

第2回 派遣・請負区分のあてはめの明確化に関する 実務者ヒアリング 要旨

日時：令和3年6月29日（火）15:00～16:30

参加者：別紙のとおり（●質問者、○説明者又は回答者）

発注者側、受注者側の企業から、各社におけるアジャイル型開発の進めについて説明し、参加者・事務局間で、以下のような質疑応答があった。

<アジャイル型開発の進め方について>

- アジャイル型開発は自己組織型。開発チームのメンバーが自律的に判断して動くことが求められている。
- スプリント計画の段階では、プロダクトオーナー（PO）がここまでやると決めるのではなく、POの意向を踏まえて、開発チームでどこまで出来るかを判断し、調整して合意する形のコミュニケーションをとる。
- 各スプリントで開発することに対して、こういった形で作業を進めるかは、開発チームのメンバーとスクラムマスターが、意識合わせをして決める。
- 誰がどの作業をするかは事前に決めるのではなく、デイリースクラムにおいて、「今日は私がこれをやります。」と宣言してタスクを決める。
- 労働時間に関しても開発担当者が自分で判断するのが原則で、例えば今週はどれくらい作業時間が取れるかというのは各メンバーが自分で管理する。時間外労働が必要な場合は、実施責任者が指示を行う。

<開発の体制について>

- 準委任で複数社入っている場合に、開発チームが複数あって個社ごとに分かれているのか、一つの開発チームに異なる企業の労働者が入っているのか。また、下請構造はどのようになっているか。
- 基本的には一つの開発チームの中に複数社が入っている。2次下請、3次下請というような構造にはなっていない。

<進捗に遅れが生じた場合の対応について>

- 進捗に遅れが生じた場合にはどのように対応しているのか。
- 最初に考えるバックログの中身は変化するので、不要になるものもある。適宜スプリントごとに棚卸しをして、優先度を決め直すのがPOの役割。結

果としてできなかったものは、後ろに回したり、その代わり別のものの優先度を上げて開発したりする場合もある。

- 計画どおりに開発が進まないことを想定し、そのような場合は、優先度を下げるか、もともとバッファファアを設けておく等の対応について、始めの段階で意識を共有して進めている。

<派遣・請負区分への対応について>

- 開発作業を進めるに当たり、発注者から指示が行われるものではなく、開発チーム内の合議で進める仕組みになっているのか。
- 業務遂行指示だとは思っていないが、業務遂行指示と誤解されないように、あえて実施責任者を通すということをしている。単にチームで合議した上での確認事項と言えることでも、あえて実施責任者を經由してやりとりしている。
- 指揮命令に該当するかどうかの区別が難しいと感じるコミュニケーションや発注者側が偽装請負になることを懸念する点としてはどのようなものがあるか。
- 実際のコミュニケーションでどのような発言があるかは分からないので、発注者から指示のような発言があった場合は実施責任者が受けて、それをチームのメンバーに展開する体制をとっている。開発チーム外の者を実施責任者として選任し、それぞれのイベントに参加させるケースもある。
- 共有される情報によっては偽装請負と受け取られることを懸念して、発注者側が開発チームからの情報を受け取ることを控えるようなケースがある。

<アジャイル型開発のメリット、割合について>

- アジャイル型開発を選んだ理由、メリットとして考えられることはどのようなことか。
- 初めてのビジネスに関するシステムで、関係者や利用すると想定されるユーザーの意見を聞きながら試行錯誤して構築するものだったため。また、海外で先行している分野で中身を調整しながら構築する必要のあるシステムだったため。
- アジャイル型開発の割合について、今後増やしていきたいといった方向性はあるか。
- 何割にしようという目標があるわけではないが、アジャイル型開発を活用していくという方向性はある。今回制度の適用の明確化が図られれば、よりアジャイル型開発をやりやすくなるのではないかと考えている。

<労働者派遣の活用について>

- 労働者派遣を活用していない理由としてはどのようなことがあるか。
- ユーザー企業は開発者ではないので、開発に必要なスキルをピンポイントで特定することはかなり難しい。そのため、(労働者派遣ではなく)ある程度スキルセットをまとめてベンダーに準委任するということが多い。
- 派遣のできる場合は派遣でという調整をしているかと思うが、派遣ができない場合は準委任でという形での契約になる。

<契約金額の算定方法について>

- 準委任契約の場合の契約金額の算定方法はどのようになっているか。
- 単純に人数×期間ではなくて、委託する業務の難易度に応じ、開発人材個々人のスキルを考慮して決まっている。

<アジャイル型開発を行うに当たっての認識の共有化について>

- アジャイル型開発を行うに当たっては、発注者側と受注者側の認識の共有が重要だと思われるが、どう考えるか。
- アジャイル型開発はどちらかというとなら発注者側からやりたいというケースが多いが、受注者側が思っているアジャイルと発注者側が思っているアジャイルの認識がずれている可能性があるため、初めのうちに認識を合わせるといことをしている。

(以上)