

事例に基づくシンプルデザイン

ライフマティックス株式会社

白石卓馬

東芝デジタルソリューションズ株式会社

村上 敬亮

リコーITソリューションズ株式会社

藤澤千尋

NECソリューションイノベータ株式会社

泉澤 聡

日本電気株式会社

加藤泰大

本テーマで扱う課題

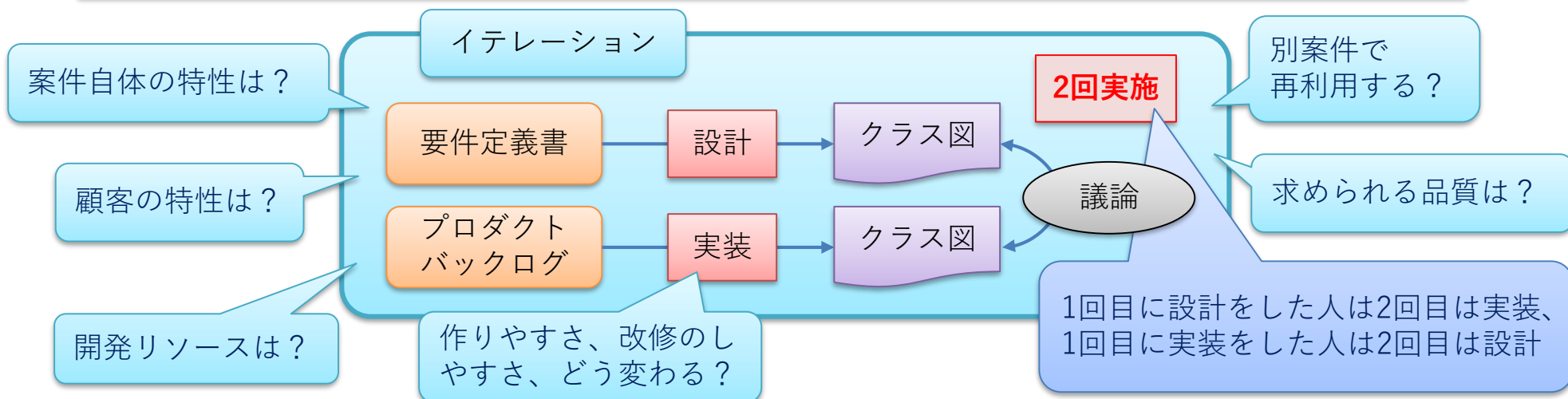
設計をベースとした開発(ウォーターフォール)と、実装をベースとしてリファクタリングを行いながら進める開発(アジャイル)について、手法の**適材適所を判断**したい。

- ✓ 適材適所を左右する
判断材料(要素)はなんだろう？

検討手法

共通の案件に対し、要件定義書をインプットに設計・開発する組と、プロダクトバックログをインプットとして開発する組に別れて作業する。成果物のクラス図をすり合わせることでディスカッションする。この手順を、案件を変えて2回実施することで、判断基準をより汎用的なものに磨き上げる。

取り組み内容



議論結果

		設計優先	実装優先
案件規模	大	○	
	小		○
複雑度	高	○	
	低		○
要求明確度	高	○	
	低		○
技術的知見	多		○
	少	○	
要求品質	高	○	
	低		○
再利用の可能性	高	○	
	低		○

1. 実習を通じて得た知見より、案件の特性に応じた各手法の適性について議論した結果を表に示す。(表中の○が適正を表す)
2. プロジェクトマネジメント観点において、判断基準として考慮すべき要素を以下に挙げる。
 - ✓ 開発予算
 - ✓ メンバーのバックボーン
 - ✓ チームの人数
3. 実作業(演習)を通じて、一般的に語られる各開発手法の特徴と、今回の議論結果の間に大きな認識違いはないことが確認できた。

課題

1. 今回は個人作業の成果物をベースとして議論を展開した。より汎用性のある結論を導くため、複数人が絡む、チームでの開発作業に当てはめた検証がさらに必要である。
2. 今回の演習にて抽出された適材適所の各要素について、それぞれが持つ重み(影響度)を検証する必要がある。そのためには、多様なケースを想定し、演習内容そのもののバリエーションを設ける必要があると考える。
3. 各々の手法に関するメリット・デメリットの洗い出しに留まらず、各手法のメリット・デメリットを考慮した、ハイブリット手法についての検討も発展的な課題として挙げられる。