル・パイス
訳 原田騎郎
永瀬美穂
吉羽龍太郎

Organizing Business and
Technology Teams for Fast Flow

Team トポロジー Topologies

米国で絶賛！
IT組織論の
流れを変える
話題作！

真のパフォーマンスを
引き出すカギは
チームタイプと
インタラクションモード！

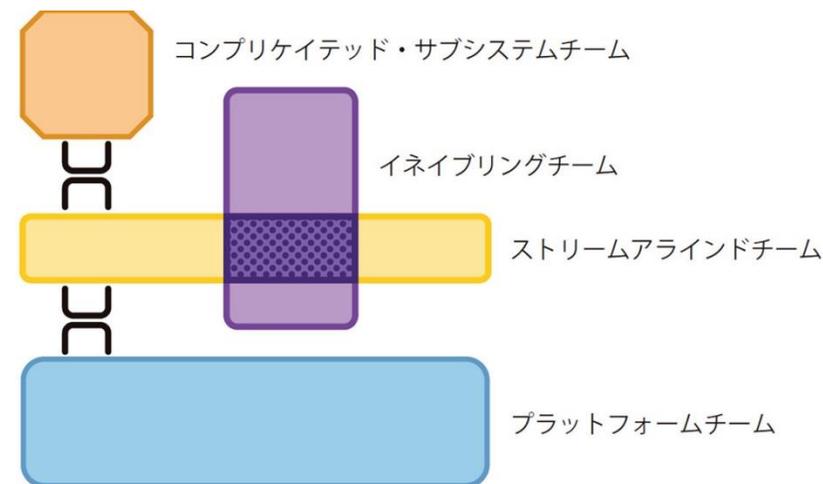
日本能率協会マネジメントセンター

実践的
モデル！
アーキテクチャチームと
同時に進化する
から学んだ
Spotify
Netflix
Google
Amazon

チームトポロジーとは？

4つのチーム

- ストリームアラインドチーム：ビジネスの流れやユーザーのニーズに直結する機能を開発するチーム。
- イネイブリングチーム：他のチームを支援し、彼らの能力を高めるためのチーム。
- コンプリケイテッドサブシステムチーム：特定の複雑な問題領域に特化したチーム。
- プラットフォームチーム：共通のインフラやサービスを提供し、他のチームの作業を支えるチーム。



InnerSource Gathering
Tokyo 2024

#ISGT2024

出典：『チームトポロジー』
(マシュー・スケルトン、マニユエル・パイス著、原田騎郎、永瀬美穂、
吉羽龍太郎 訳、日本能率協会マネジメントセンター、2021)

チームトポロジーとは？

3つのチーム間のインタラクションモード

- **コラボレーション：**
一時的に緊密に協力して、新しいソリューションを共同で開発する。
- **X-as-a-Service：**
一方のチームが他方のチームにサービスを提供し、その利用を促進する。
- **ファシリテーション：**
チーム間のコミュニケーションやサポートを通じて、スムーズな連携を実現する。



InnerSource Gathering
Tokyo 2024

#ISGT2024

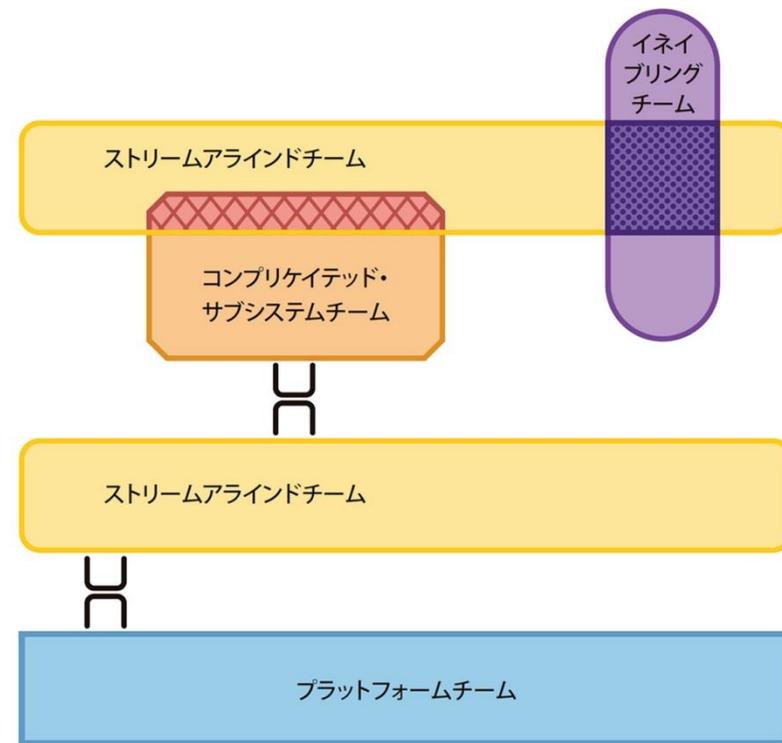


図 7.5 4つの基本的なチームタイプのためのインタラクションモードの基本形

ストリームアラインドチームは X-as-a-Service またはコラボレーションを使用する。イネイプリングチームはファシリテーションを使用する。プラットフォームチームはプラットフォームを利用するチームのために X-as-a-Service を使用する。

出典：『チームトポロジー』
(マシュー・スケルトン、マニユエル・パイス著、原田騎郎、永瀬美穂、
吉羽龍太郎 訳、日本能率協会マネジメントセンター、2021)

パネルトーク：インナーソースとチームトポロジーの共通点とは？

どちらもサイロを解消してイノベーションを促進しようというゴールは似ている🚩

- チームトポロジーは安定した速いフローを重視🚀
- インナーソースにはスピードの概念は無いが、サイロを解消して車輪の再発明をなくせば価値提供までスピードは結果的に上がるのか？



パネルトーク：組織/チームとして活動？個人としての活動？

企業がインナーソースの活動をどうとらえると、安定して速いフローや価値提供が実現できるか？

- トップダウンvs ボトムアップ
- 組織がインナーソースをもし「今期1人1PRだしてね」と強制するようになってしまうと？？？ 😱



パネルトーク： コラボレーション活性化 vs コミュニケーションの複雑性！ 複雑性とどう向き合うか？

- 単純に複数のチームが関係してコミュニケーションを取ろうとすると複雑性が増して認知負荷が高くなったり、効率が悪くなる。
- この問題をどのように捉えて向き合っていくか？
 - コミュニケーションの方法 👉 📞 📱 💻
 - 誰とどのようにコミュニケーションを取ると良さそう？
 - コミュニケーションの頻度
 - PRの頻度など
 - チームの認知負荷を下げるために考慮したいこと 🤝
 - ダンパー数、チームが扱うソフトウェアのサイズ制限 などなど



パネルトーク： チームトポロジーとインナーソースがチームに与える影響

- どのチームタイプ同士がコラボすると良さそうか？
 - ストリームアラインドチームとPFチーム？
 - ストリームアラインドチーム->PFチームにPR？逆方向は？
- チームトポロジーにおけるチーム間の関係性にインナーソースはどう影響するか？
 - インナーソースは実はチーム間の責務・関係性をあいまいにってしまう？
 - 4つのチームタイプとインタラクションモードでもろもろをせっかく明確にした中に、インナーソースが加わると、逆コンウェイ戦略で目指した組織構造から外れて実はチーム間をあいまいにしてしまうのではないか、、、