

バグレゴその後

-- レゴブロックから学んだもの --

2008-01-30

(株)チェンジビジョン
懸田 剛(Kakeda, Takeshi)



アジェンダ

- ▶ **自己紹介**
- ▶ バグレゴとは何か
- ▶ 現在のバグレゴ
- ▶ バグレゴふりかえり
- ▶ バグレゴが教えてくれたこと



自己紹介

- ▶ 懸田 剛(かけだ たけし)
- ▶ (株)チェンジビジョン所属
 - ▶ **TRICHORD**開発
 - ▶ かんばんボードを中心にしたプロジェクト見える化ツール
 - ▶ <http://trichord.change-vision.com/>
- ▶ コミュニティ活動
 - ▶ 日本XPユーザー会、オブジェクト倶楽部
 - ▶ Behaviour Driven Developmentの翻訳公開
 - ▶ <http://giantech.jp/wiki/BDDIntro>
- ▶ 最近のブーム
 - ▶ ランチ抜きダイエット



アジェンダ

- ▶ 自己紹介
- ▶ バグレゴとは何か
- ▶ 現在のバグレゴ
- ▶ バグレゴふりかえり
- ▶ バグレゴが教えてくれたこと



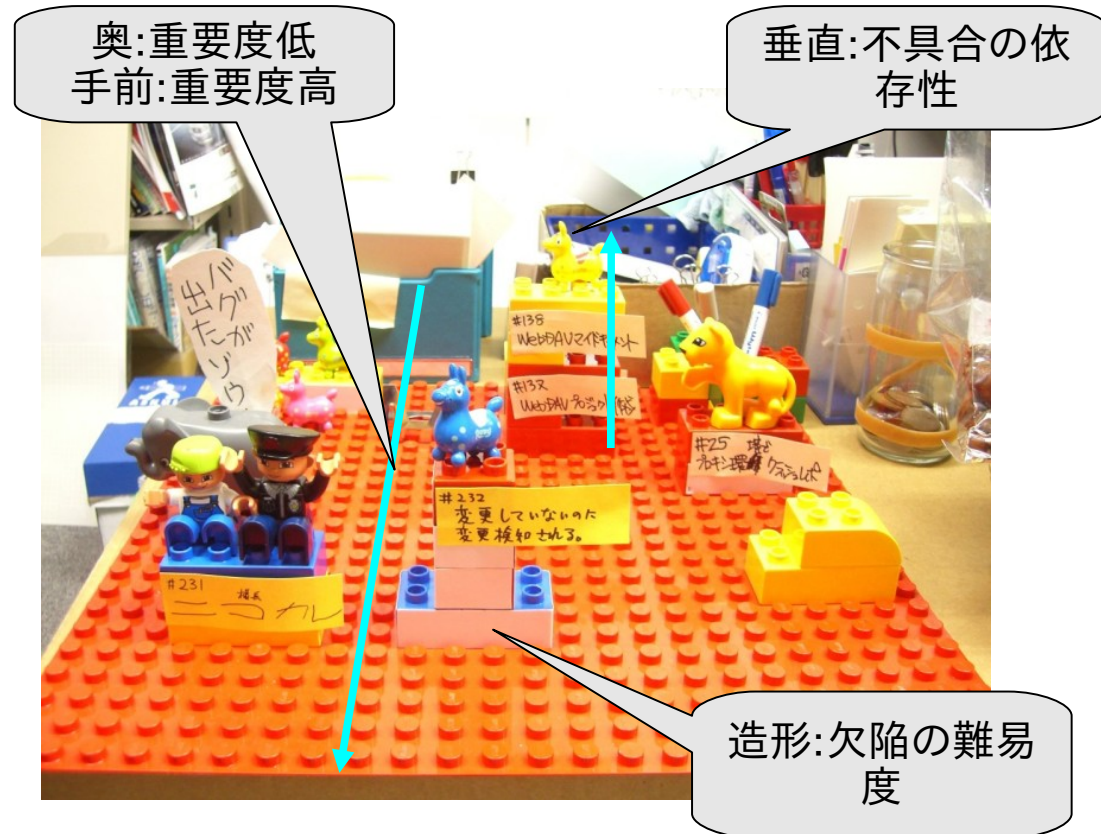
バグレゴとは何か？

- ▶ 不具合発見時にレゴブロックにて表現する
- ▶ 開発チームの目の前に配置する
- ▶ 不具合を退治したら積んでいるブロックを破壊する



バグレゴの特徴

- ▶ 優先度表現
 - ▶ レゴの位置
- ▶ 難易度表現
 - ▶ レゴの造形
- ▶ 依存性表現
 - ▶ 垂直に積む
- ▶ 常に見える位置
 - ▶ 規模感がわかる



ある日のバグレゴ(1)



ある日のバグレゴ(2)



2007年JaSST Tokyoにて

- ▶ レゴブロックを使った欠陥の「見える化」- バグレゴによる試行 -
 - ▶ ベストスピーカー賞を頂きました
 - ▶ バグレゴについてのお問い合わせも頂きました

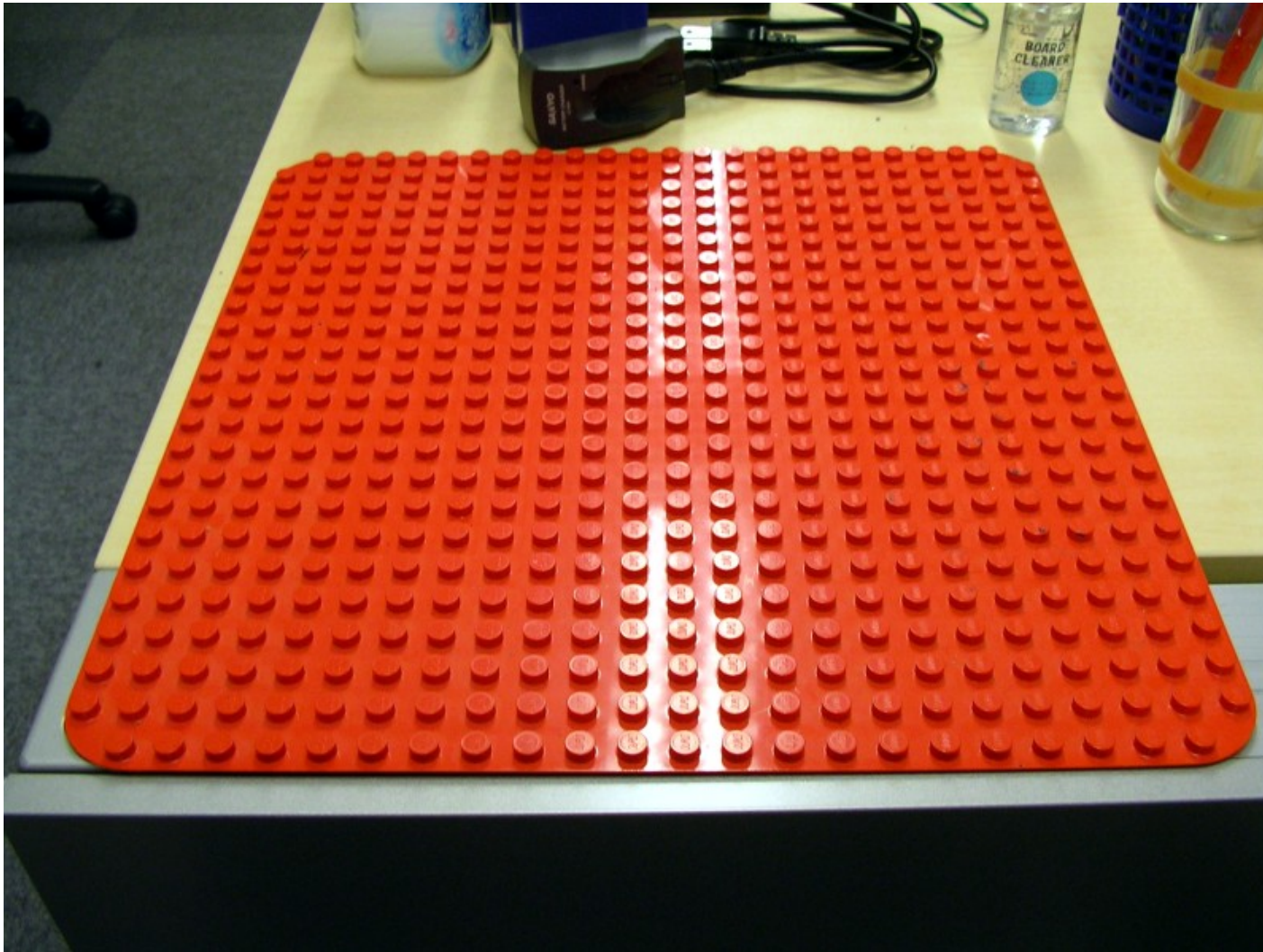


アジェンダ

- ▶ 自己紹介
- ▶ バグレゴとは何か
- ▶ **現在のバグレゴ**
- ▶ バグレゴふりかえり
- ▶ バグレゴが教えてくれたこと



現在のバグレゴ



アジェンダ

- ▶ 自己紹介
- ▶ バグレゴとは何か
- ▶ 現在のバグレゴ
- ▶ **バグレゴふりかえり**
- ▶ バグレゴが教えてくれたこと



バグレゴふりかえり +(よかった)

- ▶ 誰でも**わかりやすい**
 - ▶ 開発スペースに立ち寄る誰でも一目でわかる
- ▶ 強烈な**存在感**
 - ▶ 数が増えた時のプレッシャーが特に
- ▶ **五感**によるアラート
 - ▶ 音:積む/崩す、手で触る
- ▶ **楽しさ**
 - ▶ マインドセットの変化
 - ▶ あるだけで部屋の雰囲気が違う



バグレゴふりかえり △(うまくいかない、どうにかしたい)

▶ **二重管理**の問題

- ▶ レゴにはあるがTracにはない、などが発生する

▶ **量**に対応しきれない

- ▶ 物理的スペースと、ブロックを積む際の思考が仇になる

▶ 変更が起きないと**背景**になる

- ▶ 変化しないと価値が下がる



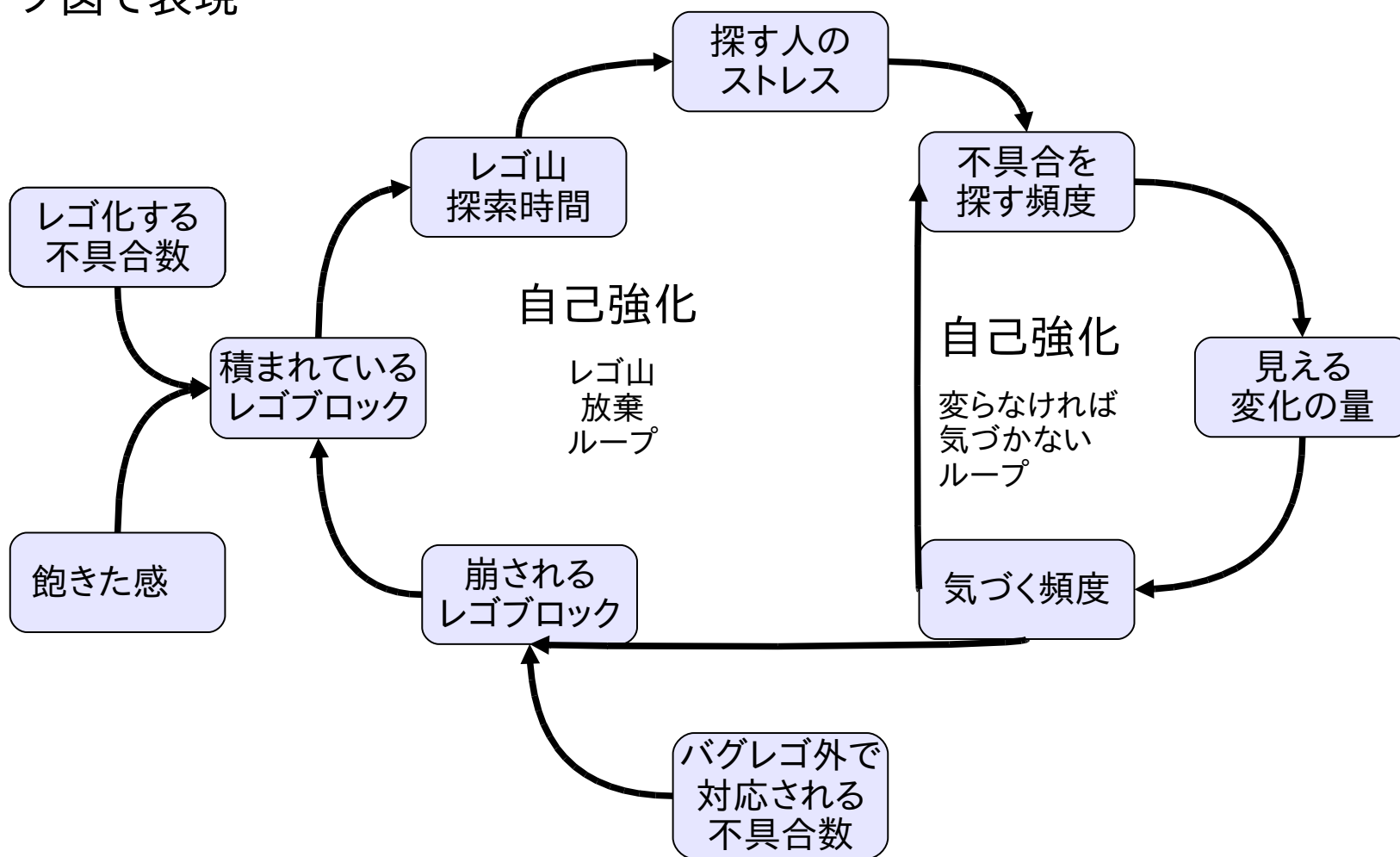
なぜ使われなくなったのか？

- ▶ 不具合在庫の量が増えた？
 - ▶ すべてを出しておくことが不可能になった？
- ▶ 飽きた？
 - ▶ 最初は楽しいブロックも慣れたら飽きた？
- ▶ 不具合の対応プロセスの変更？
 - ▶ TRICHORDのTrac連携機能でチケットがそのままタスクとして計画される

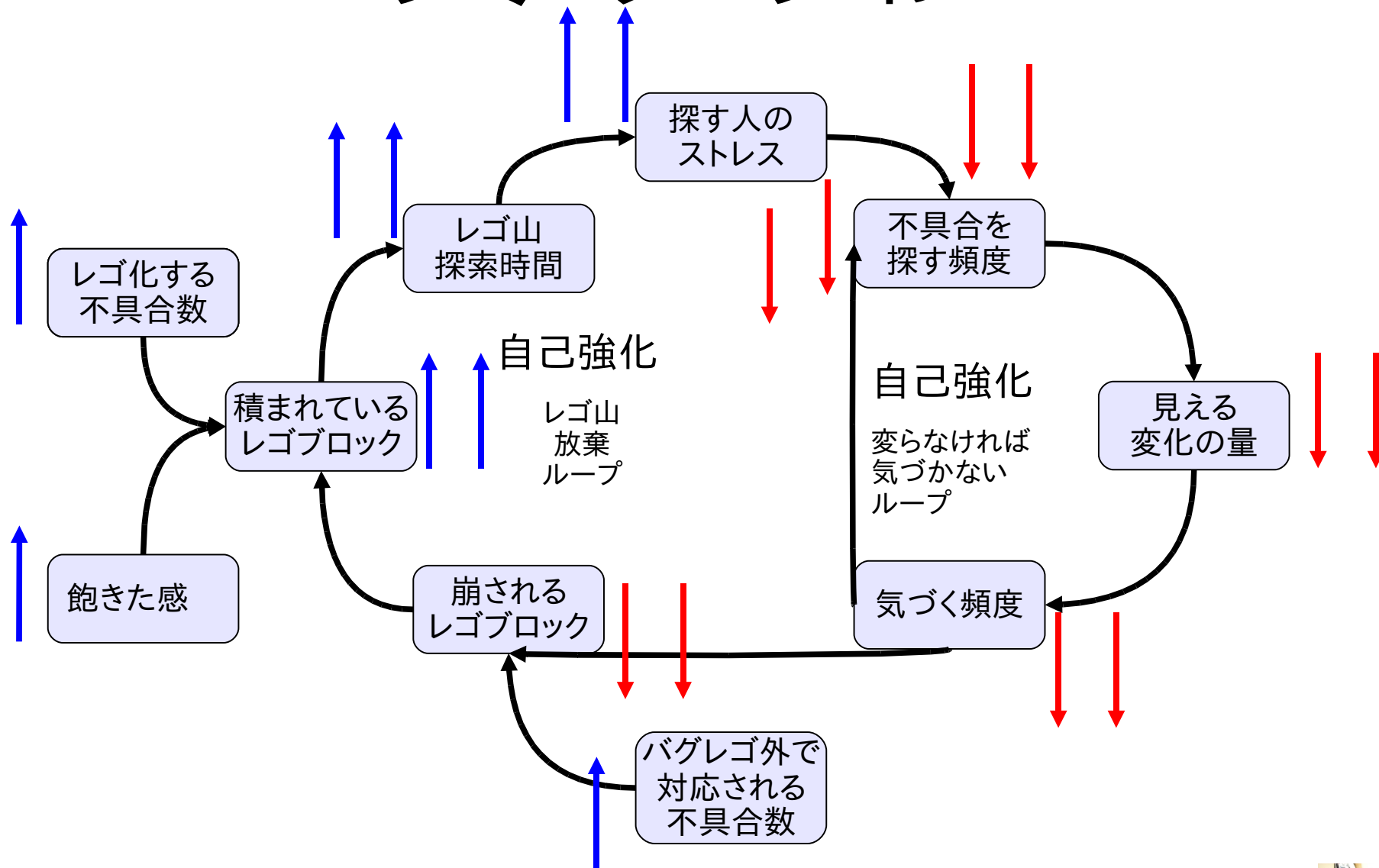


バグレゴ衰退ループ図

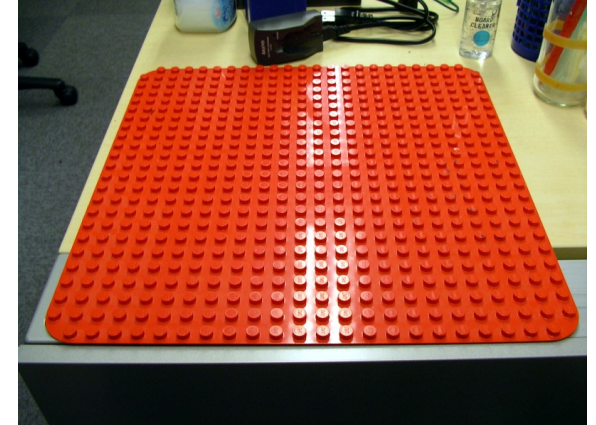
システム思考の ループ図で表現



バグレゴ衰退ループ図 シミュレーション



結論



バグレゴは役目を果して
天に帰ったのですた...



アジェンダ

- ▶ 自己紹介
- ▶ バグレゴとは何か
- ▶ 現在のバグレゴ
- ▶ バグレゴふりかえり
- ▶ **バグレゴが教えてくれたこと**



バグレゴが教えてくれたこと

- ▶ 楽しさ、自分達の工夫による効率化
 - ▶ 単なる作業の効率ではない
- ▶ 物理デバイスの存在感の価値
 - ▶ 目に入る、誰にでもわかる、興味を引く
- ▶ 五感を活用したフィードバックの重要性
 - ▶ 視覚,聴覚,触覚



五感を使ったフィードバックの例

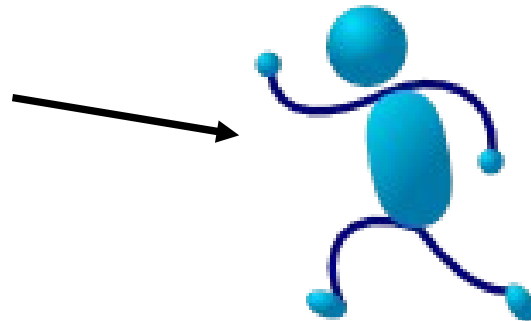
- ▶ XFD(eXtreme Feedback Device)
 - ▶ PragmaticAutomationで紹介
 - ▶ テストの失敗をランプで警告(赤:失敗)
 - ▶ 「ソフトウェアあんどん」とも呼ばれる
- ▶ コミットベル
 - ▶ ファイルのコミットを音で知らせる
 - ▶ 2.0はサウンドロップ
- ▶ ビルド失敗音
 - ▶ ビルドの失敗を音楽で知らせる



<http://pragmaticautomation.com/cgi-bin/pragauto.cgi/Monitor/Devices/BubbleBubbleBuildsInTrouble.rdoc>

物理デバイスの存在感

- ▶ まさに、今、そこにある
 - ▶ 小さなディスプレイの中ではない、現実世界のモノ
- ▶ 隠すことができない正直な姿
 - ▶ フィルタや、アプリケーションを閉じたりできない
- ▶ 変化、異常に気づく**アフォーダンス**

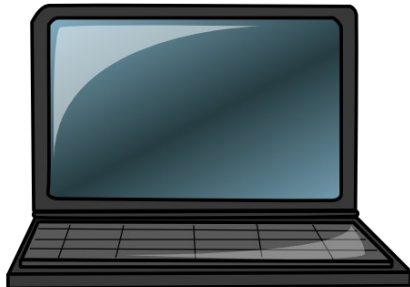


アフォーダンス (affordance) とは、環境がそこに生活する有機体に対して与える (afford) する「意味」のことである。アメリカの知覚心理学者ジェームズ・J・ギブソンによる造語で、生態光学、生態心理学の基底的概念である。(wikipediaより)



なんでもソフトウェア!?

- ▶ IT業界は何でもソフトウェア、ディスプレイの中で実現しようとしていないか?
 - ▶ メール、Webアプリケーション、Excel、etc
 - ▶ もっと人に近い存在(=物理デバイス)こそ、人に対して大きな知覚(アフォーダンス)を与えることができる
- ▶ 進化と退化 -- 何を得て、何を捨てたのか
- ▶ **TRICHORD**はソフトウェアが現実世界に近づくひとつの挑戦



TRICHORD



ご質問はございますか？



御清聴ありがとうございました。

