

弊社の課題 | 1/6

TISCON MOVERでは今まで

店舗・郵送・電話・FAXといった手段で

引つ越し料金のお見積りを行ってきました

弊社の課題 | 2/6

弊社としては

今後もより多くのお客様にご利用いただき 業績を伸ばしていきたいと考えています。

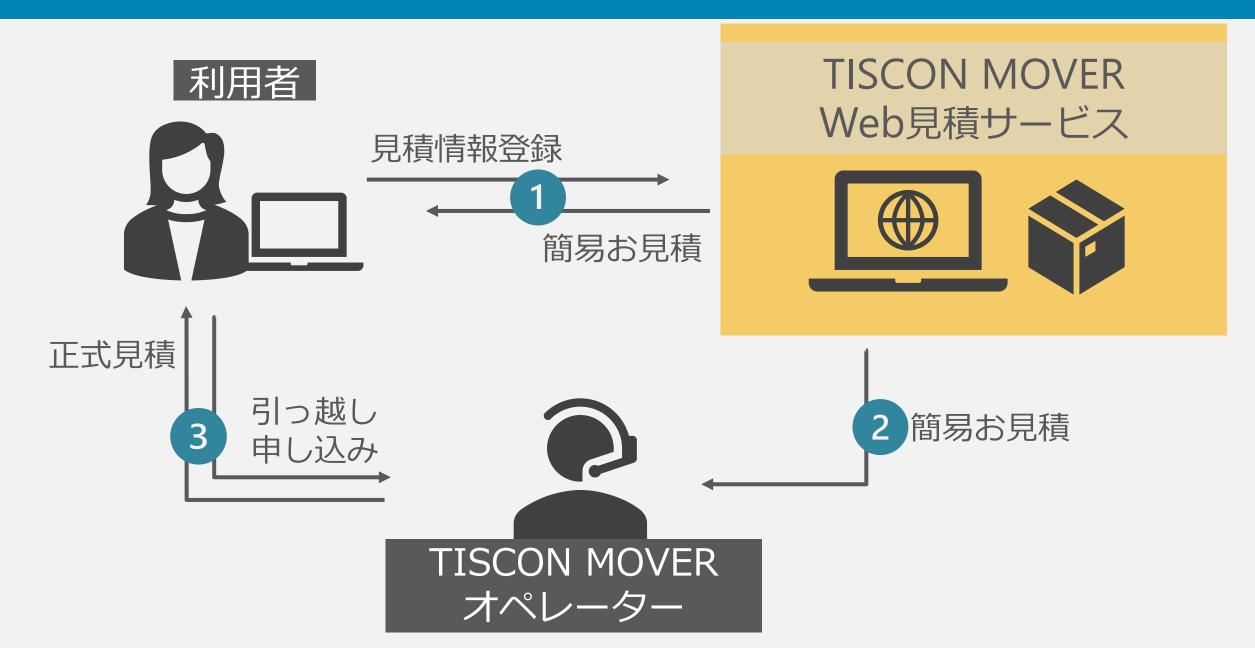
弊社の課題 | 3/6

そこで この度 **TISCON MOVER** では

新たな受付方法として

Webでの引っ越し料金見積サービスを開始しました

業務イメージ



弊社の課題| 4/6

社内でHP作成経験がある者を中心に開発を行いました

しかし、至らない部分も多く

お客様から様々な**厳しいご意見**をいただいています

弊社の課題 | 5/6

また 業績向上のためにWebサービスを立ち上げたものの、

サービスとして

今後どう成長していけばいいのか

お客様にどのような価値を提供できるのか

非常に悩んでいます…

弊社の課題 | 6/6

当社は小規模な引っ越し業者ですので

本格的なシステムを開発できる社員はいません

開発に携わった社員は頑張ってくれたのですがこれ以上の開発は難しいとのことで…

よりよいサービスにすべく、

皆様にご協力いただけないでしょうか

依頼内容 | 1/2

プロの視点で

サービスの方向性の提案・検証をしてください

弊社としては、価値があるなら

どんなことでも前向きに取り組むつもりです

依頼内容 | 2/2

後日、ご提案内容を聞かせてください。

弊社と一体となって

サービスを成長させていけると感じる

1社と契約をさせていただきます

現行アプリの課題

現行アプリの課題 | 1/9

弊社で把握している課題を4点ご紹介します。 ただし、これらは要望ではありませんので、

検討材料として参考にしてもらえればと思います。

取り組むべき課題はたくさんあると思いますので…

現行アプリの課題 | 2/9

お客様からこんなお叱りの電話をうけました

1点目

途中でエラーが発生したが

何をどう直したらいいのかわからないと



その時は電話での見積もりに変更しました

現行アプリの課題 | 3/9

あとはごくまれにだと思うのですが

2点目

簡易見積もりがなぜか<mark>異常に安く見積もられて</mark>いて

正式見積もりとの差額が激しすぎるとのご意見をいただくことがあります

本来6万円くらいで算出されるはずが、 3万円前後で見積もられているようです…



現行アプリの課題 | 4/9

3点目

また、これはお客様からではないのですが

登録されたデータを見ていると

同じデータが2回登録されていることがあります



現行アプリの課題 | 5/9

最後に。

4点目

引っ越しの金額は季節に左右されるのですが

簡易見積時に引っ越し日は入力できないので、

正式見積時にお客様に逐一確認しなければなりません。

簡易見積時に**引っ越し日を入力**していただければ 簡易見積の精度を上げられるはずです

現行アプリの課題 |6/9

料金

距離[km]*100[円/km] + トラック輸送費[円] + オプション代金

現行アプリの課題 | 7/9

料金

距離[km]*100[円/km] + トラック輸送費[円] + オプション代金

荷物の数によってトラックの種類が変わり、 トラックの種類によって**輸送費が異なる**

トラックの種類	トラック輸送費	積載可能な段ボール数
2トントラック	3万円	80個
4トントラック	5万円	200個

運ぶ荷物は段ボール換算する

例:ベッド⇒段ボール20個

段ボール5個とベッド5台ならば、**総段ボール数105個** ⇒**4トントラック**使用

現行アプリの課題 | 8/9

引つ越し日を考慮した料金

```
(距離[km]*100[円/km] + トラック輸送費[円]) * N
+ オプション代金
```

現行アプリの課題 | 9/9

引つ越し日を考慮した料金

```
(距離[km]*100[円/km] + トラック輸送費[円]) * N + オプション代金
```

Nは季節係数

3月~4月 : 1.5

9月 : 1.2

その他 : 1

最後に

よりよいサービスとすべく、 皆さんの視点で

提案をお願いいたします

ワークの進め方

成果物

チームリーダーより 「お客様への提案の方向性を決めたい」と依頼がありました

まずは、チームメンバの皆さんで提案内容を考えてください

また、<u>技術的な確認・検討</u>も 明日15:00までにできるだけ取り組んでほしいとのことです

成果物



プレゼン資料

お客様にとって価値のあるアプリケーションについて 提案・検証内容をまとめた資料を用意してください 成果物は、<u>指定のメールアドレスに送付</u>してください

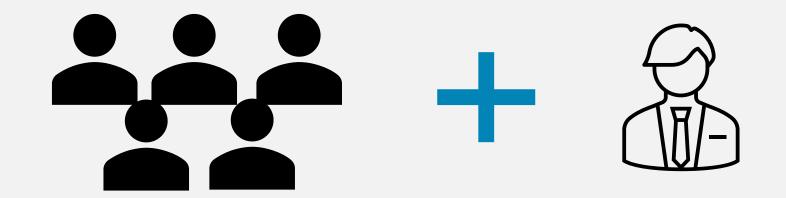


デモ用アプリケーション

チームで1つのシステムを改修してください 成果物は代表者のGitHubリポジトリに 納品(Push)してください

スタッフの関わり方

スタッフはチームの一員ではなく、**皆さんのサポート役**です。



- 皆さんからの質問、相談に対応します
- 皆さんが困っていそう(これから困りそう)なことがあれば お声がけします
- ※ただし、**チームの意思決定は、皆さん自身**で行う

ワークの進め方

- ① アプリケーションの確認
- ② アプリケーションのあるべき姿の決定
- ③ 現状とのギャップ・課題の洗出
- ④ 対応事項および優先順位、スケジュールの検討
- ⑤ 実践
 - o アプリケーションの<u>修正</u>および<u>動作確認</u>
 - プレゼン資料の作成
- ⑥ 納品

ポイントとなる考え方

今回のイベントでは、 現場で採用されている技術やプロセスを多く詰め込んでいます。 そのうち、進め方に関するプロセスを3つご紹介します。

① バックキャスティング

②チケット駆動開発

③ イテレーション開発

バックキャスティングとは | 1/3

「未来のあるべき姿」を描き、「未来を起点」に何をすべきかを考えること。



出典:「バックキャスティング」とは 視覚会議(<u>https://shikaku-kaigi.jp/pickup/backcasting/</u>) 2023/11/09 15:30 閲覧

バックキャスティングとは | 2/3

バックキャスティングの取り組み例としては「SDGs」が有名です。



出典:「SDGsって何だろう?」 日本ユニセフ協会(https://www.unicef.or.jp/kodomo/sdgs/about/) 2023/11/ 0915:30 閲覧

バックキャスティングとは | 3/3

あるべき姿

2030年までに、だれもが安全な水とトイレを利用できるようにし、自分たちでずっと管理していけるようにしよう。

達成目標

2030年までに、だれもが安全な水を、安い値段で利用できるようにする。

達成目標

2020年までに、山や森林、湿地、川、地下水を含んでいる地層、湖などの水に関わる生態系を守り、回復させる。

手段

現地に合った技術を用いた給水設備やトイレの設置

手段

教育や保健所を通した衛生習慣の普及

バックキャストを取り入れない場合

現状の課題や実績をもとに、対応手段を考えることになります(フォーキャスティング)。 経験の範囲内で考える為、未経験で不確実な未来の計画には不向きです。 また、手段が偏ったり、柔軟な発想をしにくいケースもあります。

課題

世界の4人に一人が、きれいな水を使えない

手段

現地に合った技術を用いた給水設備を設置する

手段

ゴミを拾う



出典:「バックキャスティング」とは 視覚会議(https://shikaku-kaigi.jp/pickup/backcasting/) 2023/11/09 15:30 閲覧

チケット駆動開発を取り入れた進め方 | 1/3

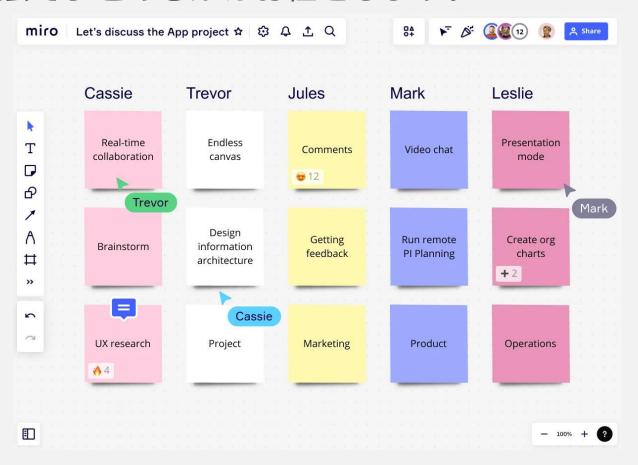
あるべき姿を設定したら、改善作業に取り組む前に 具体的な作業に落とし込んでスケジュールを立てていきます。 2つのツールを使って、開発を進めていきましょう。

① Miro:アイデア出し

② GitHub:タスク管理

チケット駆動開発を取り入れた進め方| 2/3

Miroを使って、あるべき姿や考えの整理します。 どのような方法でまとめるかはお任せします。



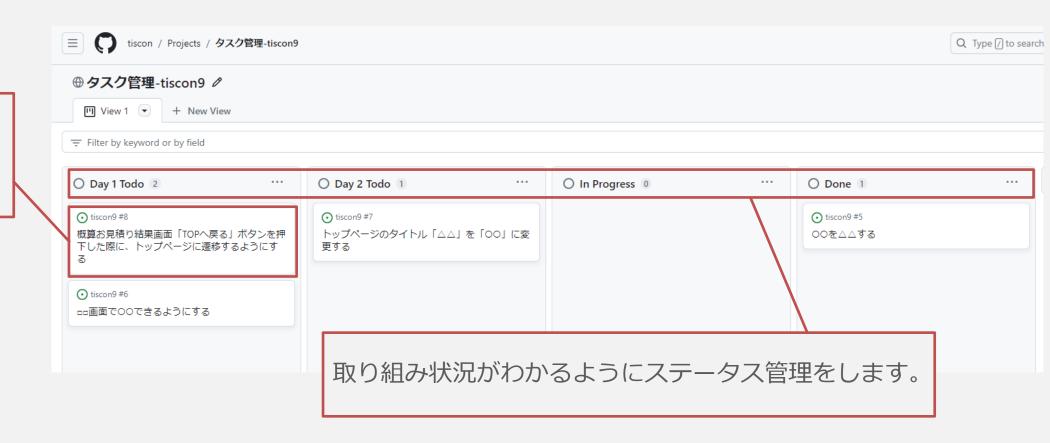
出典:「ブレインストーミングツール」 Miro (https://miro.com/ja/online-brainstorm-tool/) 2023/11/09 15:30 閲覧

チケット駆動開発を取り入れた進め方 3/3

2日間のタスクをすべて「チケット」化し、管理をします(プログラミング・資料作成など含む)

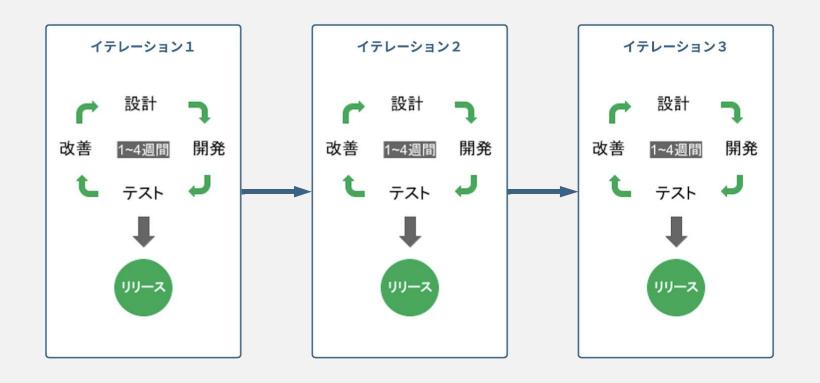
× チケットなしでの作業

タスク1つ1つを 「チケット」



イテレーション開発とは

一連の工程を**短期間で開発を繰り返す**、開発サイクルのことです 小さいサイクルを繰り返すことで、問題の発見や改善が容易になります



出典:「5分でわかるイテレーションとは?」 CircleCl Japan (https://circleci.com/ja/blog/iteration//) 2023/11/09 15:30 閲覧

ポイントとなる考え方

① バックキャスティング

②チケット駆動開発

③ イテレーション開発

具体的な進め方

- ① アプリケーションの確認
- ② アプリケーションのあるべき姿の決定
- ③ 現状とのギャップ・課題の洗出
- ④ 対応事項および優先順位、スケジュールの検討
- ⑤ 実践
 - o アプリケーションの<u>修正</u>および<u>動作確認</u>
 - プレゼン資料の作成
- 6納品

- ① アプリケーションの確認
- ② アプリケーションのあるべき姿の決定
- ③ 現状とのギャップ・課題の洗出
- ④ 対応事項および優先順位、スケジュールの検討
- 5 実践
 - o アプリケーションの<u>修正</u>および<u>動作確認</u>
 - プレゼン資料の作成
- ⑥ 納品

- ① アプリケーションの確認
- ② アプリケーションのあるべき姿の決定
- ③ 現状とのギャップ・課題の洗出
- ④ 対応事項および優先順位、スケジュールの検討
- 5 実践
 - アプリケーションの修正および動作確認
 - プレゼン資料の作成
- 6納品

「未来像を表す一文(キャッチコピー)」を設定しましょう。

現実的に可能かどうか?ではなく、「どうあるべきか」が重要です。

未来像

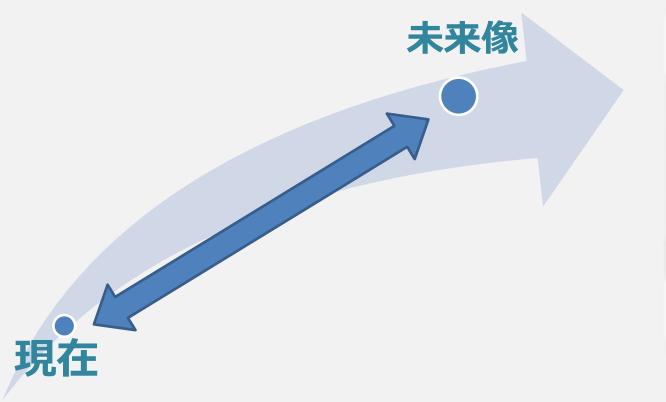
【チェックポイント】

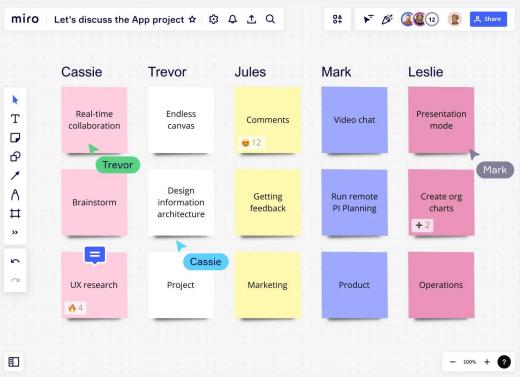
- ✓ メンバ全員が共感できるか (良いな、と思えるか)
- ✓ 次のステップ「課題・ギャップの洗出」 で役立ちそうか



- ① アプリケーションの確認
- ② アプリケーションのあるべき姿の決定
- ③ 現状とのギャップ・課題の洗出
- ④ 対応事項および優先順位、スケジュールの検討
- ⑤ 実践
 - o アプリケーションの<u>修正</u>および<u>動作確認</u>
 - プレゼン資料の作成
- 6納品

未来像に対し、現状とのギャップ・課題を洗い出します。 具体的な対処方法は一旦考えず、洗い出しに集中します。





出典:「ブレインストーミングツール」 Miro (https://miro.com/ja/online-brainstorm-tool/) 2023/11/09 15:30 閲覧

- ① アプリケーションの確認
- ② アプリケーションのあるべき姿の決定
- ③ 現状とのギャップ・課題の洗出
- ④ 対応事項および優先順位、スケジュールの検討
- ⑤ 実践
 - o アプリケーションの<u>修正</u>および<u>動作確認</u>
 - プレゼン資料の作成
- ⑥ 納品

- ・対応事項(どう対応するのか)
- ・優先順位(どの不具合、改善案に対応するか)
- ・スケジュール (いつまでに対応するのか)



GitHubの「Issue」という機能を使って、

事象

•原因

· 対応案(仕様)

等を整理します。

不具合や新規機能、ドキュメントに関するタスクを**チケット(タスク)**にします

概算お見積り結果画面「TOPへ戻る」ボタンを押下した際に、トップペー Edit New issue

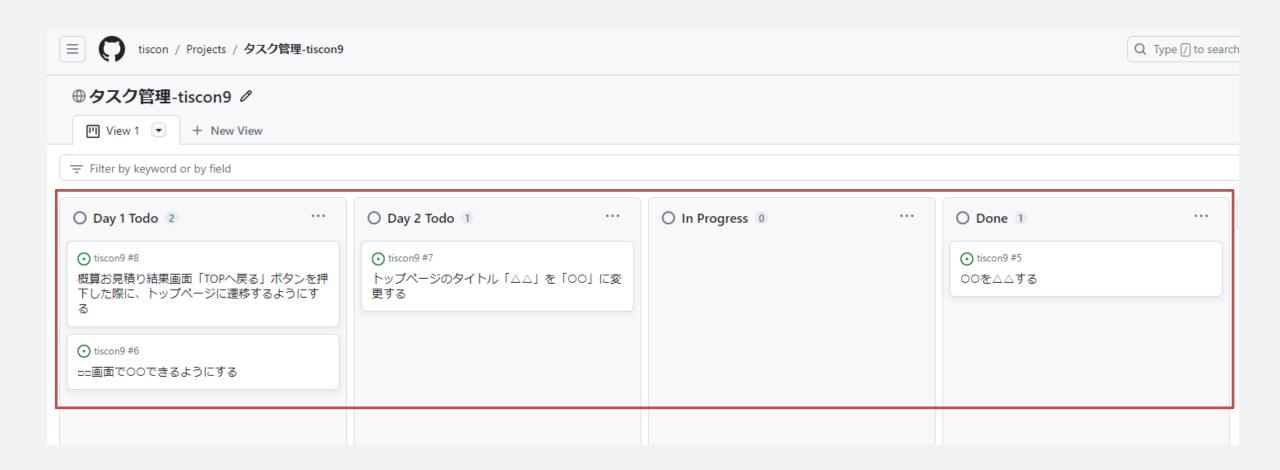
ジに遷移するようにする #8



どのタスクを 対応すべきか優先順位を決め、 スケジュールを立てます

	/	
Projects	3	٥ ٥
	•	٦
Status: Day 1 Todo ▼		
Milestone	3	₹
No milestone		
Development	3	<u>۱</u>
Create a branch for this iss	ue or link a pull request.	
Notifications	Customi	zε

GitHubのProjectsに「チケット」を作り、タスク管理をしていきます。



- ① アプリケーションの確認
- ② アプリケーションのあるべき姿の決定
- ③ 現状とのギャップ・課題の洗出
- ④ 対応事項および優先順位、スケジュールの検討
- ⑤ 実践
 - o アプリケーションの<u>修正</u>および<u>動作確認</u>
 - プレゼン資料の作成
- 6納品

イテレーション(反復)します

スケジュール | 1日目

時間		内容
9:30~11:05	95分	ガイダンス
11:05~11:35	30分	課題説明
11:35~12:35	60分	ランチ
12:35~13:10	35分	開発準備
13:10~17:00	230分	課題実施
17:00~17:25	25分	チーム内成果発表・中間報告
17:25~17:30	5分	クロージング

チーム内でスタッフあてに成果発表してください。きちんと動作確認をしたうえで「動くアプリケーション」+「発表資料」の2点を納品してください。

スケジュール | 2日目

時間		内容
9:30~15:00	210分	課題実施
15:00~15:10	10分	休憩
15:10~16:30	70分	成果発表
16:30~16:50	20分	組織長の話
16:50~17:40	50分	クロージング 個別フィードバック
17:40~17:50	10分	休憩&懇親会準備
17:50~19:30	100分	社員によるLT、懇親会

全体に向けて成果発表してください。きちんと動作確認をしたうえで「動くアプリケーション」+「発表資料」の2点を納品してください。

チーム内成果発表概要



開始時間

1日目 17:00 (納期 17:00)



持ち時間

発表 **6**分 5分 スタッフFB 5分 進捗状況の共有 10分 スケジュール再検討等



発表内容

- Webサービスのあるべき姿(未来像)、創造する価値
- ② 実現のための方針(いつ・どのようなことに取り組むのか)
- 実際の検証内容、工夫のポイントや理由
- ④ デモ
- ※チームメンバー全員発言する発表にしてください

全体成果発表概要



開始時間

2日目 15:10 (納期 15:00)



持ち時間

発表

<u>6分</u>

質疑応答

4分

スタッフFB

1分



- ① Webサービスのあるべき姿(未来像)、創造する価値
- ② 実現のための方針(いつ・どのようなことに取り組むのか)
- ③ 実際の検証内容、工夫のポイントや理由
- ④ デモ
- ※チームメンバー全員発言する発表にしてください

成果物(再掲)



プレゼン資料

お客様にとって価値のあるアプリケーションについて 提案・検証内容をまとめた資料を用意してください 成果物は、<u>指定のメールアドレスに送付</u>してください



デモ用アプリケーション

チームで1つのシステムを改修してください 成果物は代表者のGitHubリポジトリに 納品(Push)してください