

アジャイル開発に切り替えて2年半 メジャーアップデートを迎えて1年半 NTT西日本 elganaプロジェクトの軌跡を 振り返ってみた

西日本電信電話株式会社 : 前田 直也
株式会社SHIFT : 石井 一成

- 本日の語り部 (登壇者 自己紹介)
- 舞台紹介 (前提情報)
- 本日の物語 (本題)
- 次回予告 (これからの話)

- 本日の語り部 (登壇者 自己紹介)
- 舞台紹介 (前提情報)
- 本日の物語 (本題)
- 次回予告 (これからの話)

本日の語り部



自己紹介

会社名:西日本電信電話株式会社
名前:前田 直也 (Naoya Maeda)
肩書:プロダクトオーナー (PO)

プロフィール：2005年に関西のSIer企業に就職し、業務システム系のシステム開発や保守を行ってきた。2023年にNTT西日本に入社。SaaS型ビジネスチャットサービス「elgana」のPJに参画。初年度はPMOとして開発支援を実施。今年度からはPOとして新機能の仕様検討、バックログの優先順位決定、リリース計画の策定などを行っている。

自己紹介

会社名：株式会社SHIFT
名前：石井 一成 (Kazunari Ishii)
肩書：テスト自動化アーキテクト

プロフィール文：前職で要件定義～運用まで一通り経験したのち、2019年にSHIFTに入社。
SHIFTでは、UNIT～GUIテストの自動化アーキテクトを主に担当しているが、品質プロセスの可視化・改善、スクラム体制の構築支援、効率化など、品質向上の文脈ならチームビルドでもプロセス改善でも何でも行っている。



- 本日の語り部
- 舞台紹介
- 本日の物語
- 次回予告

- (登壇者 自己紹介)
- (前提情報)
- (本題)
- (これからの話)

舞台紹介

- elganaとは
- elganaを取り巻く仲間たち
(プロジェクト特性)

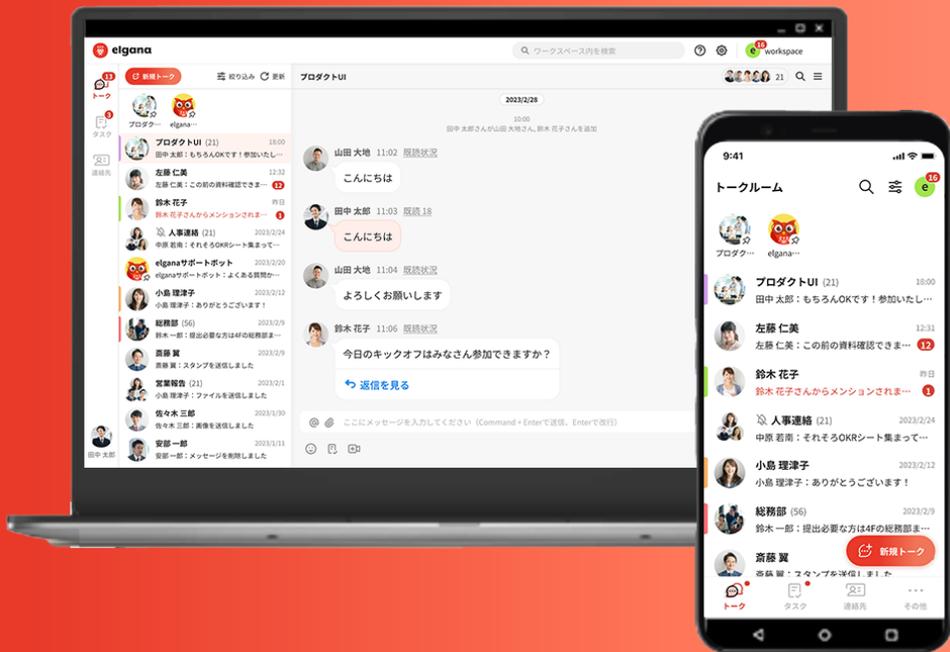
elgana (エルガナ) とは

NTT西日本が提供するビジネスチャットです。

2020年4月から提供を開始。

さまざまな利用シーンでコミュニケーションチャットとしてご活用いただいています。

elgana のポイント



- 1. 直観的で使いやすい操作性**
誰にでもやさしく使いやすいシンプルな操作性
- 2. スムーズなコミュニケーション**
業務効率の向上に繋がるさまざまな便利機能をご提供
- 3. 専属スタッフが導入・運営サポート**
IT に自信がなかったり、苦手な方でも安心のサポート体制
- 4. 安心して使えるセキュリティー機能**
「elgana」があなたに代わって情報を守ります

Personality —

サポーター

フレンドリー

丁寧

前向きな

成長

毎日安心して利用できるコミュニケーションをサポートします。

ユーザーに寄り添った、細やかな配慮を心がけます。

そして、欠かせないビジネスプラットフォームとして躍進していきます。





elgana®

その常識、変えてみせる。
SHIFT

elganaを取り巻く仲間たち
(プロジェクト特性)



elgana[®] プロジェクト特性

とても人が多い

- 関東からも関西からも参画
- 約100名のメンバーが在籍



elgana® プロジェクト特性

人が多いのでチームも多い

- 1年前は10チーム。今は19チーム
- チームによっては交流が少ないところもある



elgana[®] プロジェクト特性

ちなみにSHIFTはこのあたり





elgana® プロジェクト特性

みんな前向き

- 活発なコミュニケーション
- 協力的な姿勢



elgana® プロジェクト特性

夢いっぱい

- あれも欲しい♪ これも欲しい♪
もっと欲しい♪ もっともっと欲しい♪
- ※リリースしたい機能や取り組みの話

- 本日の語り部
- 舞台紹介
- **本日の物語**
- 次回予告

- (登壇者 自己紹介)
- (前提情報)
- (**本題**)
- (これからの話)

本日の物語

- これまでの戦い
- 目前に迫る次の戦い（解決すべき課題）
- 鍛冶師（SHIFT）でしゃばる
- 鍛冶師、脅威にあらがう武器をこしらえる
 - 剣（Jiraというツール）
 - 盾（スクラムというプロセス）
- 武器が生み出した結果
- 武器よりも大切だったもの

- これまでの戦い

- 目前に迫る次の戦い（解決すべき課題）
- 鍛冶師（SHIFT）でしゃばる
- 鍛冶師、脅威にあらがう武器をこしらえる
 - 剣（Jiraというツール）
 - 盾（スクラムというプロセス）
- 武器が生み出した結果
- 武器よりも大切だったもの

これまでの戦い

elganaは2023年2月にメジャーバージョンアップを行い、大きな機能開発を一区切りさせた。

2023年2月

アジャイル

elgana v2

- スクラム
- 月一リリース
- ユーザーFBを受けた
バックログ調整

達成

そんなに悪くない結果

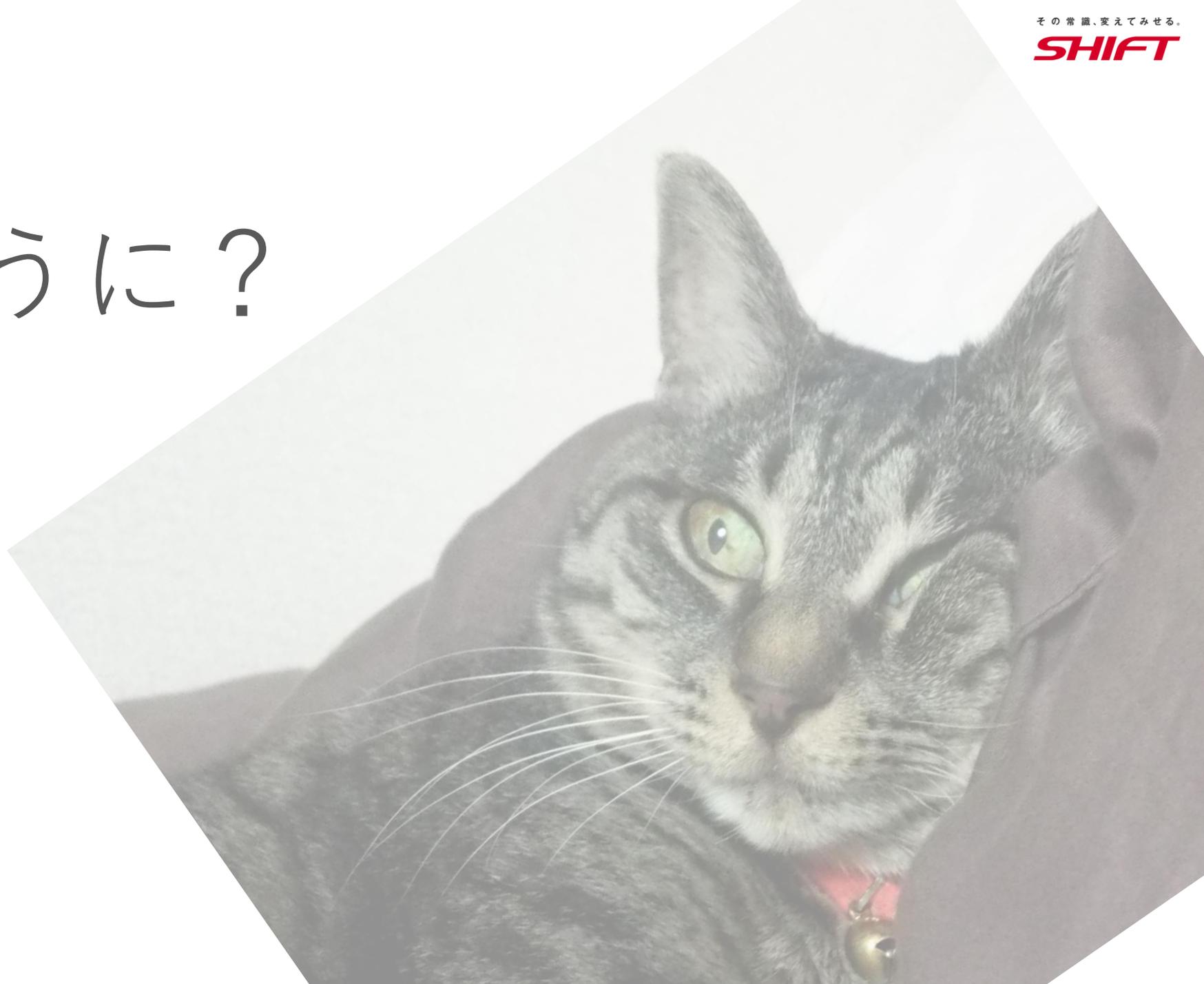
- このままでもいいのでは...



これまでの戦い

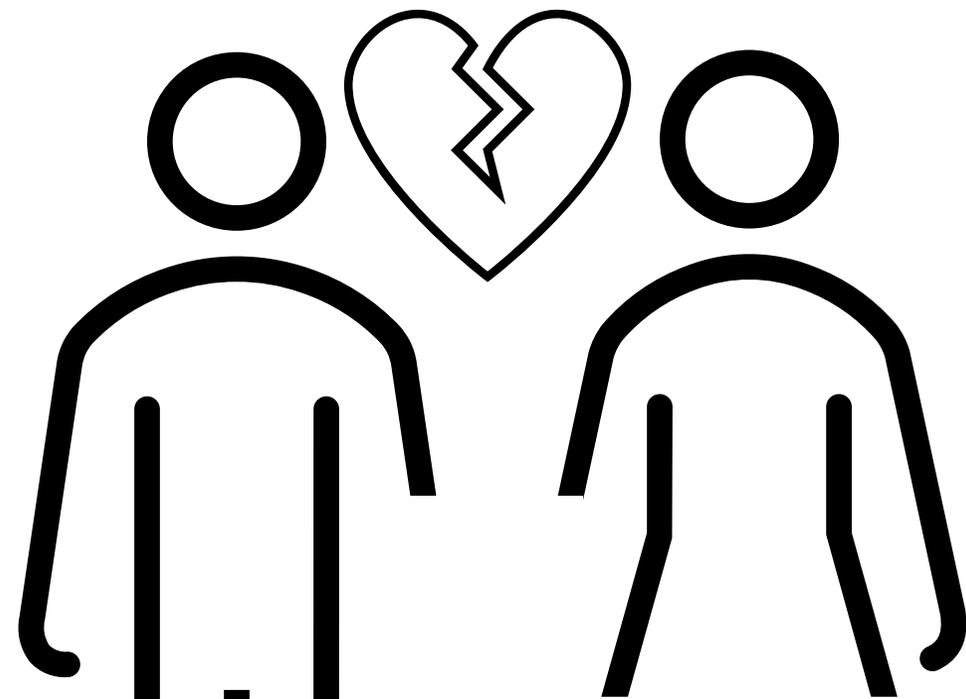
その常識、変えてみせる。
SHIFT

ほんとうに？



DevとOpsの一体感の欠如

- それぞれが独立して動いていて、非効率に





リリース進行の困難さ

- 2022年度は毎月リリースできた
- 結構無理して頑張って実現していた…

v3から多数の メンバー交代とチーム合流

- あらたな交流、コミュニケーションが多数発生予定

やるべきことは
まだある

さらなるアップデートが必要

- カイゼンは止まらない



- これまでの戦い
- **目前に迫る次の戦い**
(解決すべき課題)
- 鍛冶師 (SHIFT) でしゃばる
- 鍛冶師、脅威にあらがう武器をこしらえる
 - 剣 (Jiraというツール)
 - 盾 (スクラムというプロセス)
- 武器が生み出した結果
- 武器よりも大切だったもの

目前に迫る次の戦い

elganaは2023年3月からプロダクトだけでなく、プロジェクトもバージョンアップしようとしている

TRY

2023年2月

- より小さく
素早いリリース
- より迅速な
ユーザーFB対応

より素早いアジャイル

elgana v3

目前に迫る次の戦い

elganaは2023年3月からプロダクトだけでなく、プロジェクトもバージョンアップしようとしている

TRY

2023年2月

しつかも無理せず

- より小さく
- 素早いリリース
- より迅速な
- ユーザーFB対応

elgana v3

目前に迫る次の戦い

elganaは2023年3月からプロダクトだけでなく、プロジェクトもバージョンアップしようとしている

TRY

2023年2月

らくらくリリース!

- より小さく
素早いリリース

- より迅速な

ユーザーFB対応

elgana v3

目前に迫る次の戦い

elganaは2023年3月からプロダクトだけでなく、プロジェクトもバージョンアップしようとしている

TRY

2023年2月

したい！！

- より小さく
- 素早いリリース
- より迅速な
- ユーザーFB対応

elgana v3

The image shows a Slack workspace interface for a channel named 'アジャイルやるぞお'. The interface includes a left sidebar with navigation options like 'トーク' (Messages), 'タスク' (Tasks), and '連絡先' (Contacts). The main area displays a list of messages, including notifications for team members joining the channel. A large, semi-transparent text overlay reads 'Agileは次のステージへ' (Agile is moving to the next stage). At the bottom, there is a text input field with a placeholder 'ここにメッセージを入力してください (Ctrl + Enter で送信、Enter で改行)' and a '送信' (Send) button.

Agileは次のステージへ

- これまでの戦い
- 目前に迫る次の戦い（解決すべき課題）

- 鍛冶師（SHIFT）

でしゃばる

- 鍛冶師、脅威にあらがう武器をこしらえる
 - 剣（Jiraというツール）
 - 盾（スクラムというプロセス）
- 武器が生み出した結果
- 武器よりも大切だったもの

※チャットはイメージです

11:00

開発チームさんが入室しました

11:00

マネージャーさんが入室しました



マネージャー 11:12 既読0

おつかれさまです ^^

※チャットはイメージです

11:00

開発チームさんが入室しました

11:00

マネージャーさんが入室しました



マネージャー 11:12 既読0

おつかれさまです ^^



マネージャー 11:12 既読0

これまで以上に素早くユーザーへの価値提供を
したいんですけどどう？



マネージャー 11:12 既読0

おつかれさまです ^^



マネージャー 11:12 既読0

これまで以上に素早くユーザーへの価値提供を
したいんですけどどう？



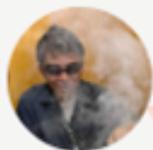
マネージャー 11:12

おつかれさまです ^^



マネージャー 11:12

これまで以上に素早くユーザーへの価値提供を
したいんだけどどう？



開発チーム 11:14 既読1

出したいですよね！



マネージャー 11:12

これまで以上に素早くユーザーへの価値提供をしたいんだけどどう？



開発チーム 11:14 既読1

出したいですよね！



マネージャー 11:12 既読1

これまで以上に素早くユーザーへの価値提供をしたいんだけどどう？



開発チーム 11:14

出したいですね！



マネージャー 11:15 既読1

素早くリリースできるように小さく作れば、品質向上も見込めるよね？



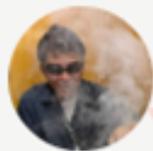
開発チーム 11:14

出したいですね！



マネージャー 11:15 既読1

素早くリリースできるように小さく作れば、品質向上も見込めるよね？



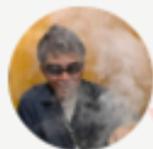
開発チーム 11:14 既読 1

出したいですね！



マネージャー 11:15

素早くリリースできるように小さく作れば、品質向上も見込めるよね？



開発チーム 11:16 既読 1

たしかに…



マネージャー 11:15

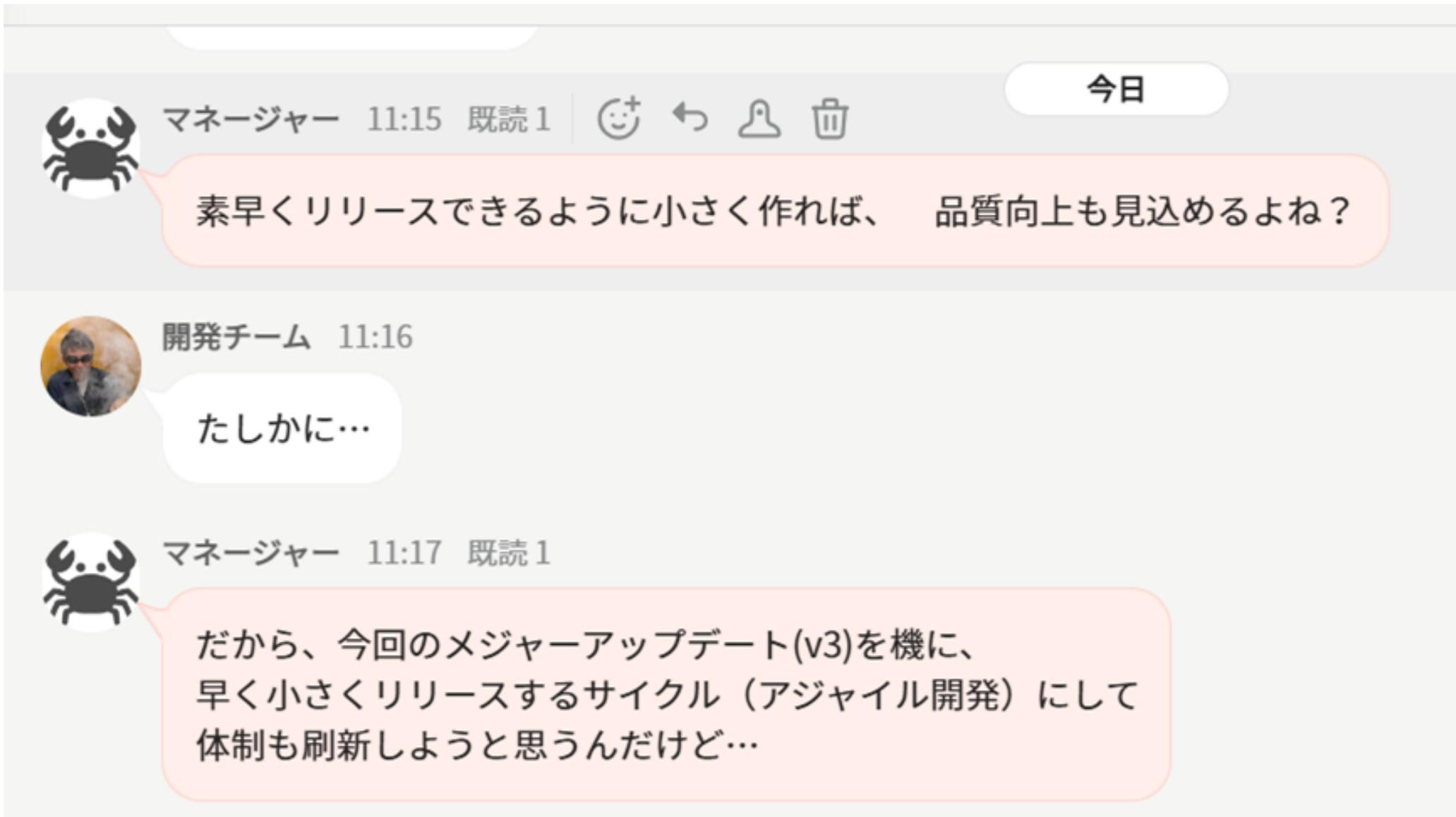
素早くリリースできるように小さく作れば、品質向上も見込めるよね？



開発チーム 11:16 既読 1

たしかに…

※チャットはイメージです





たしかに…



マネージャー 11:17 既読1

だから、今回のメジャーアップデート(v3)を機に、
早く小さくリリースするサイクル（アジャイル開発）にして
体制も刷新しようと思うんだけど…



たしかに…



マネージャー 11:17

だから、今回のメジャーアップデート(v3)を機に、
早く小さくリリースするサイクル（アジャイル開発）にして
体制も刷新しようと思うんだけど…

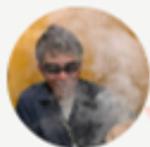


開発チーム 11:18 既読1

やりましょう！

※チャットはイメージです

だから、今回のメジャーアップデート(v3)を機に、
早く小さくリリースするサイクル（アジャイル開発）にして
体制も刷新しようと思うんだけど…



開発チーム 11:18 既読1

やりましょう！

だから、今回のメジャーアップデート(v3)を機に、
早く小さくリリースするサイクル（アジャイル開発）にして
体制も刷新しようと思うんだけど…



開発チーム 11:18 既読1

やりましょう！



開発チーム 11:20 既読1

やりましょうですが、有識者が全然いないし、
いってもリソースの問題もありますね🙄



開発チーム 11:18 既読 1

やりましょう！



開発チーム 11:20 既読 1

やりましょうですが、有識者が全然いないし、
いてもリソースの問題もありますね 😞

いきさつ

※このような吹き出しはありません



開発チーム 11:18

やりましょう！



開発チーム 11:20

やりましょうですが、有識者が全然いないし
いてもリソースの問題もありますね 😞



SHIFT (QA)

これは提案チャンス…!行ける!!

いきさつ

※このような吹き出しはありません



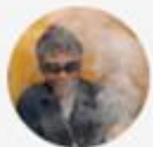
開発チーム 11:20

やりましょうですが、有識者が全然いないし
いてもリソースの問題もありますね🙄



SHIFT (QA)

これは提案チャンス…!行ける!!



開発チーム 11:20

やりましょうですが、有識者が全然いないし、
いてもリソースの問題もありますね 😞



SHIFT (QA) 11:21 既読1

お困りですか？
アジャイル・スクラムは弊社で推進できますよ！

※チャットはイメージです

やりましょうですが、有識者が全然いないし、
いてもリソースの問題もありますね 😞

今日



SHIFT (QA) 11:21

お困りですか？
アジャイル・スクラムは弊社で推進できますよ！



開発チーム 11:22 既読1

ほんとですか？じゃあ来週からもう提案とかしてもらってもいいですか？



SHIFT (QA) 11:21

お困りですか？
アジャイル・スクラムは弊社で推進できますよ！



開発チーム 11:22 既読1

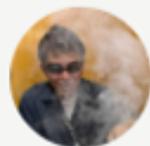
ほんとですか？じゃあ来週からもう提案とかしてもらってもいいですか？

※チャットはイメージです



SHIFT (QA) 11:21

お困りですか？
アジャイル・スクラムは弊社で推進できますよ！



開発チーム 11:22

ほんとですか？じゃあ来週からもう提案とかしてもらってもいいですか？

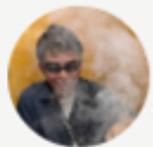


え？そんなすぐですか？
それはちょっと聞いてn



送信

※チャットはイメージです



開発チーム 11:22

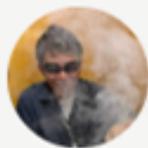
ほんとはですか？じゃあ来週からもう提案とかしてもらってもいいですか？



え？そんなすぐですか？
それはちょっと聞いてn



▶ 送信



開発チーム 11:22

ほんとですか？じゃあ来週からもう提案とかしてもらってもいいですか？



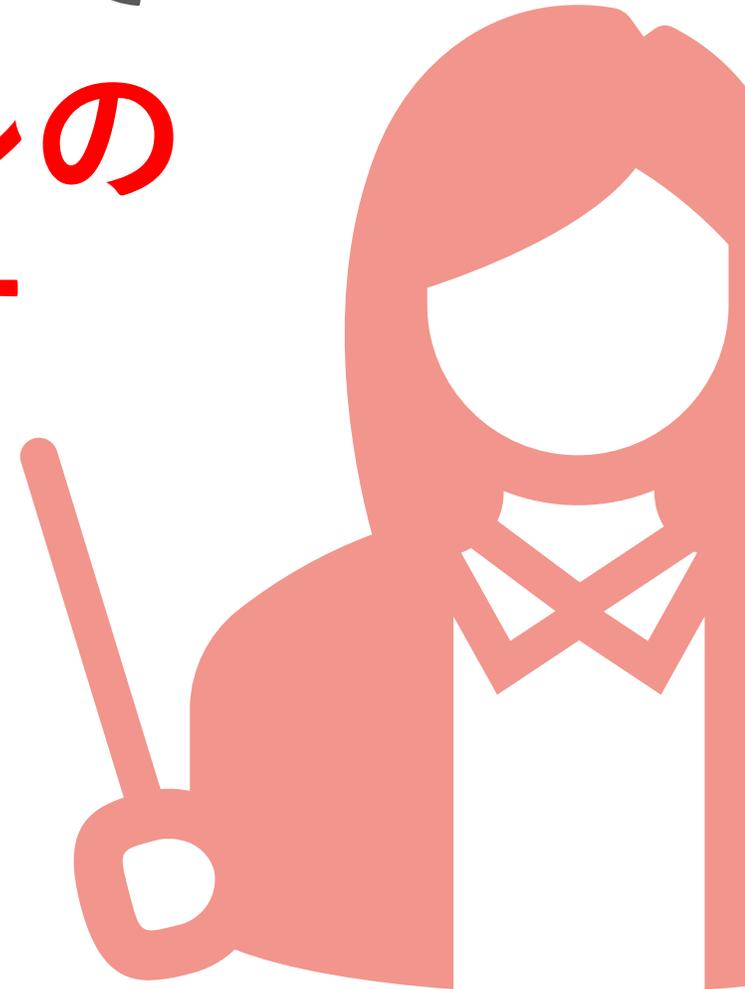
SHIFT (QA) 11:24 既読1

やりますよ！任せてください！



elgana® とは

SHIFTで支援をして
リリースサイクルの
高速化をめざす

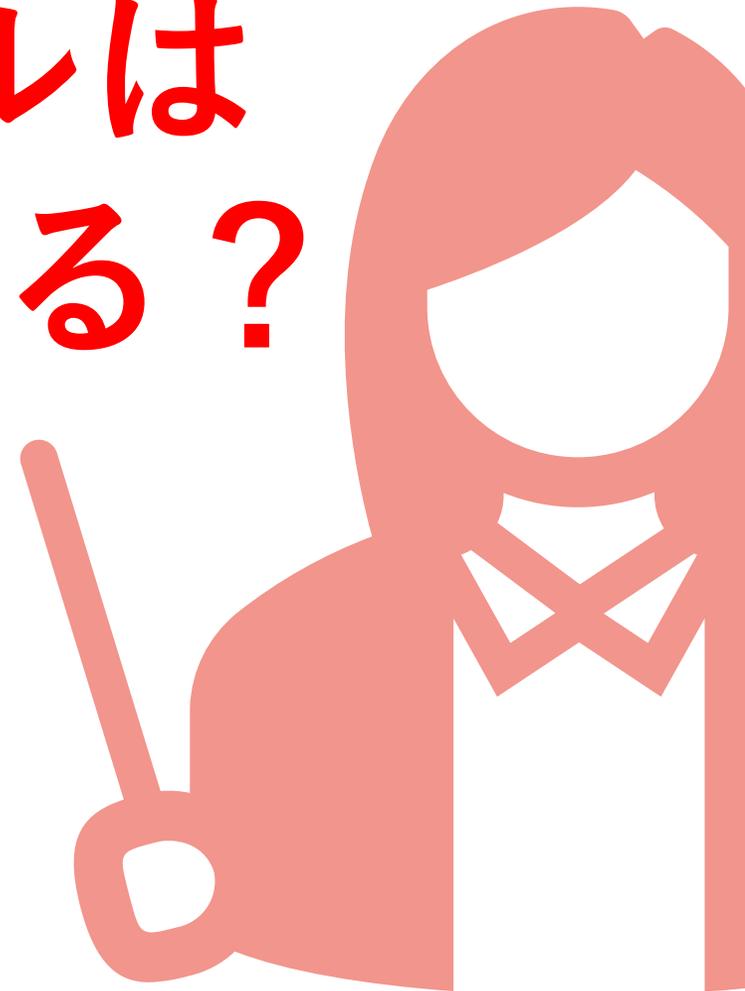


- これまでの戦い
- 目前に迫る次の戦い（解決すべき課題）
- 鍛冶師（SHIFT）でしゃばる

- 鍛冶師、脅威にあらがう 武器をこしらえる

- 剣（Jiraというツール）
- 盾（スクラムというプロセス）
- 武器が生み出した結果
- 武器よりも大切だったもの

そもそも。
リリースサイクルは
どうすれば早くなる？
(理想)



仕事の 受け渡しがスムーズ

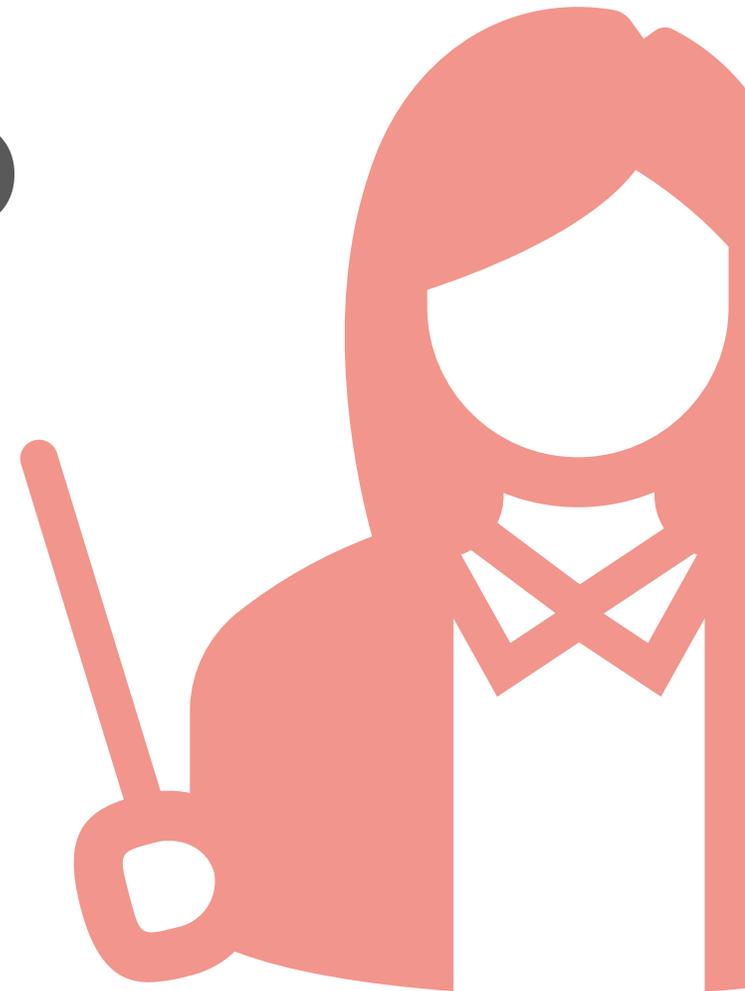
- やるべきことはやるけど、無駄は少ない(重複がない)
- 作業完了から次の作業着手までが早い(リードタイムが短い)



自分たちの活動を ふりかえることができ、 プロセスを効率化していける

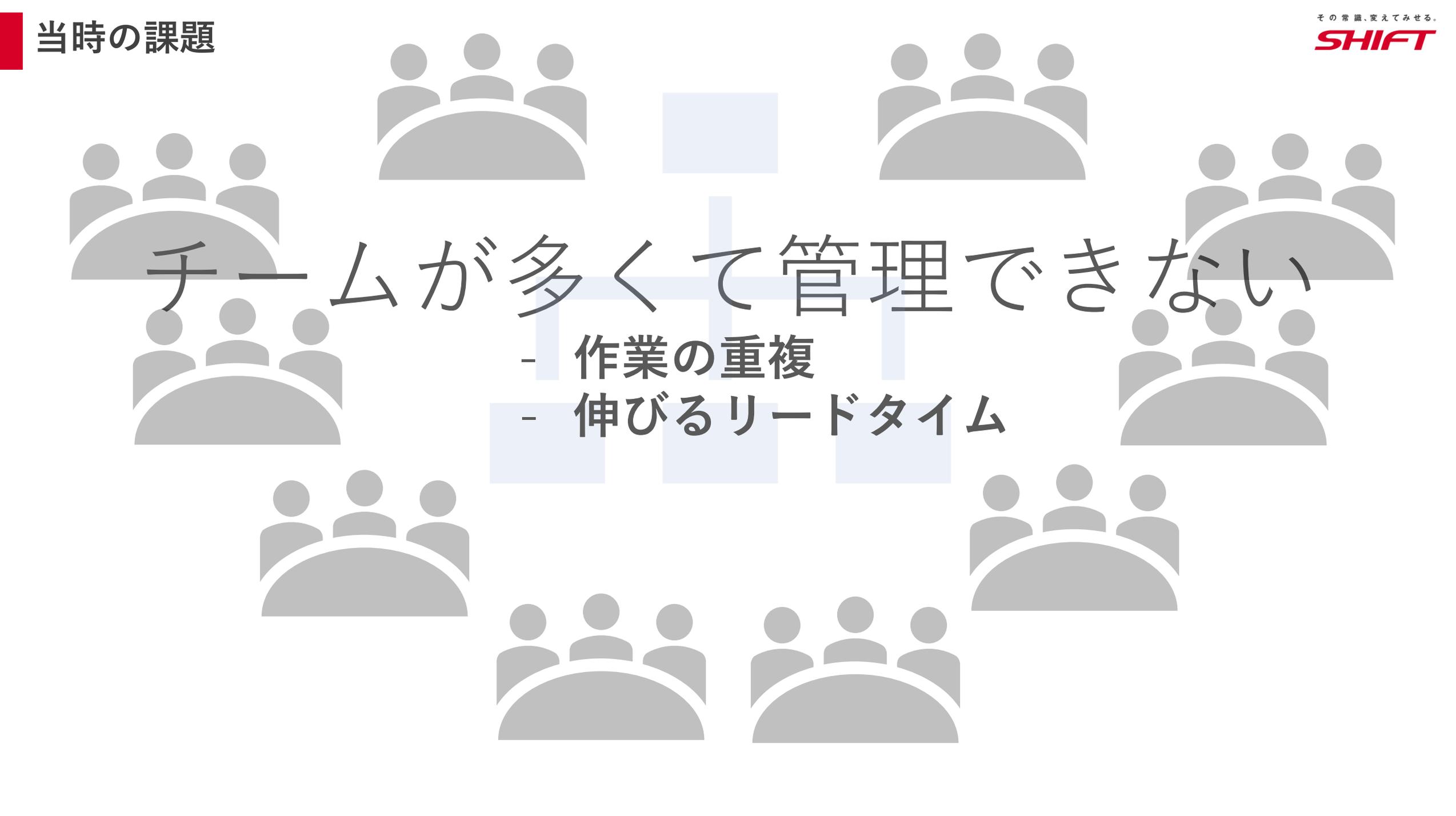
- 想定（To-Be）フローが明瞭である
- 想定と異なるフローが発生していないか？
- 想定外に負担の重い仕事はなかったか？

その実現には、
みんなの仕事の
可視化が必要



SHIFTが認識していた

立ちはだかる壁
(現状)



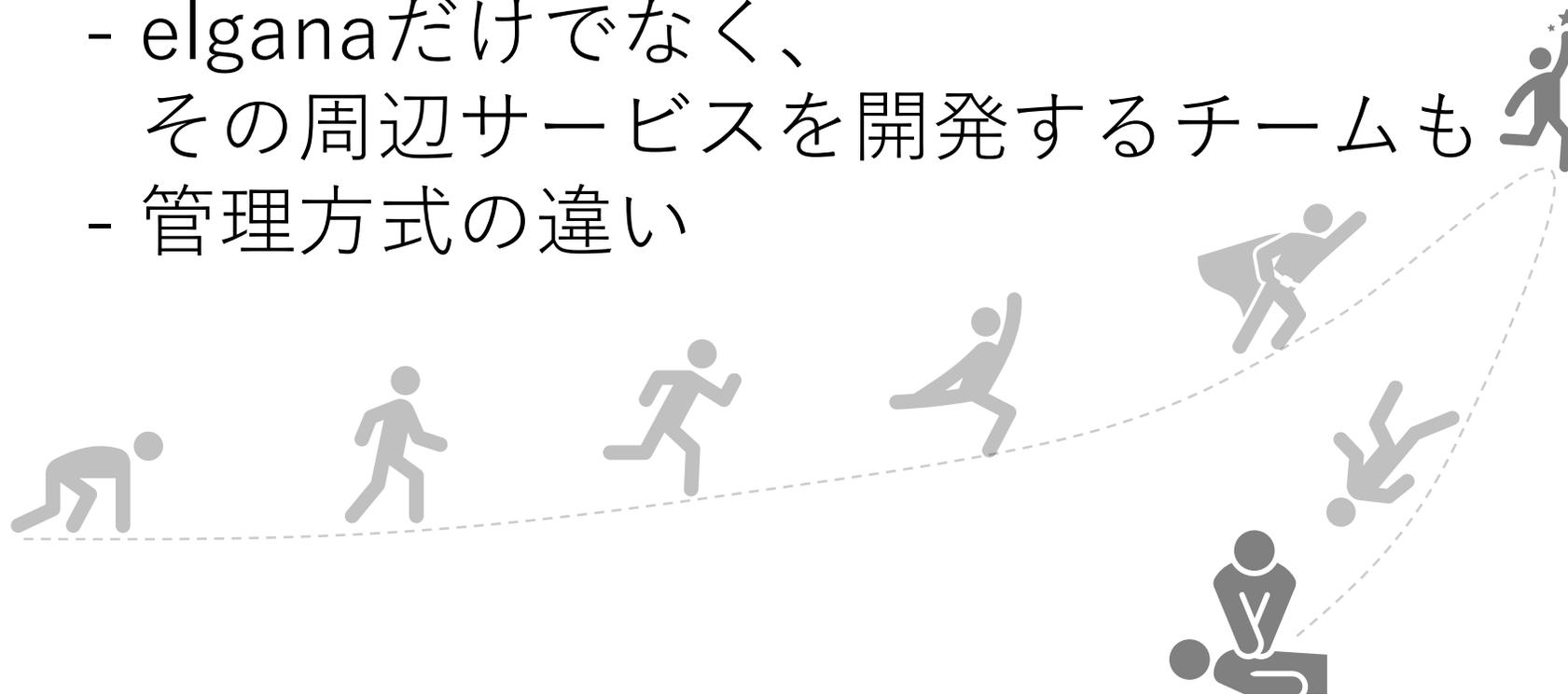
チームが多くて管理できない

- 作業の重複
- 伸びるリードタイム

チームが多くて管理できない

チームの壁

- elganaだけでなく、
その周辺サービスを開発するチームも
- 管理方式の違い



すなわち...

チームが多くて管理できない

管理のガラパゴス化

- チーム毎の進捗や活動の不可視化
- 似たようなスケジュール管理資料が
チームごとに散逸
- 比較、統合が難しい



チームが多くて管理できない

対策

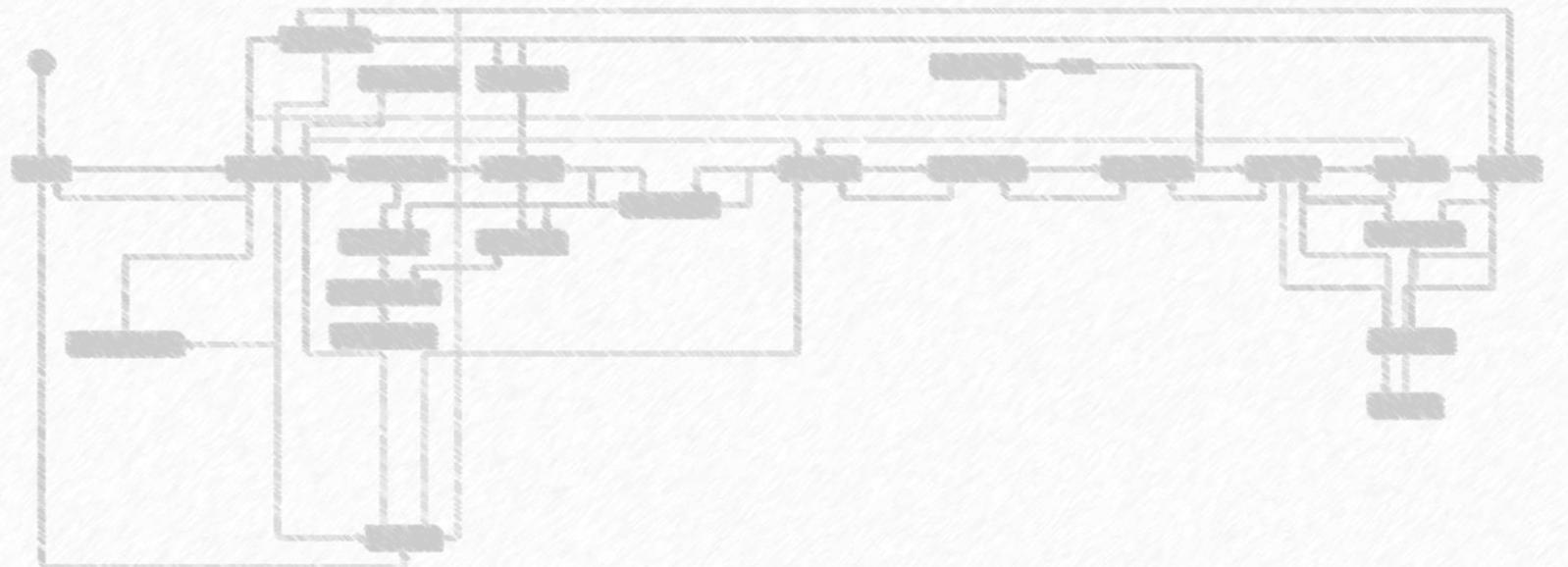
- ツール

チームが多くて管理できない

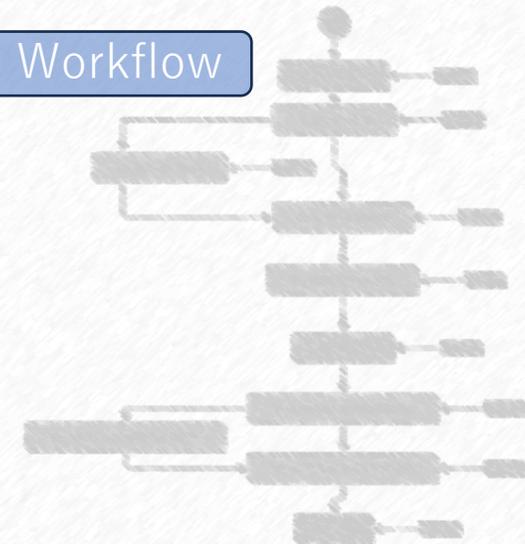
個別活用していたJiraを整備

- Jiraを新体制へ適応できるようにカスタマイズして、想定(To-Be)フローの可視化
- 個別のチーム活動の可視化 & 管理の一本化

Bug Workflow



Epic Workflow



Appendix

プロジェクト / [redacted] / エピックボード
エピックボード

検索欄、ラベル、クイックリンク、インサイト、設定を表示

チケットの各ステータスにはDoDを定義し、DoDを満たすことでステータス遷移できるようにルール化

PREPARING 137	DESIGNING 28	DEV PREPARING 86	READY 2	DEVELOP IN PROGRESS 26	RELEASE IN PROGRESS 1	DONE 7
---------------	--------------	------------------	---------	------------------------	-----------------------	--------

▼ appetizeer (9/10) 20件の課題

- [性能改善]
- [web]

PO向けとDev向けに別ボードを用意、ボードのスイムレーンもチケットの粒度もステータスもそれぞれ別に定義

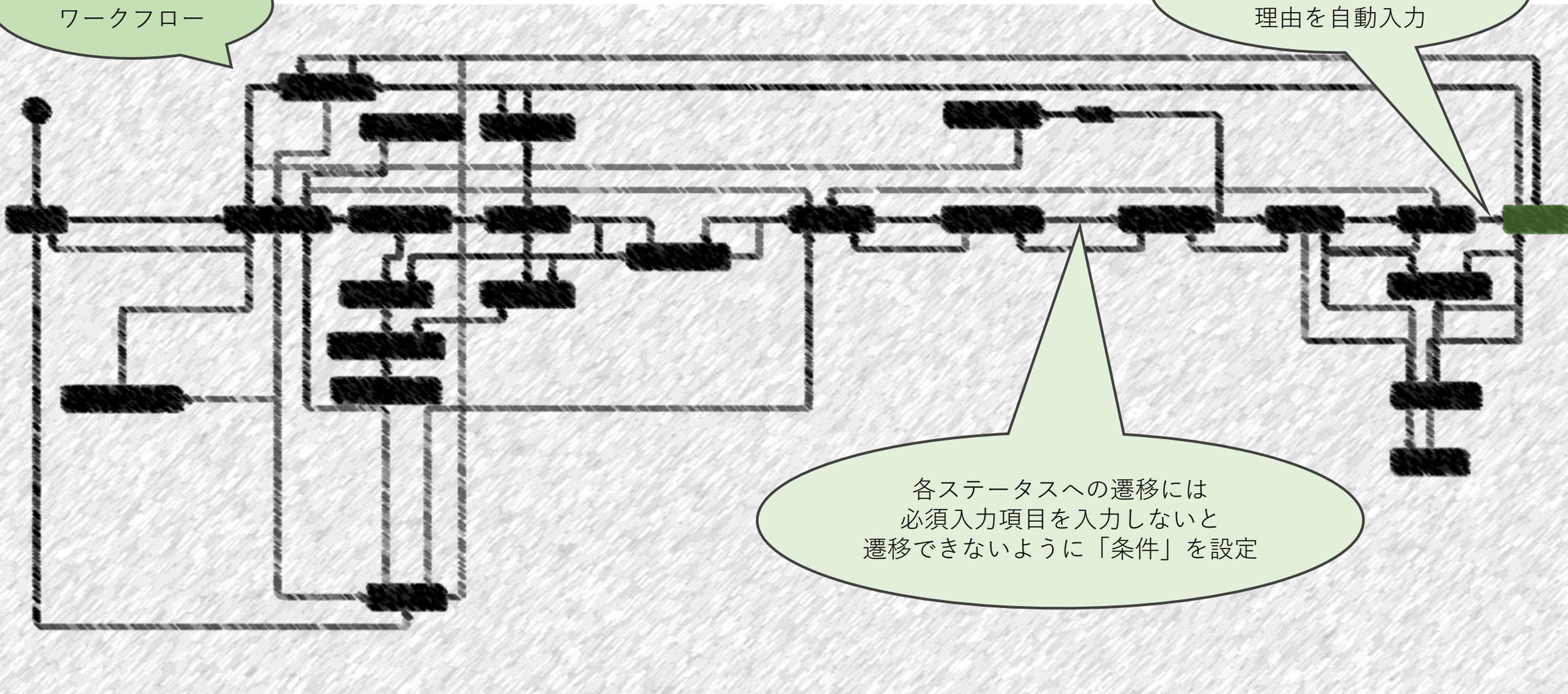
- エピック
 - ストーリー
 - サブタスク
 - スパイク
 - 課題 (バグ)

- › soup (10/8) 6件の課題
- › main (11/5) 6件の課題
- › coffee (12/3) 7件の課題
- › dessert (1/7) 1件の課題
- › 2 ken me (2/4) 1件の課題
- ▼ taxi (3/3) 1件の課題

TODO 3	IN PROGRESS 10	TESTING 1	IN REVIEW 2	DONE 3
[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]
[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]
[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]
[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]
[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]

Appendix

バグチケットの
ワークフロー



DONE遷移前のステータスに応じて、Close理由を自動入力

各ステータスへの遷移には
必須入力項目を入力しないと
遷移できないように「条件」を設定

起票 → 車で移動 → 仕入れ

説明: 市場に行って食材を入手しよう
画面: なし-即座に発生

トリガー 0 条件 18 検証 0 事後操作 5

次の条件すべて [条件を追加](#)

フィールド	生年月日	は等しくないの値「NULL」でなければなりません。文字列として比較
フィールド	名前	は等しくないの値「NULL」でなければなりません。文字列として比較
フィールド	住所	は等しくないの値「NULL」でなければなりません。文字列として比較
フィールド	メールアドレス	は等しくないの値「NULL」でなければなりません。文字列として比較
フィールド	身長	は等しくないの値「NULL」でなければなりません。文字列として比較
フィールド	今年の抱負(願望)	は等しくないの値「NULL」でなければなりません。文字列として比較
フィールド	電話番号	は等しくないの値「NULL」でなければなりません。文字列として比較



調理 → 配膳 → 食事

画面: なし-即座に発生

トリガー 0 条件 0 検証 0 事後操作 7

次はトランジションが発生した後に処理されます [事後操作を追加](#)

1. 課題の解決状況は **Done** に設定されます。
2. 課題のクローズ理由は **改修完了** に設定されます。
3. 課題ステータスをターゲットワークフロー ステップのリンクされたステータスに設定します。
4. トランジション中に入力されたコメントを課題に追加します。
5. 課題の変更履歴を更新し、課題をデータベースに保存します。
6. 課題のインデックス再作成を行い、インデックスとデータベースを同期します。
7. リスナーが処理できる **一般イベント** イベントを発生させます。

Appendix

ワークフローで
設定できない
複雑な自動化は
Jira Automationで実
現！
※不具合対応の
優先度計算を
自動化しています

褒め ポイント出力(Auto)

- ① ルール詳細
- 📄 監査ログ
- + いつ: 課題の作成時
ルールは、課題が作成されたときに実行されます。
- ⚙️ 課題タイプ と等しい
defect
- 🔍 その場合: 課題フィールドを編集
がんばった P, よくやった P, ふんばったP,
こらえた P, しのいだ P, 挑戦回数, イケイケ
P, 達成 P
- 🔍 条件: 一致
豚汁 は にんにくをいれる・
一味をいれる・七味をいれる
と等しい
- 🔍 その場合: 課題フィール

条件分岐もできるぞ！

🔍 課題の編集 🗑️

課題のフィールドに数値を設定してください。編集するフィールドを追加します。[課題を編集]アクションの詳細

追加フィールドを表示するには、高度なフィールド編集の [その他のオプション] を選択します。

⚙️ 設定するフィールドを選択... ▾

褒め ポイント

```
{{#=}} ( ( {{issue. がんばった P}} + {{issue. よくやった P}} + {{issue.ふんばったP}} ) * {{issu ...
```

➤ その他のオプション

Jiraスマートバリュー（スマート値）を用いて、チケットの入力値を四則演算！

もう一つの壁

導入したJiraの活用促進が必要

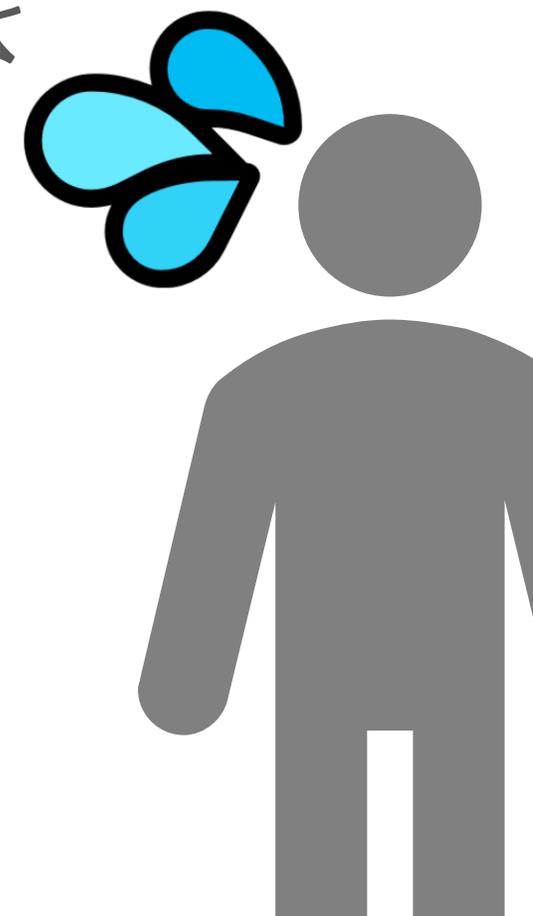
- 設定したから使ってね、
では使いこなせない
- いつ、なにを、どのように使うのか、
何を守る必要があるのか **説明**が必要



スクラム経験がないメンバーも

- 新規のメンバーが多数参画
- あらためてスクラムを説明する必要がある

スクラムマスター
できそうな人忙しすぎ



対策

- プロセス

対策

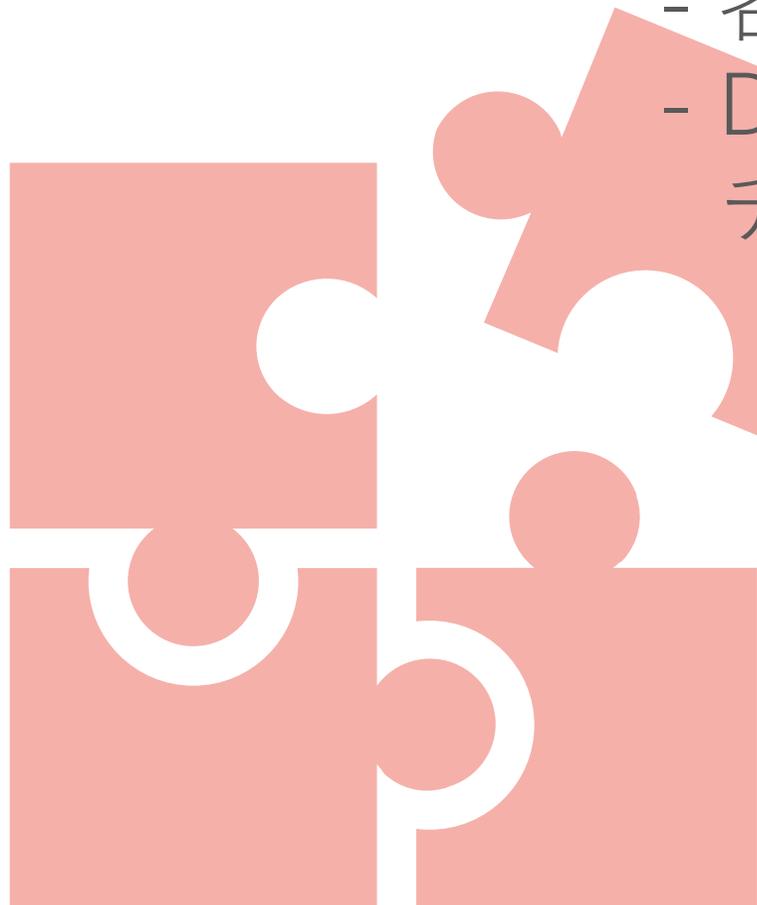
スクラムをやったことがある人が少ない

スクラムマスター の提供

- 目的の説明・認識合わせ
- 各イベントのファシリテーション
- スクラムマスターの育成・相談対応

目的の説明・認識合わせ

- 各スクラムイベントの目的の共有
- DoD整備による、
チケットステータス・完了の認識合わせ



各イベントのファシリテーション

- 基本スクラムイベントのファシリテーション
- 個別のチームのモヤモヤの吸い上げ
- 他のチームに意思を伝えられるように、場のセッティング、仲介の実施



スクラムマスターの 育成・相談対応

- 週一でスクラムマスター候補と1on1を実施し、スクラムの基礎講習
- 月一で新人スクラムマスターと1on1を実施し、困りごとの相談対応
- Jiraの使い方に関する相談対応



本日の物語

- 鍛冶師（SHIFT）でしゃばる
- 鍛冶師、脅威にあらがう武器をこしらえる
 - 剣（Jiraというツール）
 - 盾（スクラムというプロセス）

- 武器が生み出した結果

- 武器よりも大切だったもの

- これまでの戦い
- 目前に迫る次の戦い（解決すべき課題）

チームが多くて管理できない

Jira(ツール)の 結果

武器が生み出した結果

チームが多くて管理できない

進捗管理の一本化に無事成功

連休明け、何をやっていたのか忘れていた状態から開始しましたが、JIRAのチケット確認で状況確認ができました。

こういうツールの重要性を再確認し、「チケットに残しておく」ことは継続すべき。

- PO, Dev(&QA)の進捗管理 (Ready, Doing, Done) をJiraに集約
- バックログを見れば、誰がボールを持っているのか、Readyになっているのかが分かるように



スクラムをやったことがある人が少ない

スクラム（プロセス）の 結果

武器が生み出した結果

スクラムをやったことがある人が少ない

PO, Dev(&QA)の協力体制を確立

- プロセス変革の混乱期に
対立を生まずに、円満に移行することに成功



今までSHIFTは一部の開発との
小さな繋がりが中心だったが…



相談や相互協力の範囲も
着実に広がっていった!!!



ではリリースサイクルは
どうなったのか…？

新体制初期時のリリース課題

新体制初期数か月は立ち上げや品質プロセスの
厳格化もあり、リリース速度は上がらなかった。

自分たちの考えた機能は全て乗せたい

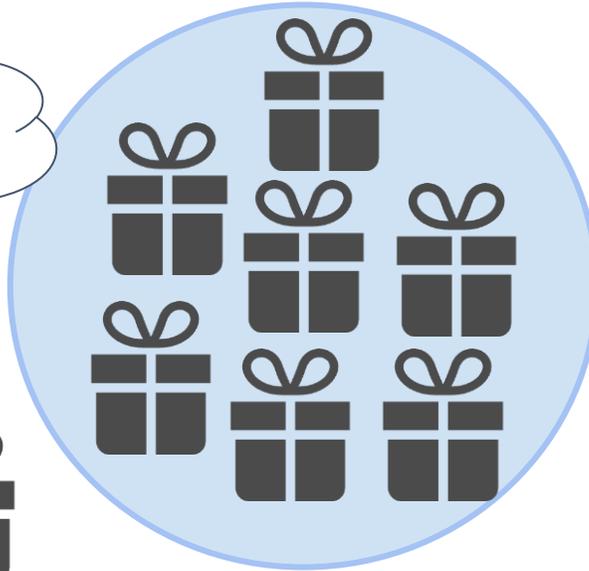
リリース機会少ないし不具合修正も乗せたい



PO



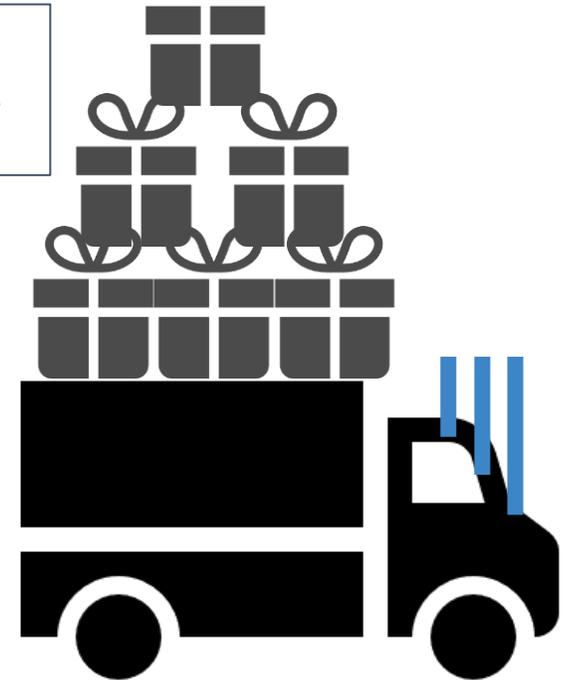
開発



この量なら
1ヶ月以上
かかるな

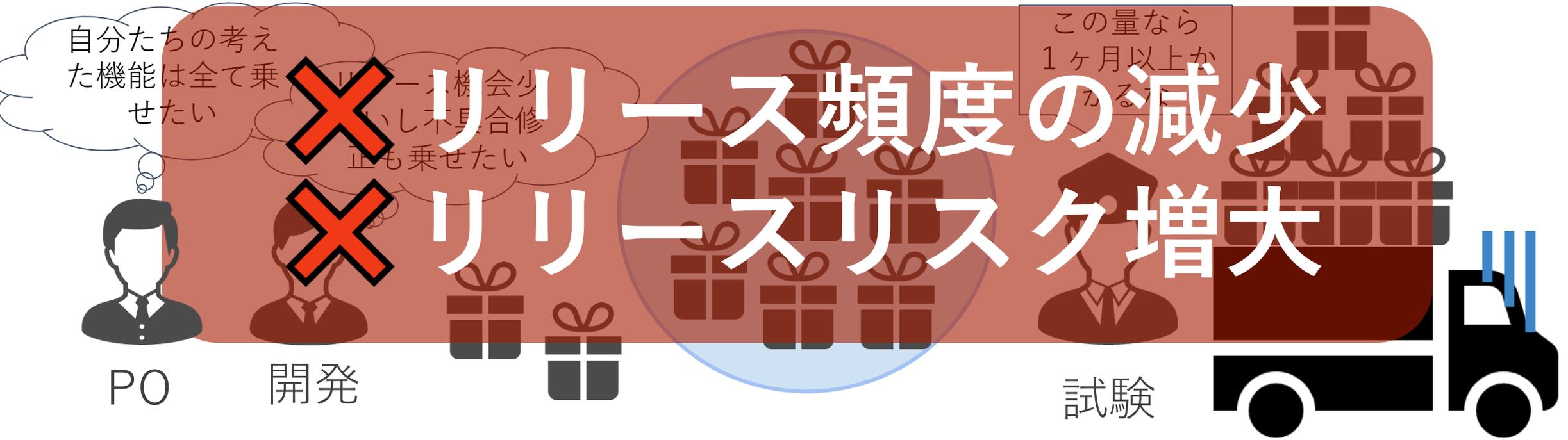


試験



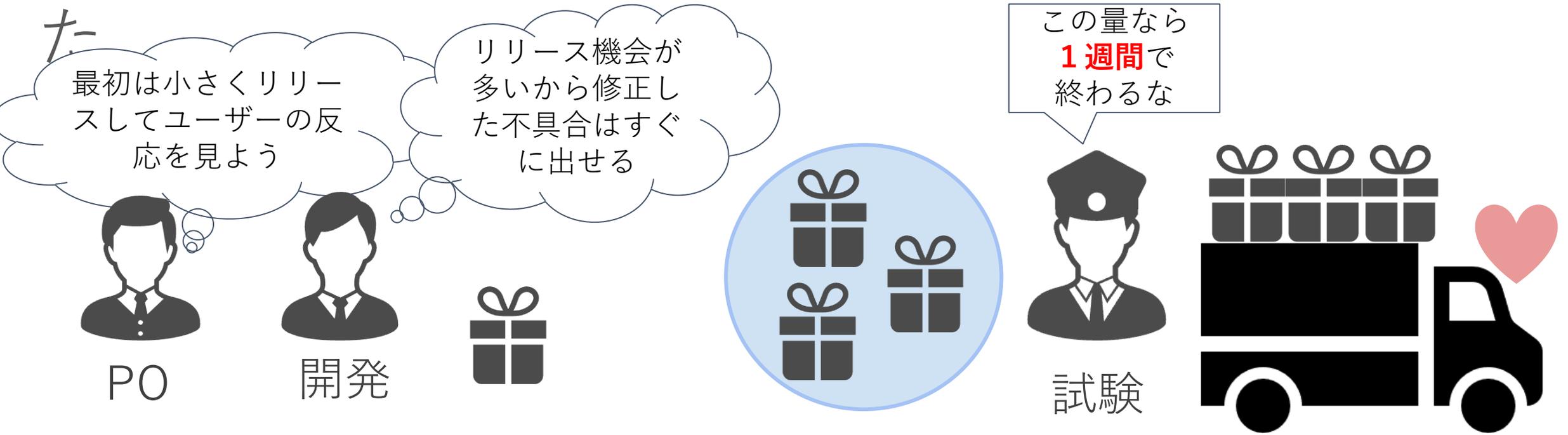
新体制初期時のリリース課題

新体制初期数か月は立ち上げや品質プロセスの厳格化もあり、リリース速度は上がらなかった。



新体制安定後の変化

MVPへの意識とリリース日を先に決めてしまうことで必然的に1リリースあたりの規模が小さくなった



リリースサイクル

毎月1回 → 毎週1回

新しい小さな何かを
毎週リリースできるように！

- 「らくらく」はまだ辿り着けていない

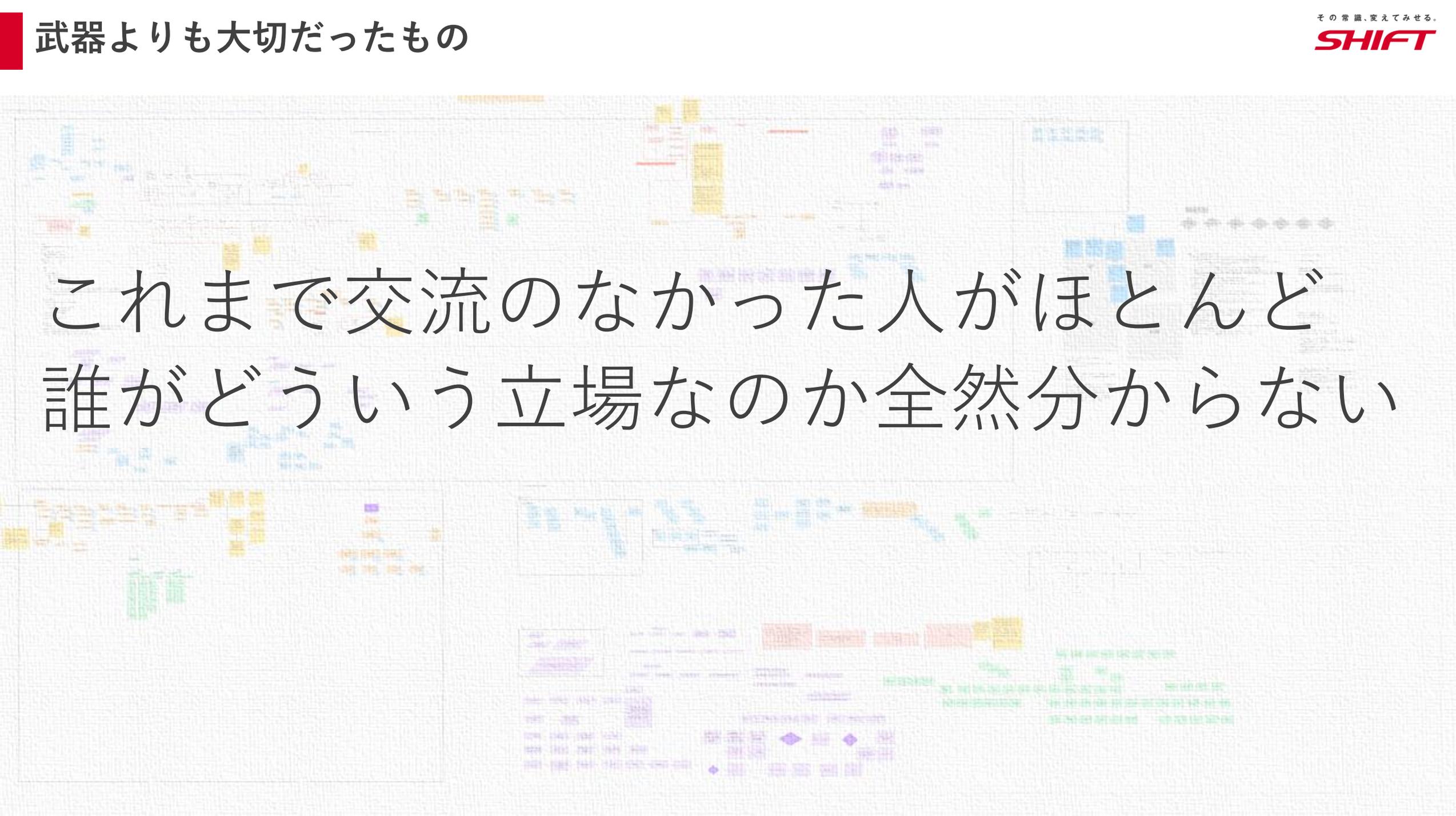
本日の物語

- 鍛冶師、脅威にあらがう武器をこしらえる
 - 剣（Jiraというツール）
 - 盾（スクラムというプロセス）
- 武器が生み出した結果

- 武器よりも大切だったもの

- これまでの戦い
- 目前に迫る次の戦い（解決すべき課題）
- 鍛冶師（SHIFT）でしゃばる

Jira刷新時には
こんな課題もありました



これまで交流のなかった人がほとんど
誰がどういう立場なのか全然分からない

みんなが何しているか分からなすぎて
のちに、各チームにタスクの洗い出しを
お願いしたりも…※すごく協力的でした

武器よりも大切だったもの

われわれが
やっている
プロセスが
抜け落ちてる

この入力項目の
目的が分からない

この用語の定義
ブレてませんか？

スクラムイベントの度に
議論は白熱

これとこれの違いは
何ですか？

あの情報
どこいきました？

こういう情報も管理
したいんだけど…

武器よりも大切だったもの

その常識、変えてみせる。
SHIFT

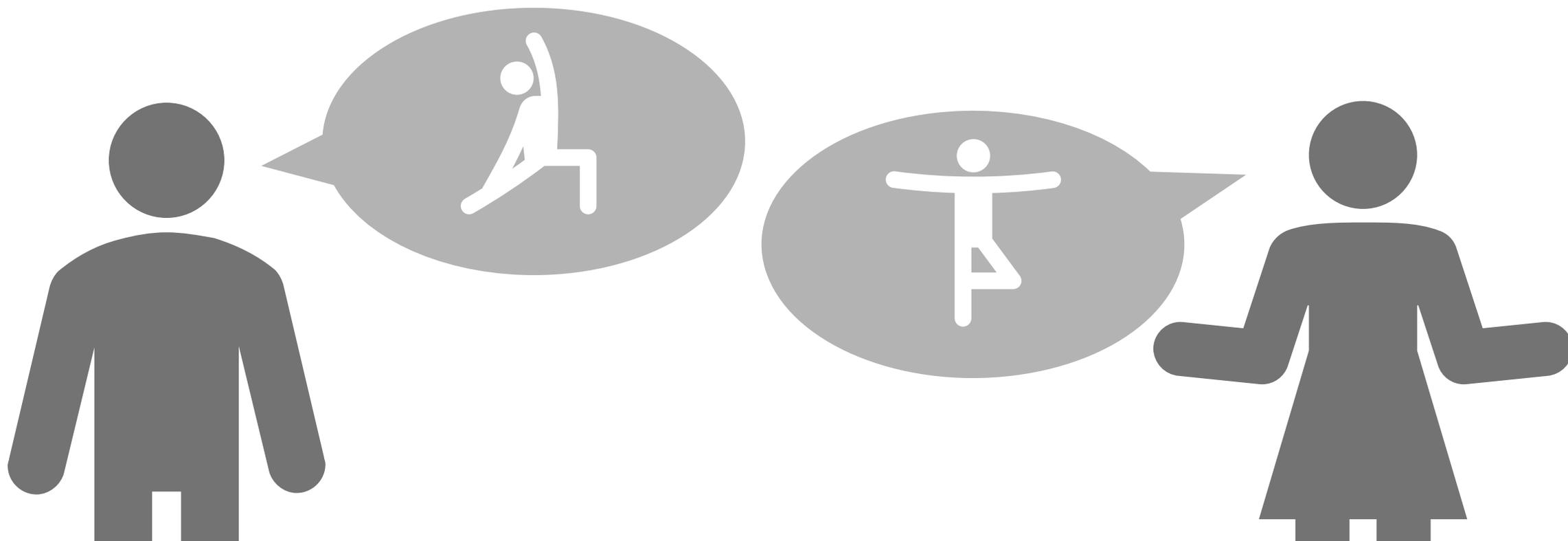
なかには厳しい意見も
ありましたが…

意見が出るということは
しっかり向き合ってもくれていた！！

- 結果として、ツールやスクラムイベントは
良い感じに乗りこなせるように！



プロセスやツールも大事だけど、
個人との対話はもっと大事！！

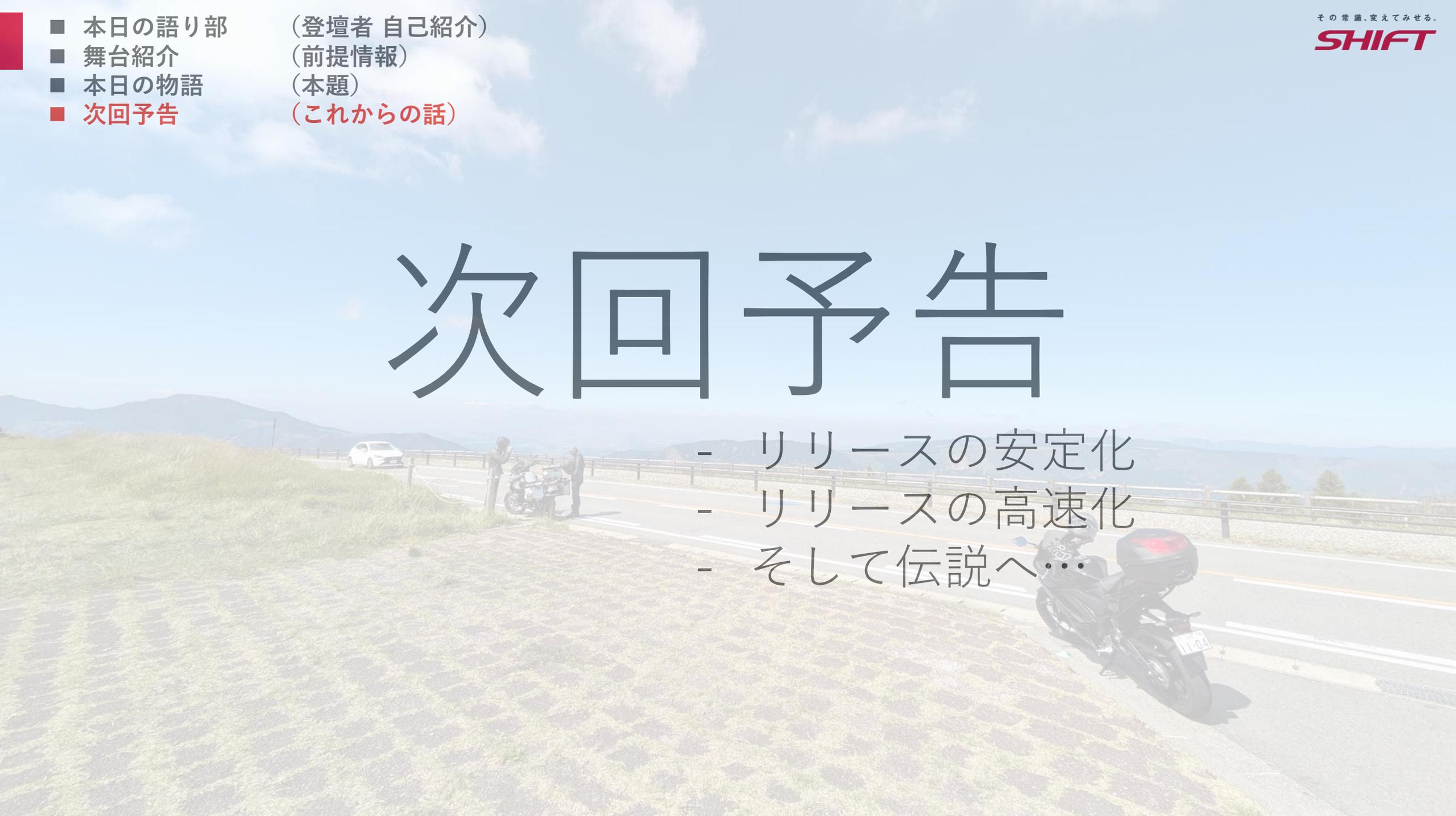


- 本日の語り部
- 舞台紹介
- 本日の物語
- 次回予告

- (登壇者 自己紹介)
- (前提情報)
- (本題)
- (これからの話)

次回予告

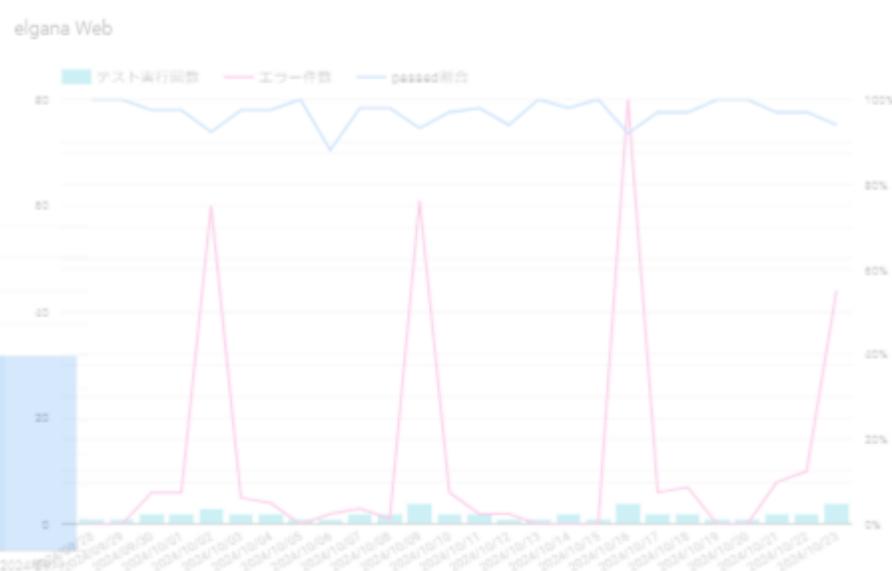
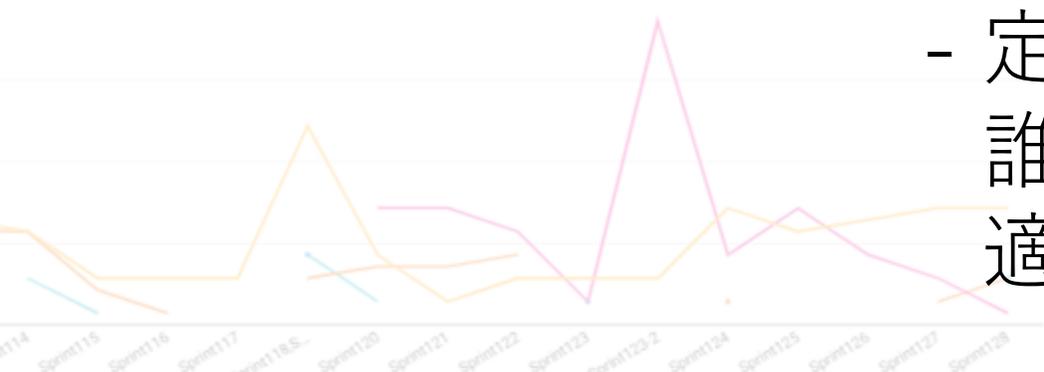
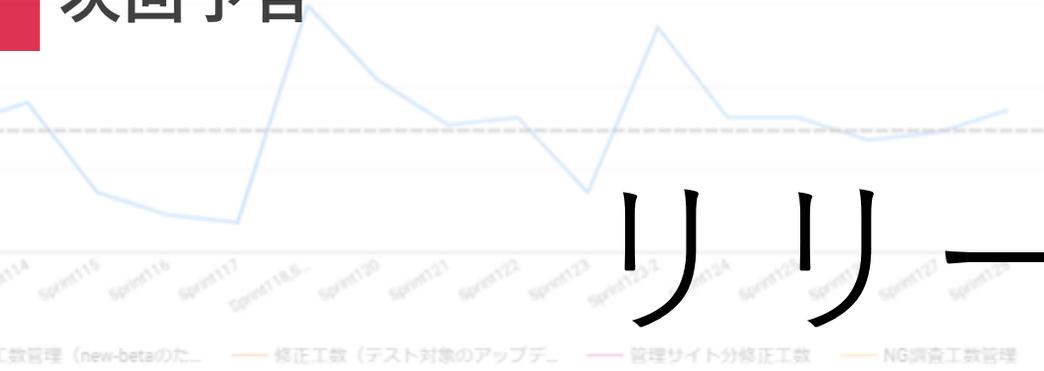
- リリースの安定化
- リリースの高速化
- そして伝説へ...



次回予告

リリースの安定化

- 定量値という共通言語の可視化により、
誰もが適宜、納得して
適切な判断をできるように



eigana Web

テスト実行開始...	passed...	passed	failed	skipped	timeout
2024/10/23 0:21:00	93%	92	3	0	1
2024/10/23 0:21:00	93%	97	2	0	1
2024/10/23 1:01:00	93%	99	1	0	0
2024/10/23 0:00:00	100%	16	0	0	0
2024/10/22 1:01:00	94%	90	1	0	1
2024/10/22 0:00:00	100%	16	0	0	0
2024/10/21 1:01:00	94%	90	1	0	1
2024/10/21 0:00:00	100%	16	0	0	0
2024/10/20 0:00:00	100%	16	0	0	0
2024/10/19 0:00:00	100%	16	0	0	0
2024/10/18 1:01:00	94%	90	1	0	1
2024/10/18 0:00:01	100%	16	0	0	0
2024/10/17 1:01:00	94%	90	1	0	1

リリースの高速化

- DevとQAがタッグを組んで
モブプロを実践



次回予告

※画面は開発中のものにつき、実際の仕様とは異なる場合があります。

The screenshot displays a Slack interface for a channel named 'elgona'. On the left, a sidebar contains navigation icons for home, search, and a list of channels. The main area shows a message history for the channel 'イベントのお知らせ' (Event Notice). The messages include:

- A message from 'elgona201' at 14:00 (today) with a cat avatar and the text 'スタンプを追加しました' (Added a sticker).
- A message from '100' at 14:00 (today) with a cat avatar and the text 'メッセージが削除されました' (Message deleted).
- A message from 'elgonaサポートボット' at 14:00 (today) with the text 'elgonaサポートボット: こんにちは! elgona'.
- An information message from 'elgona' at 14:00 (today) with the text 'インフォメーション: elgona: よろこー'.

At the bottom, a chat input area is visible with a placeholder text: 'ここにメッセージを入力してください (Command + Enter で送信, Enter で改行)'. A '送信' (Send) button is located to the right of the input area.

Thank you for listening

ご清聴

ありがとうございました 