

# QRC チーム トポロジー

Based on Team Topologies, QRC by Henny Portman, May 2020

**コンウェイの法則:** “システムを設計する組織は... その組織のコミュニケーション構造をコピーした構造の設計を生み出すことになる”

**チームファーストの取り組み:** ソフトウェアデリバリーの効果を高めるためのチームから始める。勘案すべき観点は複数ある: チームサイズ、存続期間、関係性、認知負荷

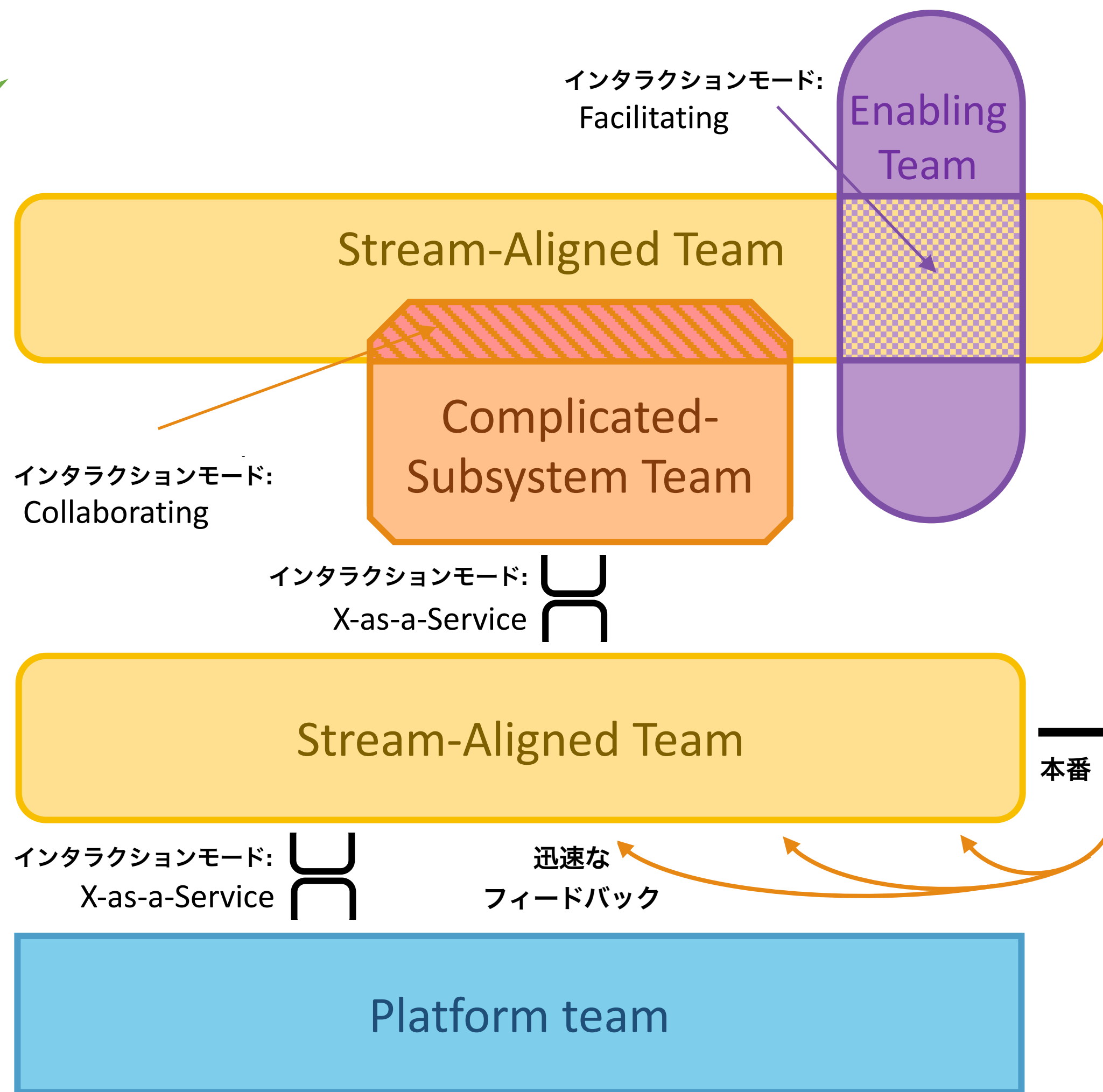
**組織的センシング(Organizational Sensing):** 組織構造を適応・発展させることを目論む

**チームのスケール:** 組織構造のグルーピングはダンバー数に従う。まずは5-8名から始める。次に15名程度、それから50名、150名、500名、とする

**ブルックスの法則:** “人員を追加しても、チームのキャパシティはすぐに増加するわけではない”

**認知負荷:** “ワーキングメモリに割り当てられるメンタルエフォートの総量”。チームの責務はチームの認知負荷の上限が制約となる。

- ・ **内在性(intrinsic)認知負荷** — 問題領域の本質に関連するタスクにまつわる負荷
- ・ **外在性(extraneous)認知負荷** — 取り組むタスクの環境にまつわる負荷
- ・ **適切な(germane)認知負荷** — 学習やハイパフォーマンスを発揮するために取りわけ注意力を要するタスクにまつわる負荷

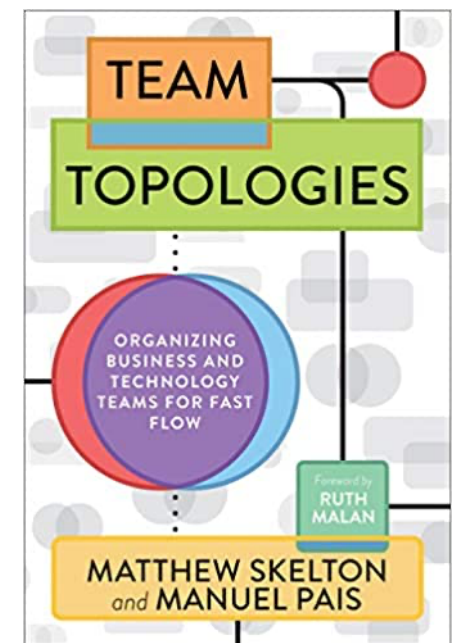


**ストリームアラインドチーム:** ビジネス的変更の主要な「流れ(Flow)」に向けて編成されるチーム。職能横断スキルの融合体であるため、他チームの作業を待つことなく意義のあるインクリメントをデリバリーできる能力が備わっている

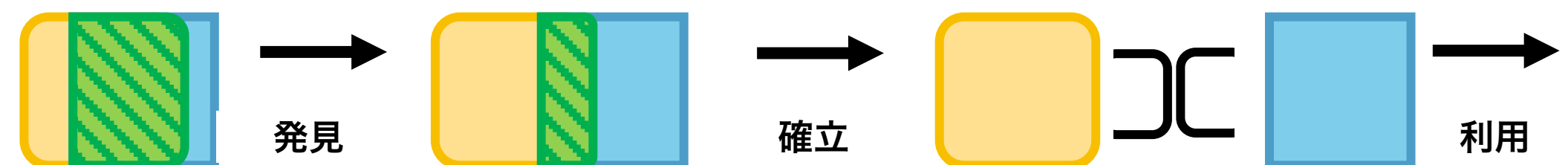
**プラットフォームチーム:** ストリームアラインドチームのデリバリーをサポートする基盤となるプラットフォームを仕事の領域とするチーム。プラットフォームは複雑な技術をシンプルにすることで、それを利用するチームの認知負荷を軽減する

**イネイブリングチーム:** 移行や学習期間の一環として、他のチームがソフトウェアを採用することや変更することをアシストするチーム

**コンプリケイティッド・サブシステムチーム:** 複雑すぎて通常のストリームアラインドチームやプラットフォームチームでは対処できないサブシステムに特化して取り組むチーム。本当に必要な場合、それが最善である場合にのみ編成される



チームトポロジーの発展



基礎となるチームトポロジー(4種類)の間のインタラクションモード:

- コラボレーション:** 他のチームと密接に連携する
- X-as-a Service:** 最小限のコラボレーションで「何か」を提供/利用する
- ファシリテティング:** 妨害物を取り除くために他のチームを援助する(援助される)