平成３１年４月１８日（木）

情報システム工学実験　レポート（１回目）

情報・経営システム工学専攻　吉田

１．締め切り

令和 元 年　５月１６日（木）　１３：００

２．提出物  
レポート

・（チームではなく）各自で１部を作成すること。

・PDFファイルにして提出すること（Wordで作成してPDFで保存したものでも可）。

・「表紙」をつけること（書式は次ページ参照）。

３．提出方法

・Emailで以下のアドレスに送信すること。

[fyoshida@vos.nagaokaut.ac.jp](mailto:fyoshida@vos.nagaokaut.ac.jp)

４．注意

・提出期限に遅れた場合には、減点となります。

情報システム工学実験レポート

テーマ

LEAN 開発手法

所　　属：情報・経営システム工学課程３年

学籍番号：XXXXXXXX

氏　　名：XXXXXXXX

共同実験者

学籍番号：XXXXXXXX　　　氏名：XXXXXXXX

学籍番号：XXXXXXXX　　　氏名：XXXXXXXX

学籍番号：XXXXXXXX　　　氏名：XXXXXXXX

学籍番号：XXXXXXXX　　　氏名：XXXXXXXX

１．原理

（１）リトルの法則

　　　※リトルの法則と、サイクルタイム、及びスループットの関係を

中学１年生にもわかるように図を使ってわかりやすく説明してください。

（２）トヨタのカンバン方式

　　　※トヨタのカンバン方式を

中学１年生にもわかるように図を使ってわかりやすく説明してください。

２．実験結果

　チーム名　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　？？？？？？？？

総顧客数　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 ０人

総売り上げ金額　　　　　　　　　　　　　　　　　 ＄０

Deployした標準ストーリー数　　　　　　　　　　　　０

Deployした標準ストーリーの平均サイクルタイム　　　０．０  
※CFD、ControlChart、Financial Summaries（撮影したもの）を掲載すること。

３．考察

　以下について考察せよ。ただしそれぞれについて、その理由も明記すること。

（１）WIP

・もしもWIPを変更できるとしたら、

・どのような場合にWIPを増加させたらよいと思いますか？

　・どのような場合にWIPを減少させたら良いと思いますか？

（２）サイクルタイム

・サイクルタイムが長くなった場合、

獲得できる顧客数が減少する以外にどのようなデメリットがありますか？

（３）チーム

・スタンドアップミーティングでは、どのようなことを話し合いましたか。

・決断を下すときに、どのような情報を検討しましたか？

（４）Work

・ボード上のストーリーカードを移動させる時に、どのような情報を検討しましたか？

・移動させるストーリーカードを決める時に、

・どのような基準でストーリーカードに優先順位を付けましたか？

・その基準は、ゲームの進行とともに変化しましたか？

（５）カルロス

　・彼の方針はどのような影響を与えましたか？

・カルロスは、どのような理由であの方針を設定したと思いますか？

（６）ストーリーカード

・ストーリーカードFを納期よりも早く完成させたときのデメリットは何ですか？

・他の作業項目に対して、ストーリーカードIをどのように優先順位付けしましたか？

　また、その対応は適切だったと思いますか？

・ストーリーカードEを行う or 行わない、をどのような基準で決定しましたか？

　また、その対応は適切だったと思いますか？

・障害（Blocked）が発生した時、その対応をどのような優先順位で行いましたか？

　また、その対応は適切だったと思いますか？

（７）チャート

・CFD、ControlChart、FinancialSummmariesから何が読み取れますか？

３．感想

今回のゲームを使った実習（全２回）の感想を記述してください

（感想は採点の対象になりませんが、来年の実施に役立てるためになるべく記入をお願いします）。