

プロジェクトファシリテーション ～実践と変化～



(株)チェンジビジョン 懸田 剛

アジェンダ

- 自己紹介
- プロジェクトファシリテーションの概要
- 実践のご紹介
- まとめ

今日のゴール

- ~~プロジェクトファシリテーションが何なのか~~が皆様に理解していただけていること
- 我々が実践を通じて得た気づきを皆様に届けられていること
- まだプロジェクトファシリテーションを実践していない皆様が「現場で実践する」勇気が芽生えていること

自己紹介



自己紹介

- (株)チェンジビジョン
 - 2つのソフトウェア製品の開発販売
 - JUDE、TRICHORD
 - 福井(JUDE)/東京(TRICHORD)の2拠点
- 懸田 剛(かけだ たけし)
 - 見える化ツール
TRICHORDの開発リード
 - <http://trichord.change-vision.com>
 - 参加コミュニティ
 - オブジェクト倶楽部、日本XPユーザー会、全日本腰リール連盟



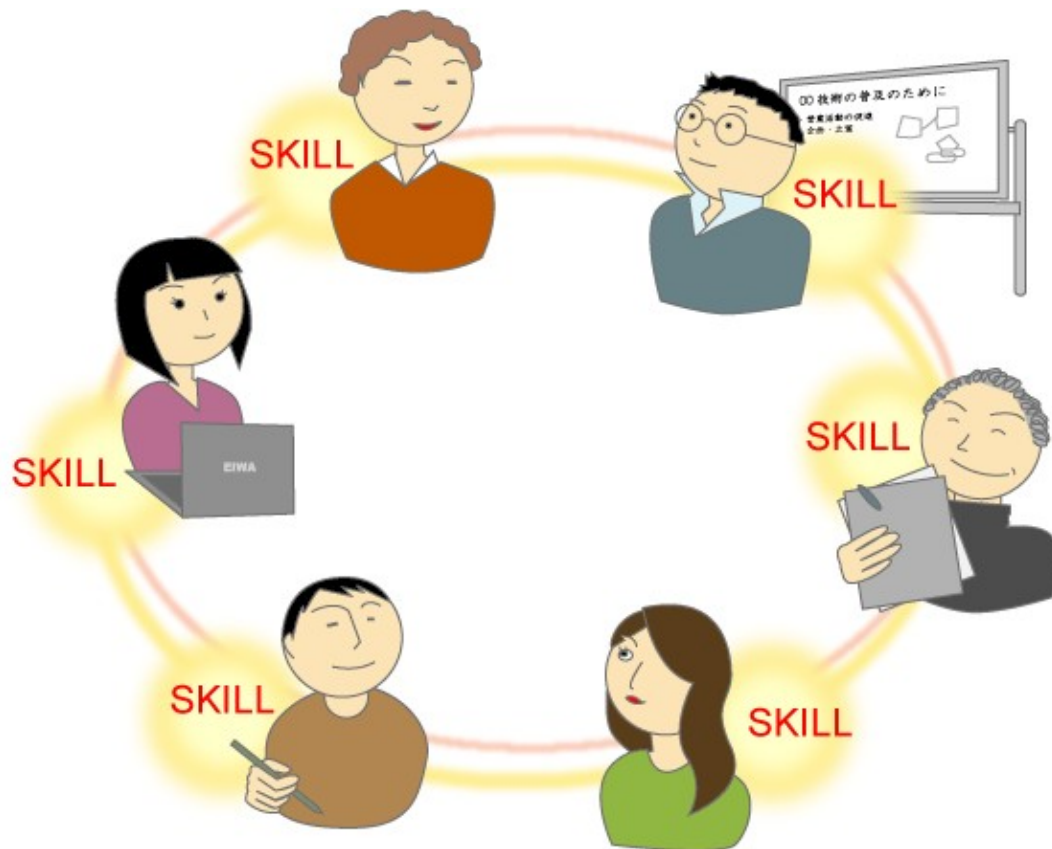
自己紹介

- (株)チェンジビジョン
 - 2つのソフトウェア製品の開発販売
 - JUDE、TRICHORD
 - 福井(JUDE)/東京(TRICHORD)の2拠点
- 懸田 剛(かけだ たけし)
 - 見える化ツール
TRICHORDの開発リード
 - <http://trichord.change-vision.com>
 - 参加コミュニティ
 - オブジェクト倶楽部、日本XPユーザー会、全日本腰リール連盟

こんなんです



プロジェクトファシリテーション 概要



プロジェクトファシリテーション

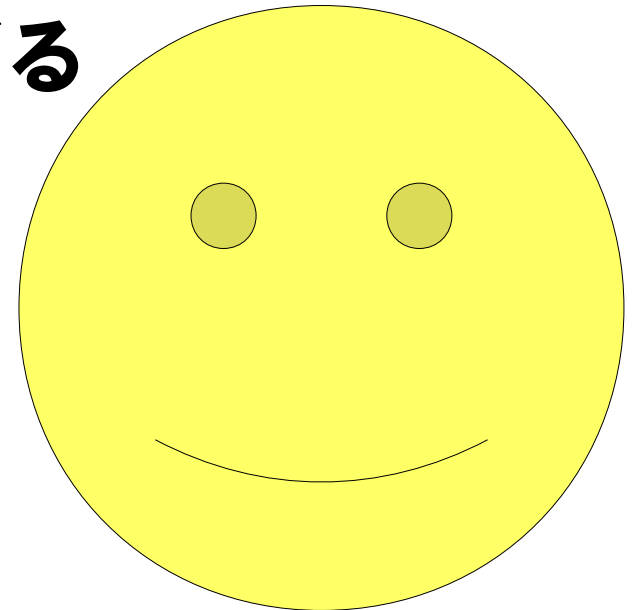
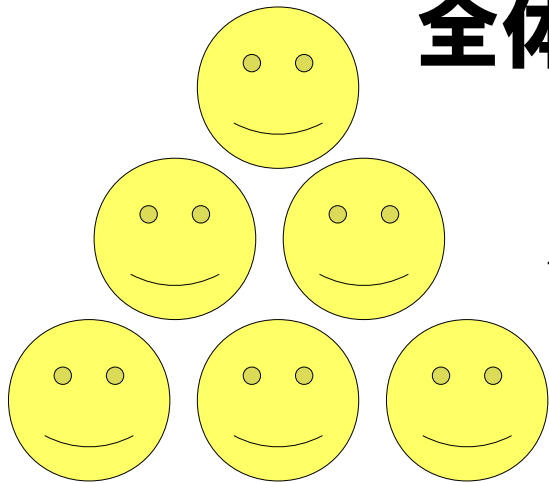
- プロジェクト・ファシリテーション(PF)
 - **プロジェクト形態**におけるファシリテーションの適用の体系とその実践
 - (株)チェンジビジョン **平鍋**が提唱
 - 価値、原則、実践による体系化
- ファシリテーション
 - 元々の用語の意味は「促進、簡便化、疎通」
 - 「スキルを持った個々人の能力を最大限発揮させるチームの場作りです」



プロジェクトファシリテーションの目的

- **個々人の能力をうまく発揮させる**ことで、プロジェクトを**成功させる**こと
- エンジニアとしての**人生の時間の質を向上させる**こと

個人の成功と
全体の成功を繋げる



なぜ「PF」が注目されているか？

- 誰もが**重要だとわかっている**が明文化されていなかった？
- 現場に**共感**を覚えてもらったのではないか？
 - PFで提唱していることが実現できれば、もっと現場は活性されるはず！
- Project Facilitation Projectの活動
 - 関東、関西を中心に活発な活動
 - <http://projectfacilitationproject.go2.jp/wiki/>

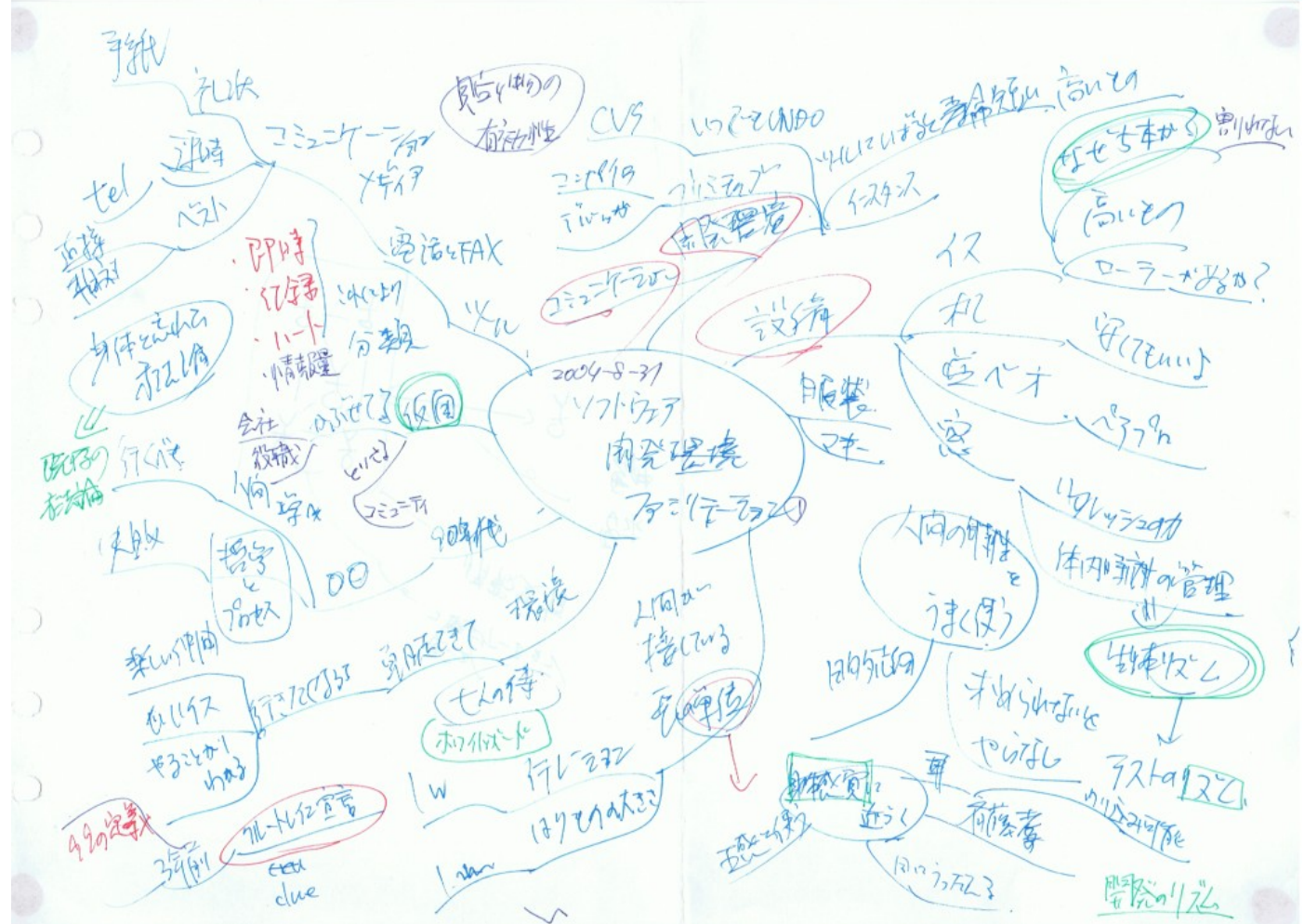
おまけ:PFの原案

2004-08-31

出張帰りの新幹線
にて平鍋さんと懸田
でブレインストーミン
グ。

開発環境、ファシリ
ティ、チームビル
ディングなどソフト
ウェア開発を促進す
るものを挙げていっ
た。

この頃は「ソフトウェア開発ファシリテーション」と呼んでいた。



PFの価値

- **コミュニケーション**

- チームが個人の総和を超える成果を上げるため

- **行動**

- 価値を現実のものに、そして気づきを得るため

- **気づき**

- 個人そしてチームが成長するため

- **信頼関係**

- 行動を起こす勇気の源のため

- **笑顔**

- 人生の貴重な時間を楽しくすごすため

価値とは？

- チームで共有しておくべき価値観
 - 大事にしたいこと
- なぜ価値観を共有する必要があるのか？
 - 物事の行動指針
 - 判断に迷ったときの指針

プロジェクトと価値観

- チームには様々な人が参加する
 - **多様性**
 - 様々な価値観があってよい
- チーム/プロジェクトで合意された価値観
 - PFの価値
 - アジャイルの価値
 - Etc...
- 共通項としての価値観を持つ

価値と実践との関係

- 価値観は行動によって形成される
 - 価値観は「よい」思っているだけでは、何の利益にもならない
 - 例:「環境に優しい」
 - 価値観に共感するのであれば、その**価値観に直結する行動**を行うことだ
- **行動＝実践**

PFの原則

- **見える化 (Management by Sight)**
 - 目に見えるようにして、行動につなげる。
- **リズム (Rhythm)**
 - 人間活動として定期的なリズムを設計する。
- **名前づけ (Name and Conquer)**
 - 気づいた概念に名前をつけておく。
- **問題vs. 私たち (Problem vs. us)**
 - 「問題」と「人間」を分離する。
- **カイゼン (Kaizen)**
 - 継続的に今の自分たちできる小さいことから。

原則とは？

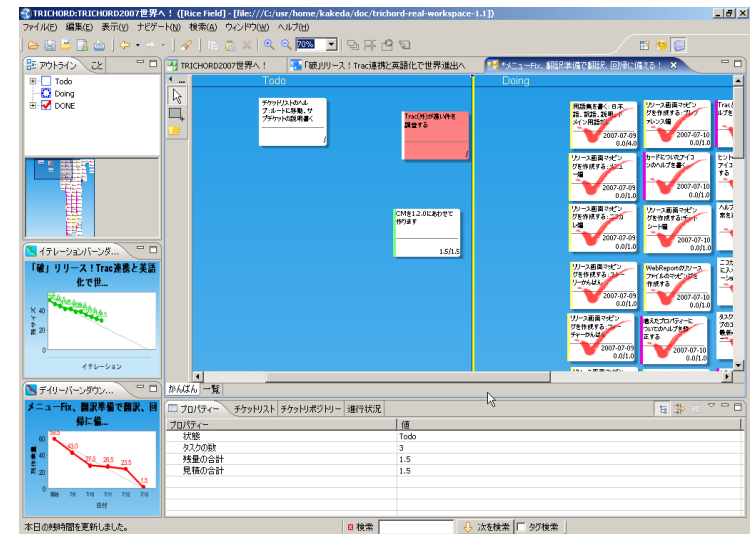
- 実践のためのルール
- 価値が抽象的なため、直接実践として行動することができない
 - 原則は価値と実践を繋ぐ
- 実践は現場毎に変わるが、原則は不変

実践の紹介



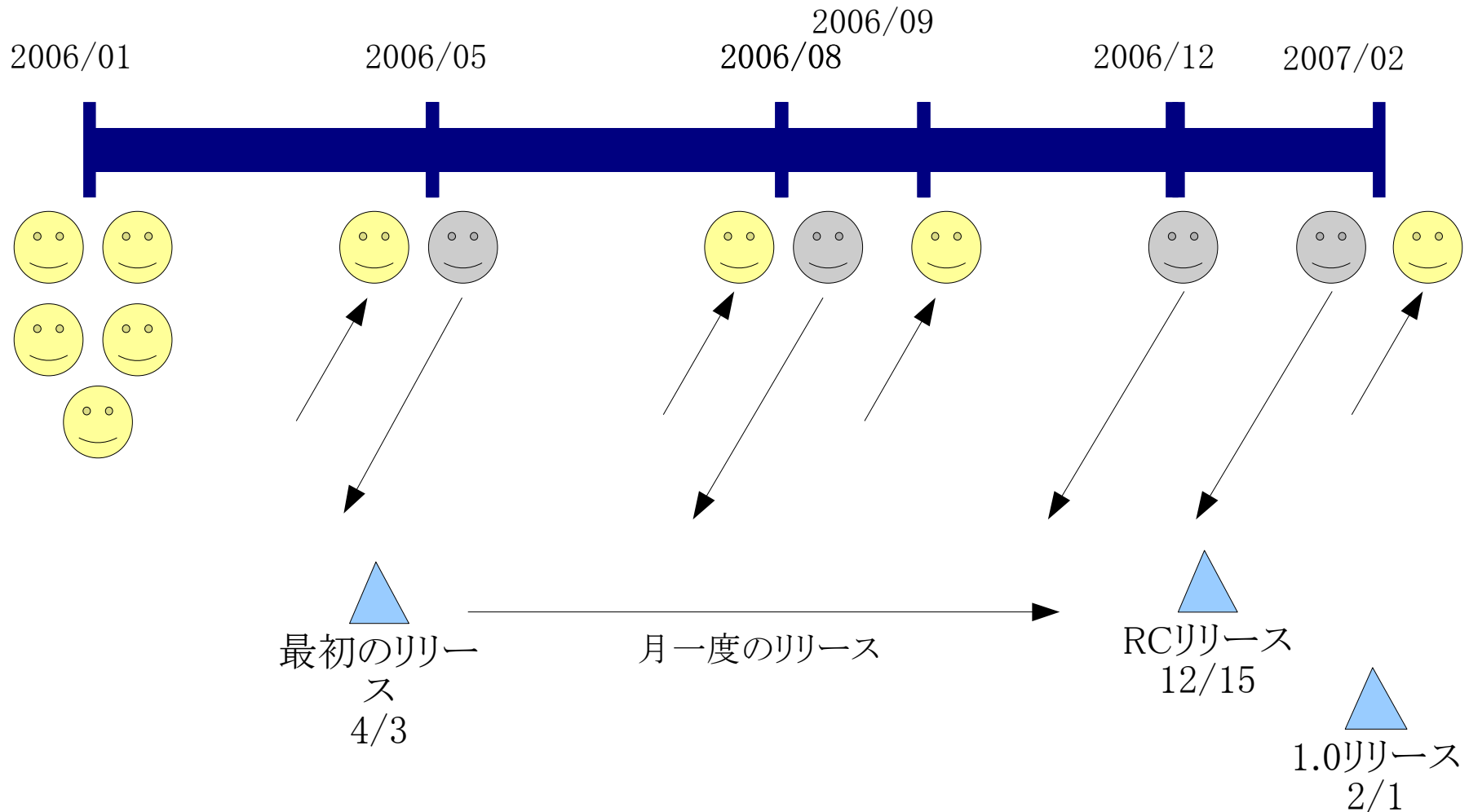
TRICHORDプロジェクトについて

- 特徴
 - 製品開発
 - 要求から自身で作り上げる
 - サポート業務込み
 - 開発期間
 - 2006年1月～
 - 特徴
 - 短期リリース(3ヶ月)
 - 少人数(4名+1名(私))



TRICHORD

プロジェクトの歴史(人,リリース)



TRICHORD開発での実践

- **ふりかえり**
 - 絶対必要不可欠
- **見える化**
 - ソフトウェア(TRICHORD)、ふせん、レゴを使って
- **リズム**
 - 1週間イテレーション、時間割
- **チーム作業**
 - ペアワーク、チームコミット

実践(1) – ふりかえり

- PFの中核になる実践
 - ふりかえりはチームを駆動する
- 目的
 - **チーム全体**で**正直**に**過去**を振り返り**未来**につなげる
 - 何が起きたか
 - どんな行動をしたのか
 - 行動の結果はどうだったのか
 - どんな気づきを得たか
 - 何が問題だったのか
 - 次はどうすればよいのか

ふりかえりの手法

- **KPT**(けふと、と読む)

- **Keep**(よかったこと、続けたいこと)、**Problem**(うまくいかなかったこと)、**Try**(次にためしたいこと)を出す
- 自分達の行動を評価し、次に繋げる
- 短い期間でのふりかえりに採用される

- **タイムライン**

- 時系列に、その時々メンバーの感情を出してふりかえる
- 長い期間でのふりかえりに採用される

「ふりかえり」ではないもの

- 反省会
- 犯人探し
- 責任のなすりつけ合い
- 表面的な平穏

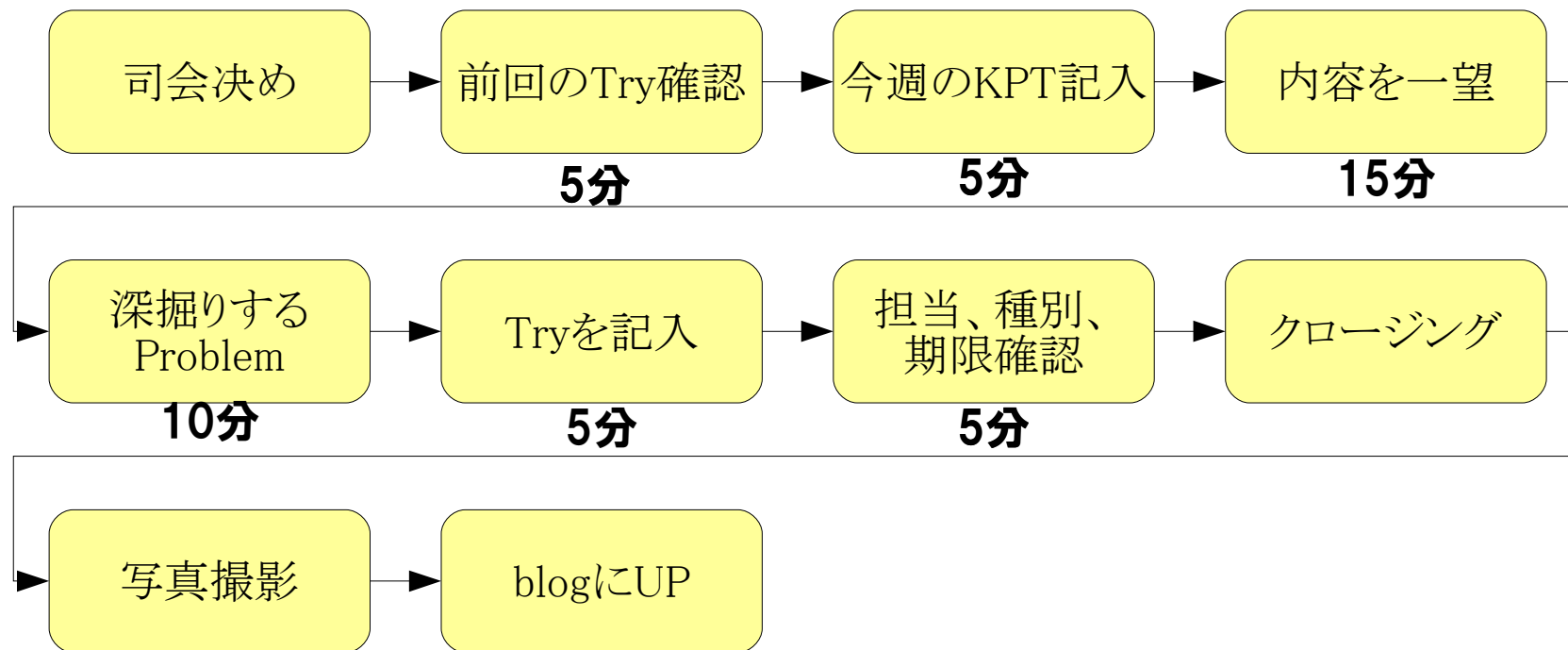
イテレーションふりかえり

- イテレーションの最終日(金曜)に実施する。
- KPTを採用している。
- 実時間は60分以内(45分を目標)にしている。

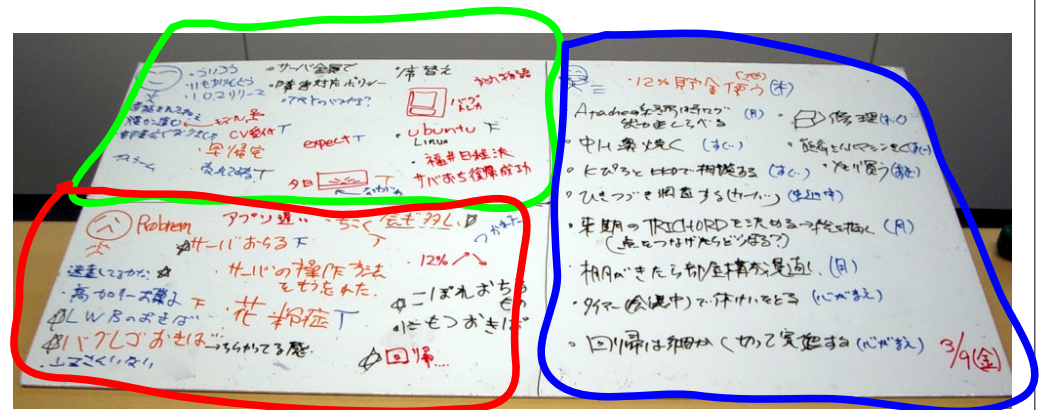
金曜
10:30-12:30

| 月 | 火 | 水 | 木 | 金 |
|------------------|--------|--------|--------|--------------|
| 朝会 | 朝会 | 朝会 | 朝会 | 朝会 |
| インターバル | インターバル | インターバル | インターバル | インターバル |
| イテレーション 計画 | 作業 | 作業 | 作業 | ふりかえり |
| 昼休み | 昼休み | 昼休み | 昼休み | 昼休み |
| イテレーション 計画/作業 | 作業 | 作業 | 作業 | 12%ルール |
| インターバル | インターバル | インターバル | インターバル | インターバル |
| 作業 | 作業 | 作業 | 作業 | 12%ルール |
| 夕会 | 夕会 | 夕会 | 夕会 | 夕会 |

イテレーションふりかえりの流れ



KPTと呼ばれるふりかえり形式を採用している。
Keep/Problem/Tryを全員で出しながら共有する



イテレーションふりかえり (2006-01-20)

Keep 金持ちの99% 素早、見極め

- ・アタリマのサツウツ固、マス下
- ・思ったことを口に出す。→アーティ
- ・3人ババロでそのおかしさを伝える、T
- ・ストーリーを100%流す。
- ・プロシエのつづきを伝えるのが
- ・あから(1110)
- ・466に決めごとを付けておく。→改定
- ・いんげんなコミット。

Problem ストーリーを淡々と バグはタスクで

- ・テストの精度が低い。
- ・自動化ができていない。
- ・GUIテストでまてない。
- ・単体テスト少ない気がする。
- ・トリックでフロートポイントが(ちうつらう)。
- ・SWT/JFaceの手が重たい。
- ・C++で(できるモノ)がない。
- ・B/C++が(まじか)。
- ・このあたりは、VE44。
- ・画面の仕様があいまい。

Try 来週 (Widget)

- ・インストールを試みる。
- ・第2の男は、ちゃんと力を抜いてみよう。
- ・月曜日の情報共有ボックスに
- ① 勉強会みたいなのを(→12/26)。
- ② 角川ハロの時はSWT/JFaceタスクをとらない。
- ③ 若 or 古ハロの時はUI系タスクをとる。
- ・タスクに割る時に、画面の仕様について
- ・詰める → 見直し。
- ① 高元が(書)と(PP)台にある。
- ② 違いを見つけたら、相談する。
- ③ Eclipseのプラグインのチカラを使う。
- ・英語のリソースはちゃんとやめよう。
- ・バリデーションは、画面に対して行う。
- ・コードテンプレートを利用する。
- ・うまいF/Wを作る。

イテレーションふりかえり (2006-06-09)

Left Column:

- リリース要領書、T (ザンミタイ)
- こまめなリリース(?)
- リリースエンジニアリング 複雑すぎ、T
- セマール
- あつ
- フグネ
- 課題はまてきた
- アプレビューと化した

Right Column:

- コンファ
- 0.1.4リリース、下
- 未来の話まで来た
- 説明できた
- リリースうちあげ、下
- TRICHORDの説明会の依頼が数件きたこと

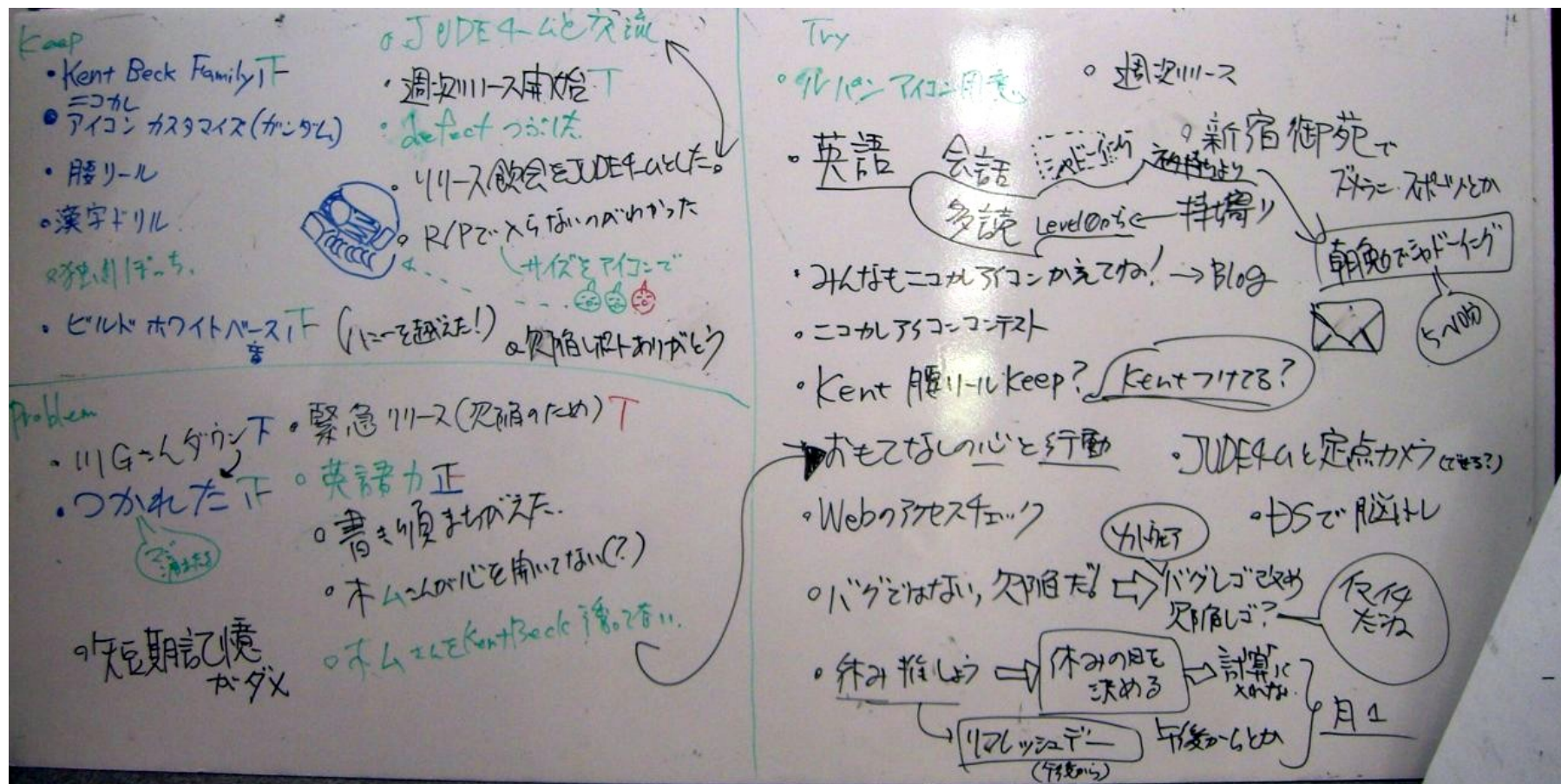
Bottom Section:

- 打ち上げに平、態、のさんたちが来なかった
- おかしいな、T (D-カール)
- Blog (公開した)

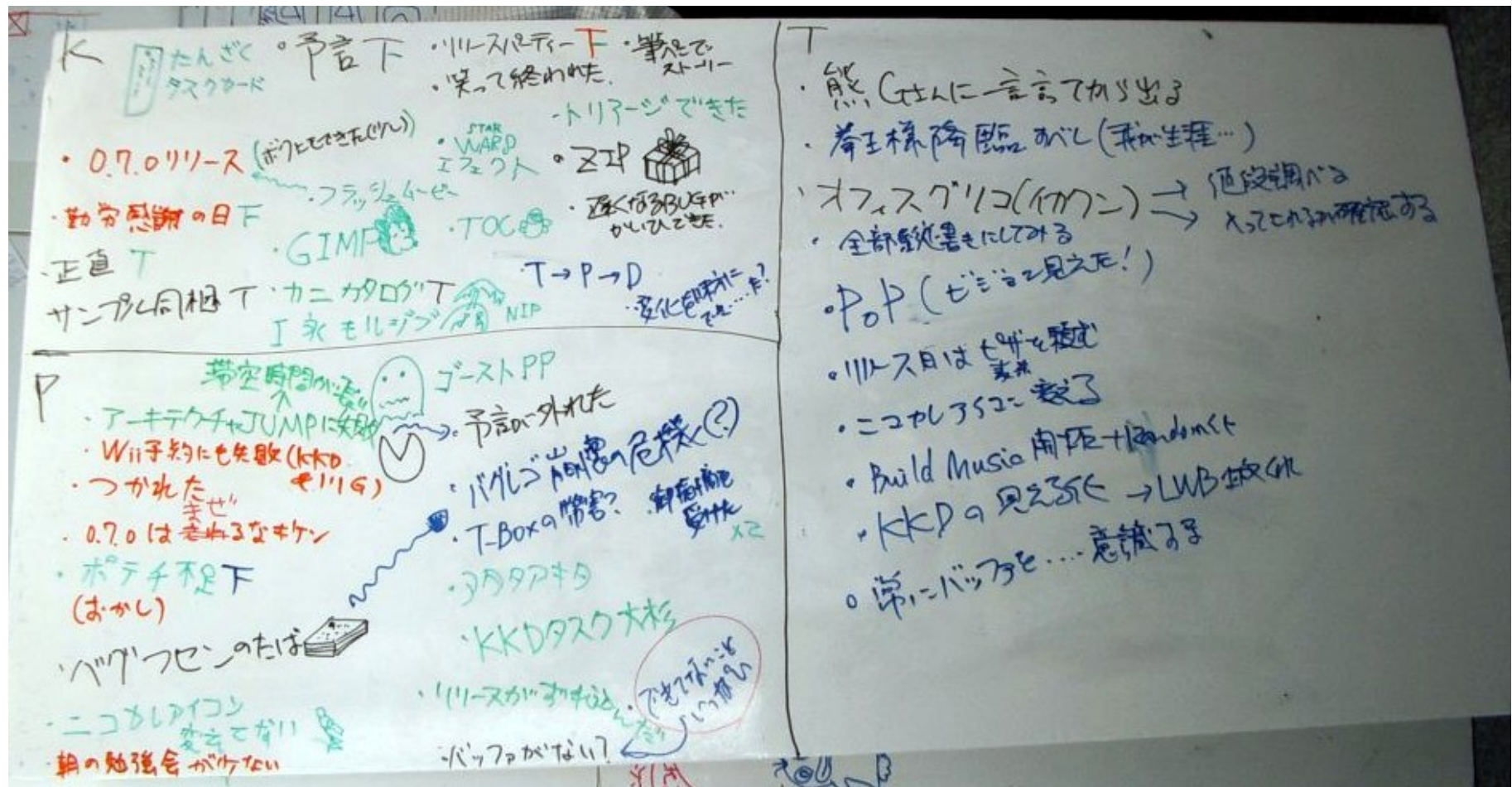
Right Side Diagrams and Notes:

- Private 7/4** (with a diagram showing 'private' and 'public' components)
- 定期リリースとスナップショットリリースをどう考える? (with a diagram showing 'private' and 'public' components)
- 作業を減らすための (with a diagram showing '作業' and '作業' components)
- コンファを買う? (with a diagram showing 'コンファ' and '作業' components)
- みんなの声を拾い上げる (with a diagram showing 'みんな' and '作業' components)
- ブログ (1/26.何をどうするか)
- 手順を詳細化、自動化をすすめる
- 早期の議論検討 & 寒い時は上着 (with a diagram showing '早期' and '寒い' components)
- Trac 9 方も見る

イテレーションふりかえり (2006-09-08)



イテレーションふりかえり (2006-11-24)



イテレーションふりかえり (2007-01-31)

K リリース準備できた!
 冷しこみおくらせ下
 ・ビルドプロセス共有
 ・いってらっしゃい III 下
 ・JASST
 ・バグ修正めどマスタ
 ・KKD おかし下

・打ち上げ下
 ・ひきつぎ
 ・ムネそうじ
 ・メールとんだ
 ・お祭りコマ下
 ・KKD 1週間休職下
 (予定)

T

・加湿器 ON
 ・サーバの管理方法 共有
 (アノイダ)
 ・KKDさん記事を書こうアノイダ
 ・静的コンテンツのメンテナンス性向上
 (ラベンスタイル)
 ・100均に行く

P のおかし下
 ・下下下
 ・サーバとサイト最悪下
 (アノイダ)
 ・仮想環境の脱構築先
 ・KKDさんに作業集下

・かぜひき下
 ・サーバ設定むづかった
 ・MとCに板ばさみで疲れた
 ・記事は? (KKD!)
 ・サイトメンテナンスがねえ...
 ・おかし足りない

・加湿器 ON
 ・サーバの管理方法 共有
 (アノイダ)
 ・KKDさん記事を書こうアノイダ
 ・静的コンテンツのメンテナンス性向上
 (ラベンスタイル)
 ・100均に行く

イテレーションふりかえり (2007-06-22)

Left Page:

- Computer diagram: CPU (NEW アシン), Monitor (カートリッジ), Mouse (マウス), Keyboard (キーボード), and a box labeled 'エアインアメ'.
- Notes:
 - 「お」 NEW アシン
 - カートリッジ
 - マウス
 - キーボード
 - エアインアメ
 - 「お」 NEW アシン
 - カートリッジ
 - マウス
 - キーボード
 - エアインアメ
- 「お」 NEW アシン
- カートリッジ
- マウス
- キーボード
- エアインアメ

Right Page:

- 「お」 NEW アシン
- カートリッジ
- マウス
- キーボード
- エアインアメ

どのような感想を持ちましたか？

- (1) 正直なコメントが多い
- (2) 個人攻撃がない
- (3) ノイズが多い
- (4) 改善に繋がる内容に欠ける
- (5) 楽しそう

イテレーションふりかえりで 気をつけていること

- 個人攻撃なし
- Keepから書くようにする
- 目的はなにかを意識する
- まず行動ありきで考える
- 短時間で済ませようとする

気づき[1]

チームのフェーズの存在

- **成長**

- チームの進め方、やり方を模索する時期

- **苦悩**

- 大きな問題に翻弄され、よい対応策が見当たらない

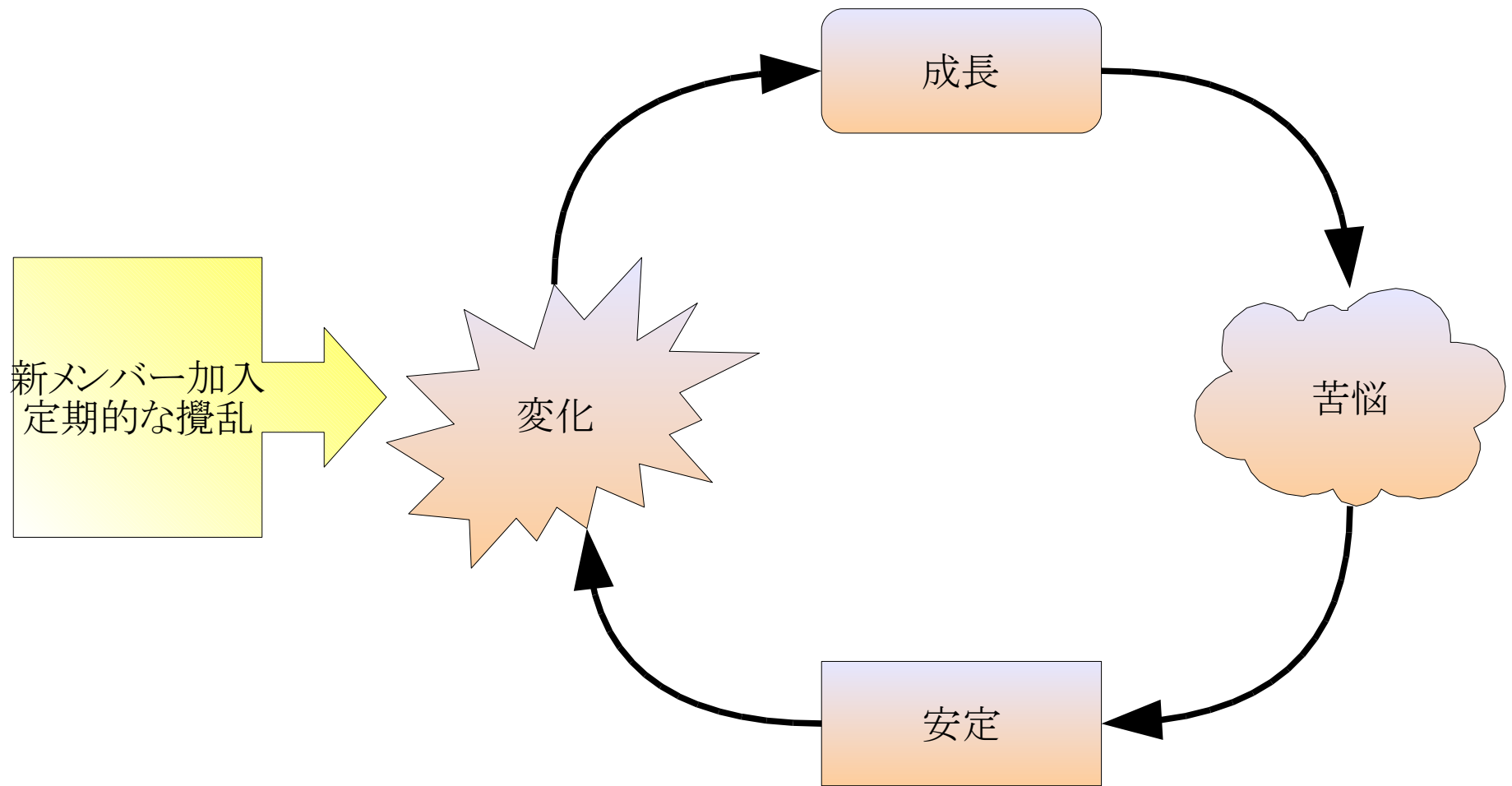
- **安定**

- 進め方、やり方が安定したように見える

- **変化**

- 人が変り進め方、やり方自体を変えていく


変化による改善サイクル



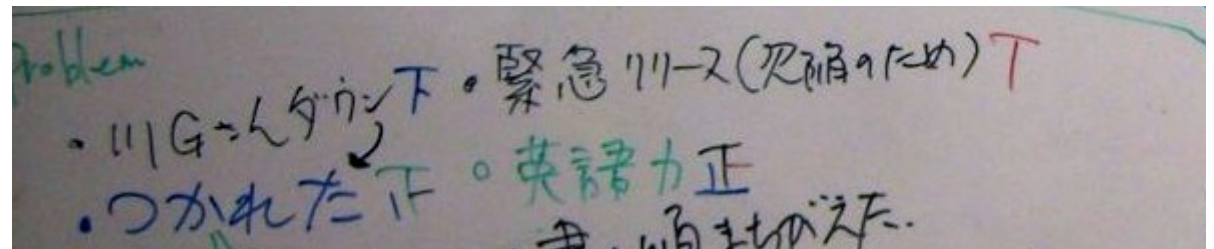
気づき[2]

同意する

- 誰かが書いたアイテムに同意
 - 正の字で同意を表明する
- 同意の結果
 - 同じことをどのくらいの人感じていたかがわかる
 - **共感**の意志表示でもある



・ モリゾーをささった F
・ Tiger 本読み F
・ 説明できた
・ リリース うちあげ F



・ 川Gさんダウン F
・ つかれた F
・ 緊急リリース(欠陥のため) F
・ 英語力正
・ 川Gさんダウン F

気づき[3]

改善の種類

- 改善には2種類ある
 - (1) 今の枠組みの中で、対応するもの
 - 同一プロセス内の改善
 - (2) 枠組み自体を変えて、対応するもの
 - プロセス自体を変えてしまう
- ふりかえりがもたらすもの
 - (1)と(2)の両方である
 - 特に**プロセス自体の変化**が重要

気づき[4]

ルールや気持ちだけでは続かない

- 「XXXをやってみよう」、「XXXをやること(指示)」だけで人は動かない、続かない
- 「XXXをやりたい」と思える**動機付け**が重要
- 「XXXをやらざるを得ない」**仕組み作り**が重要
 - **ルールを決めるだけ、気持ちだけでは、人はやり続けることはできない**

気づき[5]

チームとして問題に対峙する

- 問題は個人ではなく**システムの問題**である
 - 個人非難ではなく、その個人に問題を起こさせたシステムを見る
- 問題を実際に**表出化**して**共有する**ことで、直接対峙できる

気づき[6]

すべてを振り返る

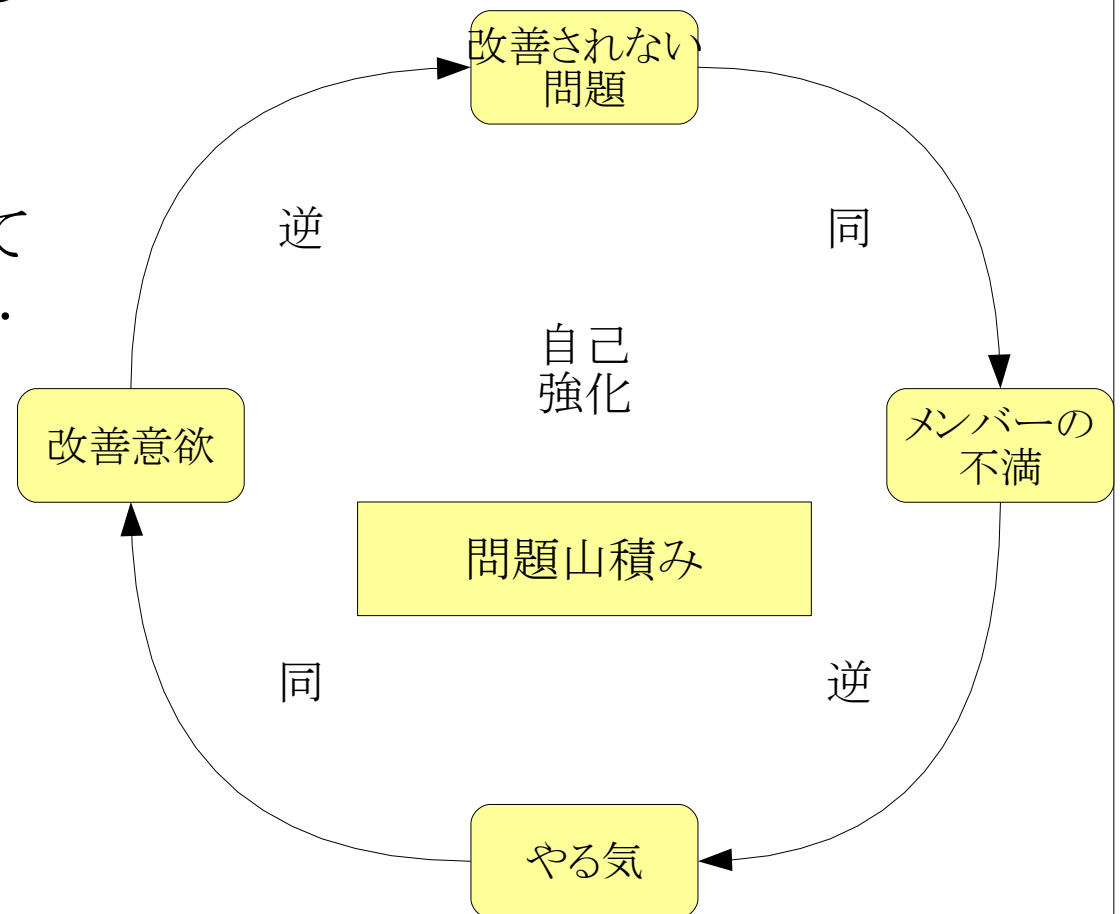
- 問題ばかりでKeepに挙げるネタがないような日に「この日のお昼はおいしかった」といったささいな事をKeepに書きはじめた。
- いつしか宴会、イベント、お土産、お客様の来訪、そんなことまで全てふりかえりで出すようになった。
- ふりかえりは**改善活動**というだけでなく、**同じ空間で、同じ時間を過したメンバーの、同じ時代を過した証**の共有という側面もあるのかもしれない。

もしも ふりかえりをしなかったら...

- メンバーの不満は愚痴として蔓延し
- 個々の気づきは共有されずに
- 問題が起きれば犯人探しにやっきになり
- 周りが変わらないならば、自分が守りに入るしかないと開きなおる
- どうしてそうするのかわからないが、とにかく決まっているからと作業をこなし
- このままではまずいだろうと思いつつも、時に流されてしまう
- そんな状況になりやすいかもしれない...

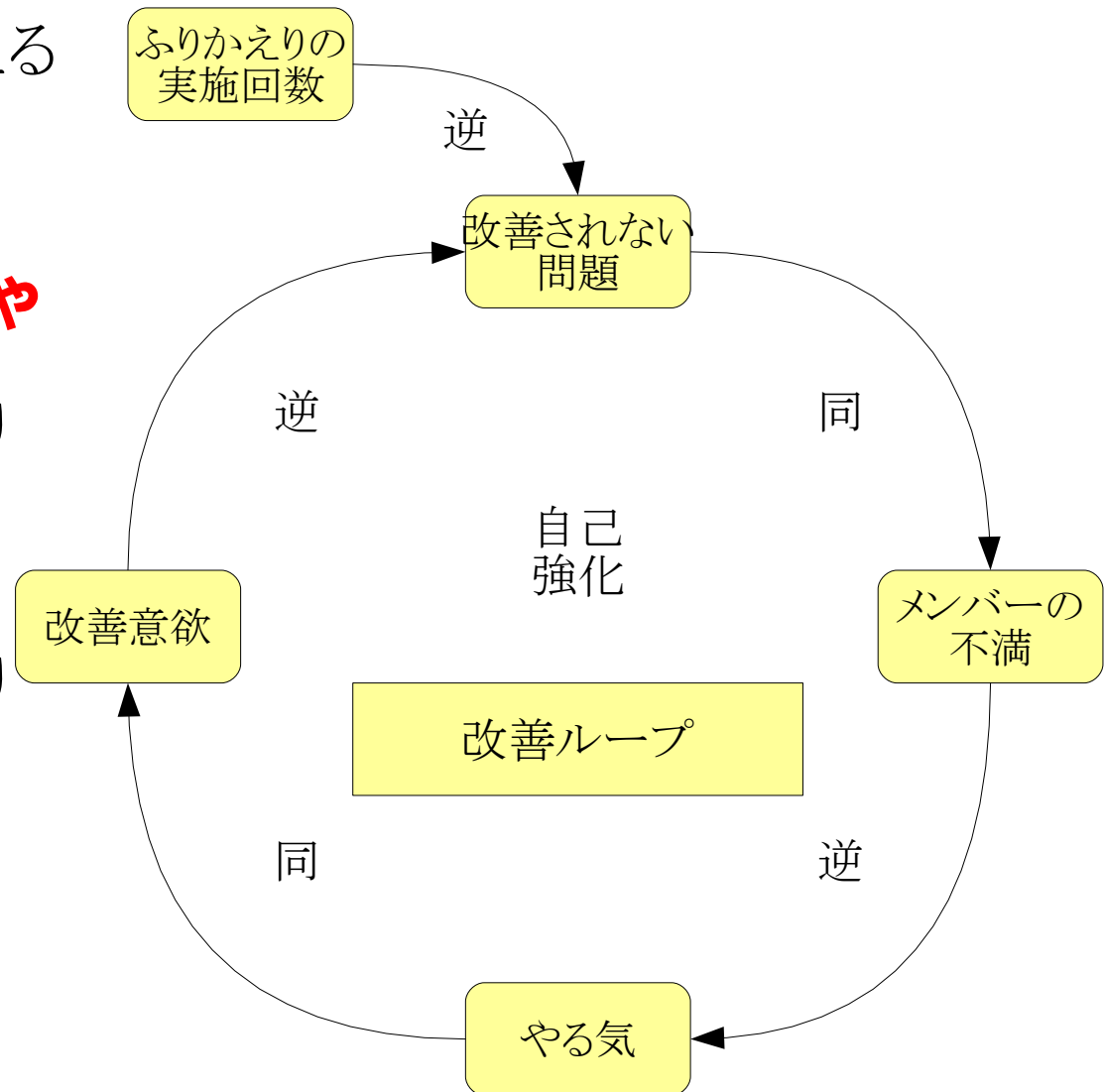
ふりかえりをしない時の ループ図

- 改善されない問題が増える
- メンバーの不満が増えて
- やる気が低下し
- 改善意欲が下がり
- 改善されない問題が増えて
- メンバーの不満が増えて...



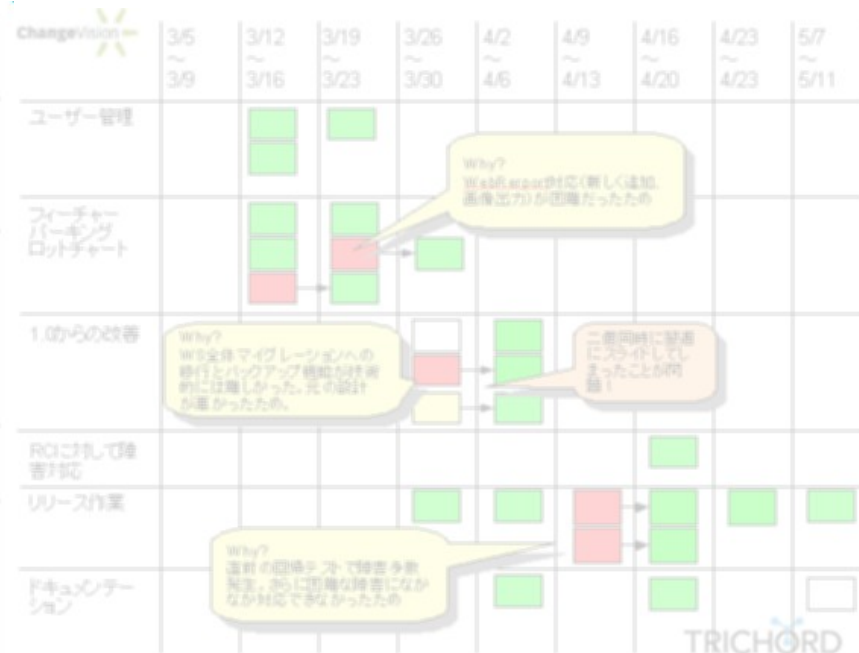
ふりかえりを実施した時の ループ図

- 改善されない問題が増える
- メンバーの不満が増えて
- やる気が低下し
- 改善意欲が下がり...
- ふりかえりの実施を増やすと**
- 改善されない問題が**減り**
- メンバーの不満が**減って**
- やる気が**向上し**
- 改善意欲が**増し**
- 改善されない問題が**減り**
- メンバーの不満が**減り**...



リリースふりかえり

- リリース(3ヶ月)単位で実施する。
- タイムライン+KPTを採用。
- イテレーションふりかえりでは見えない全体を俯瞰した視点でふりかえった



気づき

- 大きな視点の効果
 - イテレーション毎では見えない問題が見えた
- ステークホルダー全員参加
 - 開発、営業、マーケティングで共有
- 細部は覚えていない
 - イテレーション毎のふりかえりの重要性
 - ニココカレンダーのコメントも役立つ

ふりかえりの今後の展望

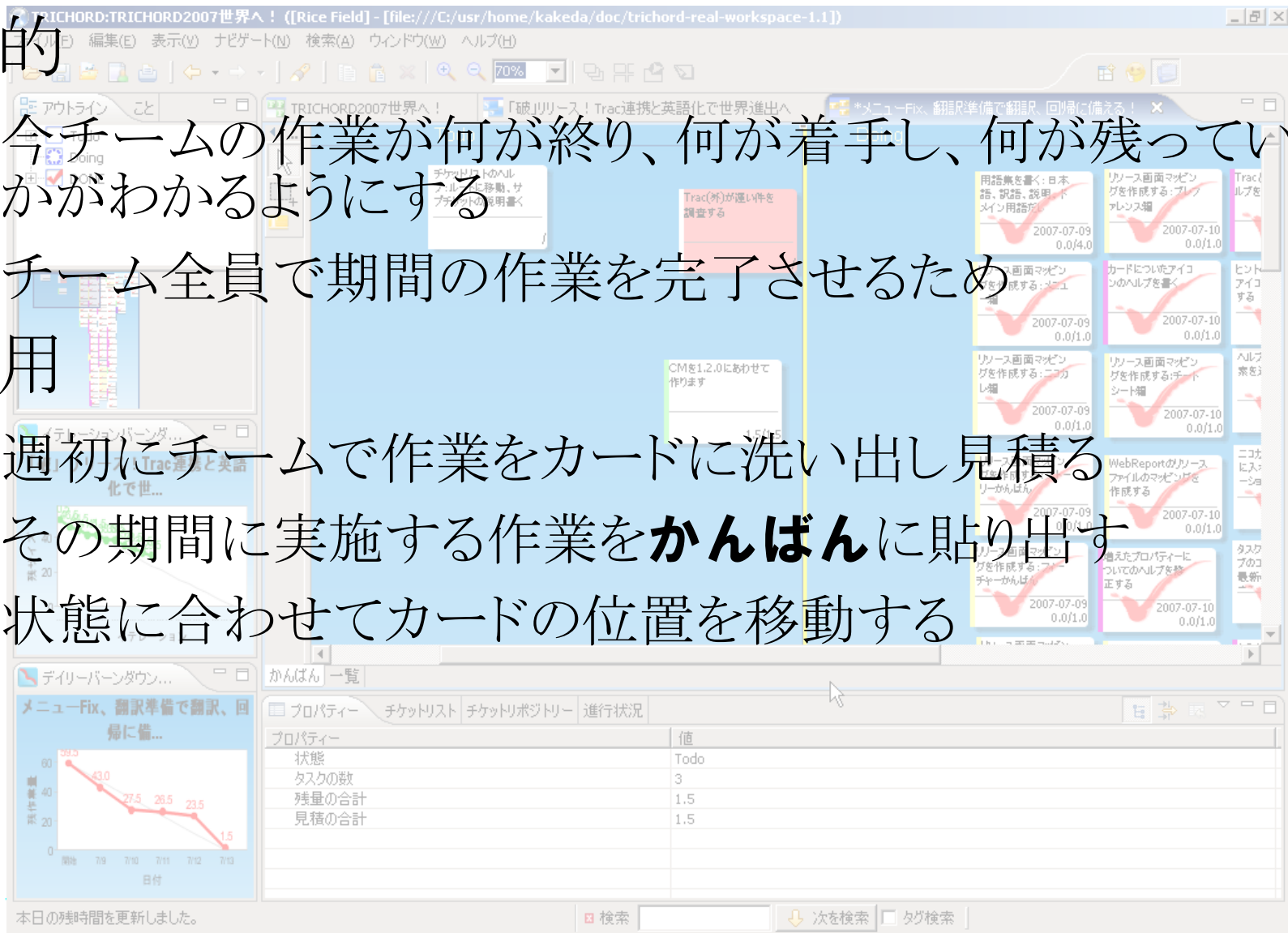
- ショートサイクルフィードバックに加えて
システム思考を取り入れたい
 - 問題の発生するシステム構造をあらわす
 - 5回のWhyをシステムとして捉える
 - **レバレッジポイント**としてのTRY
 - 人ではなくシステムを改善するために
 - 短時間で効果的に

実践(2) – 数々の見える化

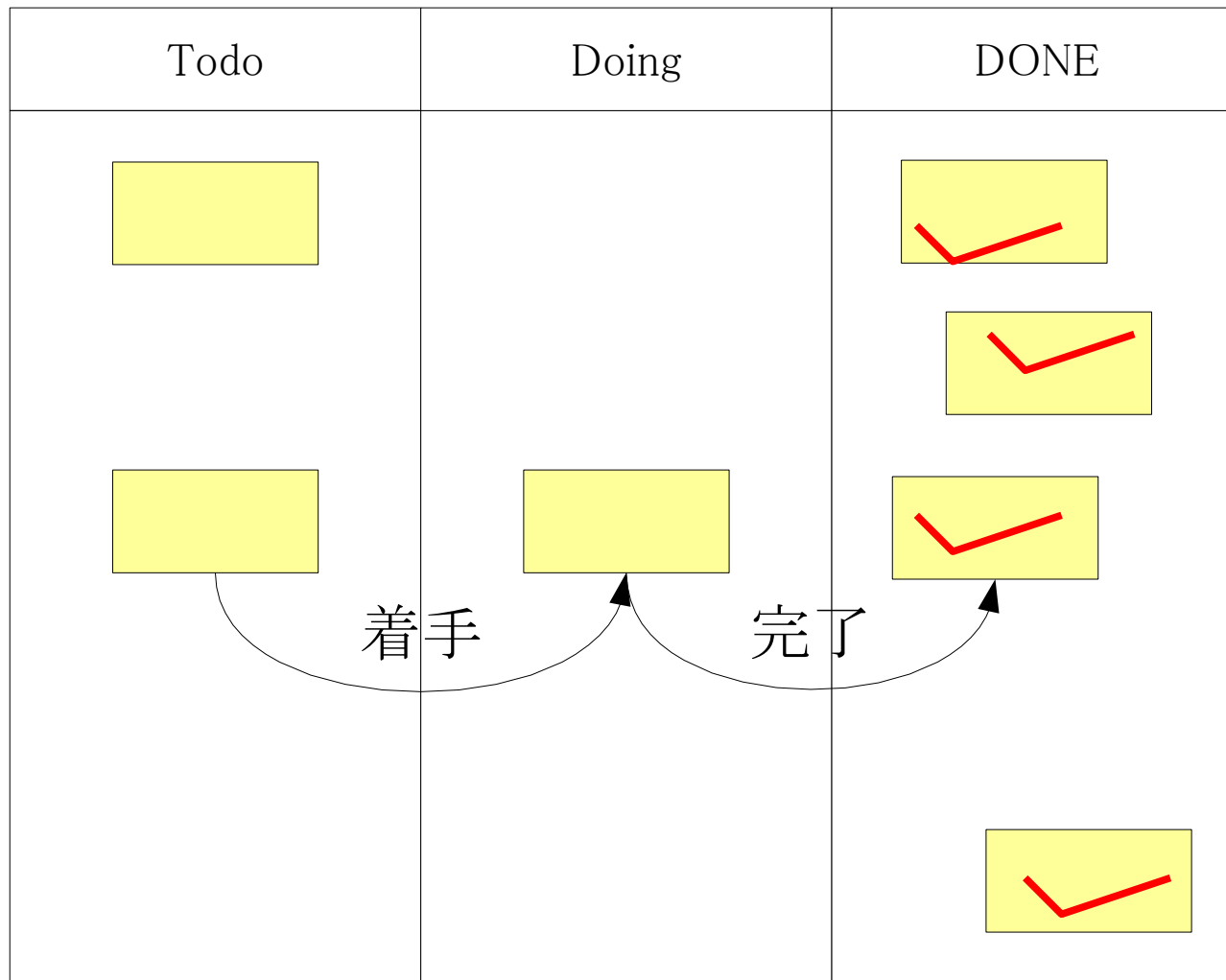
- 原則として取り上げられている
 - まず見えるようにしよう
- 目的
 - チームの誰も見えるように
 - **こと**を見える化により**もの**として扱う
 - 実体のある
 - 「それ」と指し示すことができる
 - 情報それ自体が人に見ることを**アフォード**させる
 - 見えた結果を行動に繋げる

チームの作業の見える化 (かんばん)

- 目的
 - 今チームの作業が何が終り、何が着手し、何が残っているかがわかるようにする
 - チーム全員で期間の作業を完了させるため
- 運用
 - 週初にチームで作業をカードに洗い出し見積る
 - その期間に実施する作業を**かんばん**に貼り出す
 - 状態に合わせてカードの位置を移動する

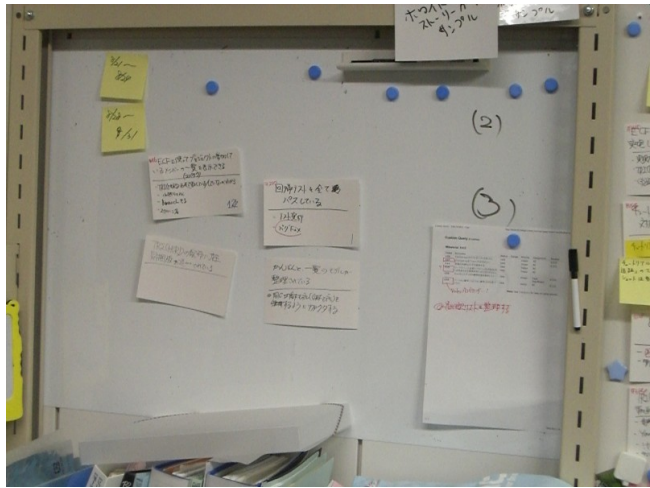


かんばん上のカードと位置の関係

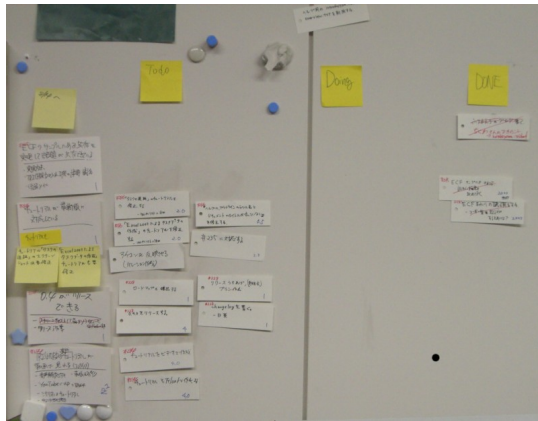


- カードを状態に応じて場所を移動させる。
- 1日の終わりにDoingに載っている作業の、残り時間を聞いて終了する。

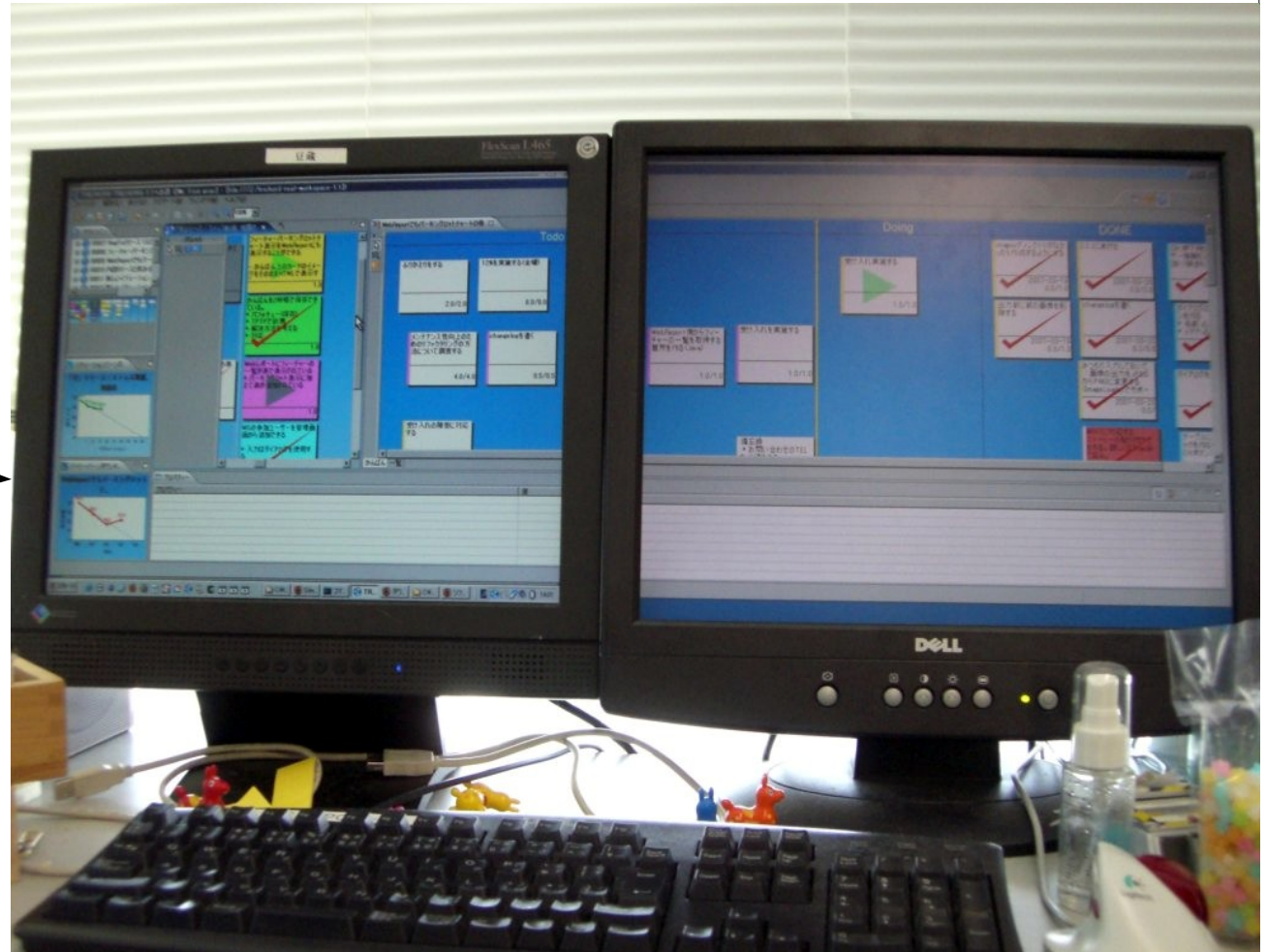
壁に貼り出した例



壁からデュアルディスプレイへ

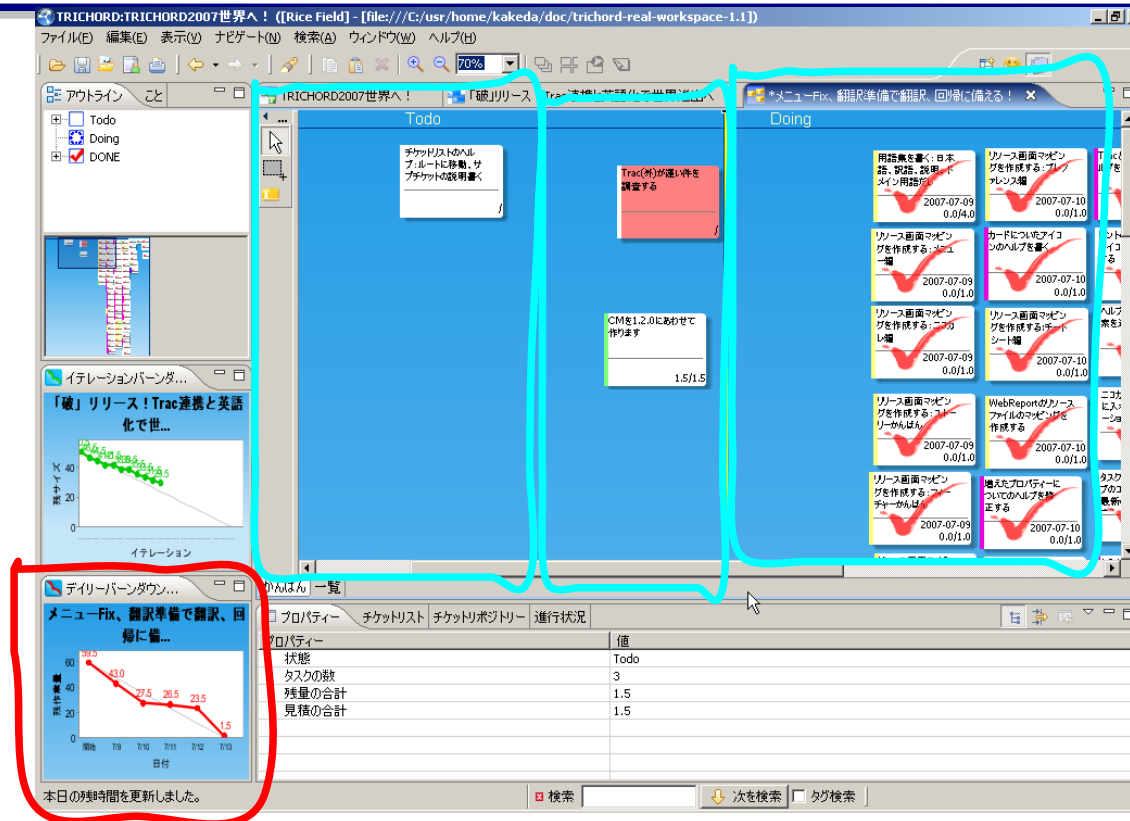


Before
After



現在は、作業を洗い出す時には裏紙の紙片に全員で書き出し、後で一気にデータ入力するようにしている。

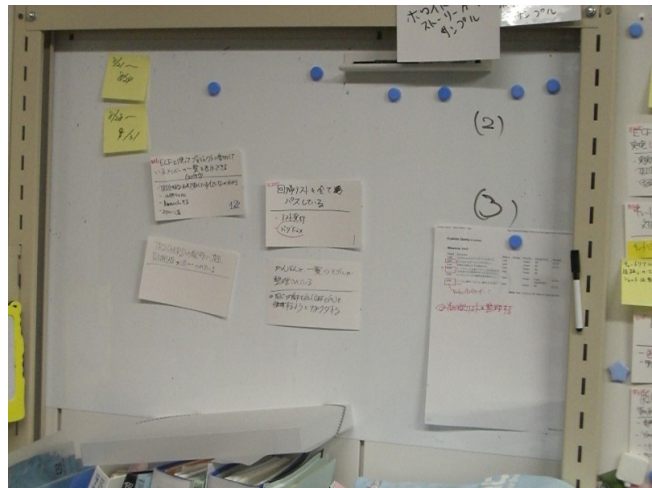
かんばん上で状況を表示



あと作業がどれくらい残って、終りそうなのかどうかをチャート表示

作業がTodo(未着手)、Doing(着手)、DONE(完了)の3つの状態を持ったカードとなり、カードの位置で状態を示す。

かんばんで計画を表示



どの機能を、どのイテレーションで実現するかを
かんばん上で計画、表示する

アナログとデジタルの比較

- アナログ

- **利点**

- 柔軟さ
- 壁に貼れる
 - アフォーダンス
- 手に取れる

- **欠点**

- 計算しない
- 再利用できない
- 物理的場所の制約

- デジタル

- **利点**

- 計算できる
- 上位概念との連携
- 再利用可能
- 物理的制約がない

- **欠点**

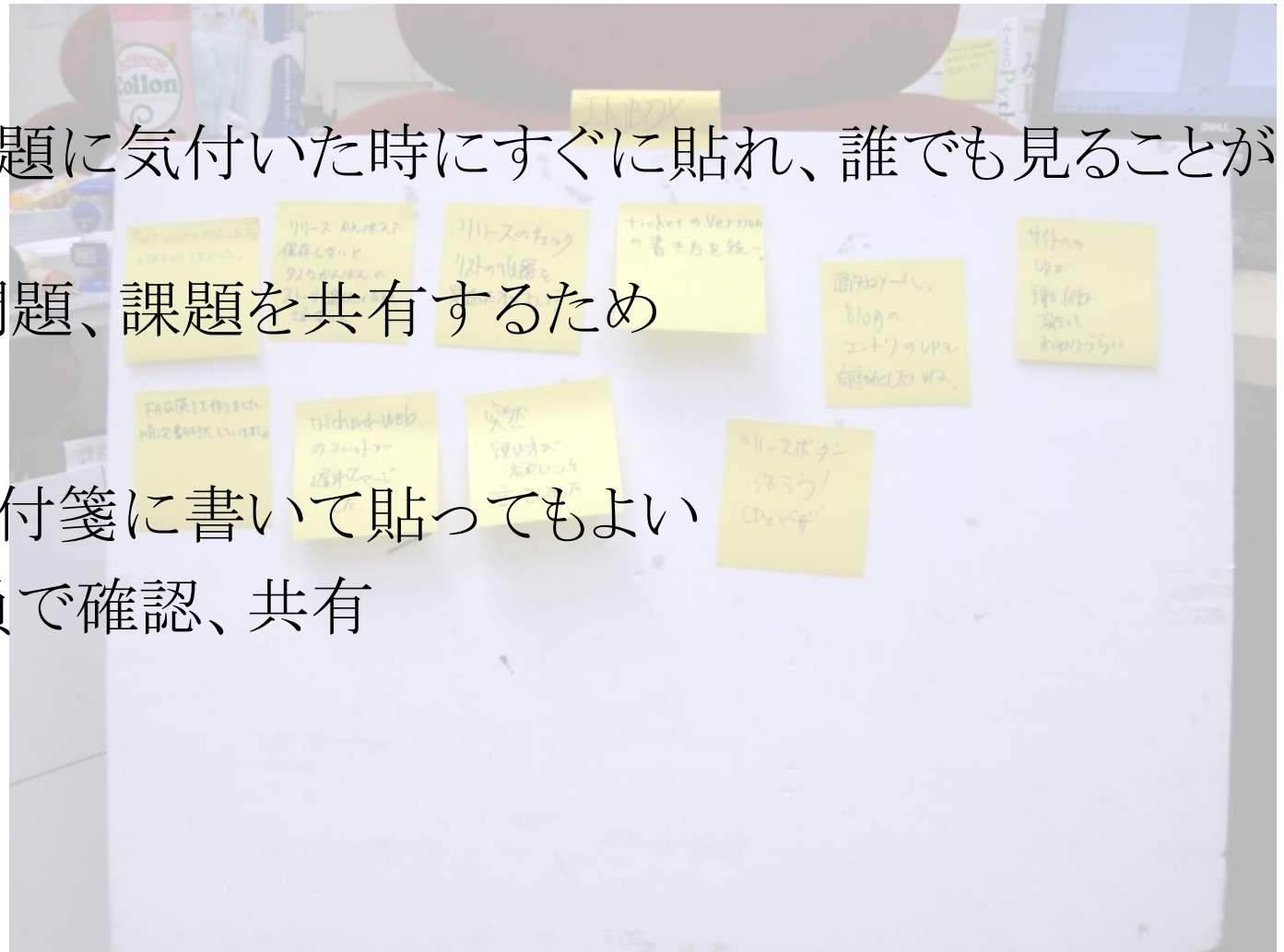
- 常に見れない
- 柔軟性に欠ける
- 手に取れない

かんばんの気づき

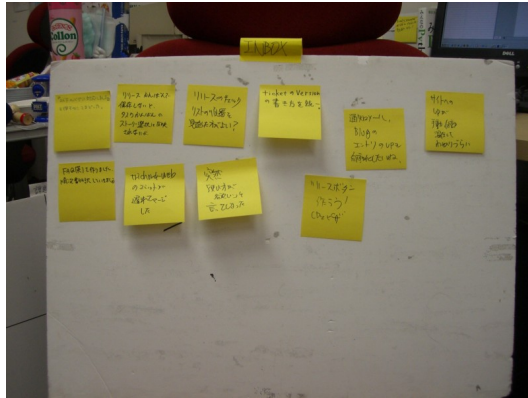
- その期間に作業することが、かんばん上にすべてあるようにする
 - すべて完了した後で追加されると士気が急降下
 - 途中での追加は仕方ないが、メンバーに了解してもらうのが重要
- 作業の単位
 - 大きすぎると状況が見えず、小さすぎると数だけ増える
- 「この作業はどうなっている？」という聞き方
 - **こと**が**もの**になる
- 管理業務も貼り出すかが悩みどころ
 - ノイズになるが、出さないと何をしているかわからない

問題、課題の見える化 (Inbox)

- 目的
 - 問題、課題に気付いた時にすぐに貼れ、誰でも見ることができる
 - 全員で問題、課題を共有するため
- 運用
 - いつでも付箋に書いて貼ってもよい
 - 毎朝全員で確認、共有



INBOXからのフロー



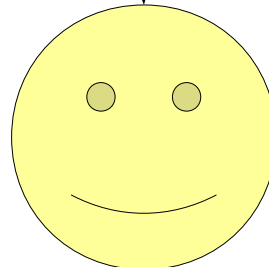
チケット化



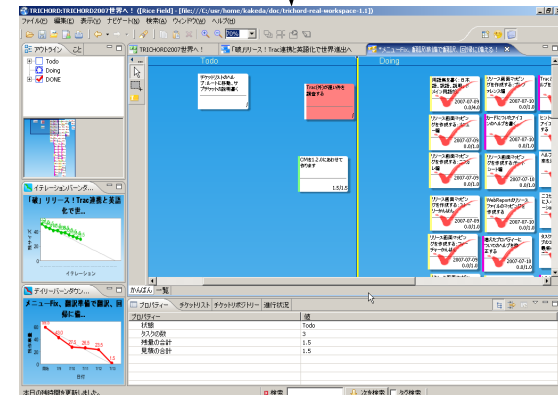
共有後
ゴミ箱行き



即座に
着手する

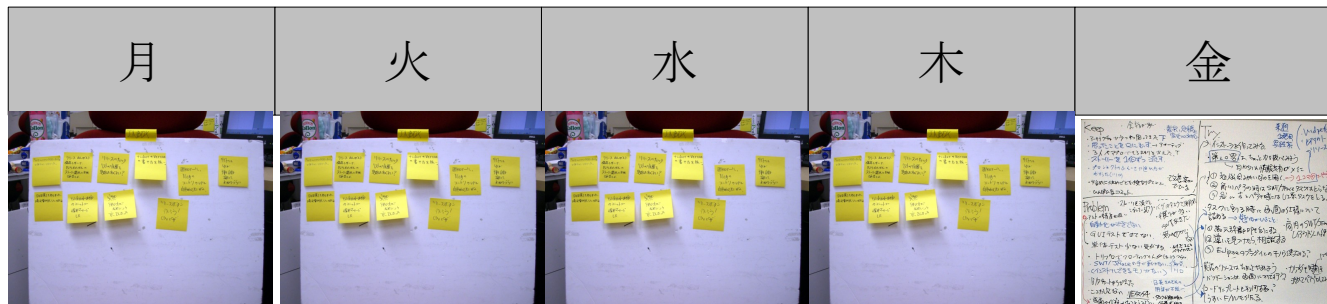


ストーリー化、タスク化



ふりかえりとの違い

- ふりかえりは過去の一定期間に着目し問題を挙げる
 - プロセス、期間を通しての問題
- Inboxは今その時の問題を挙げる
 - 障害、すぐに共有したい事柄
- とともに**チームでの共有**に価値を置く



なぜソフトウェアだけで運用しないか？

- ソフトウェアへの登録は**人が見てくれることが前提**
 - メールの閲覧、最新のチケット閲覧
- **即時**の質問、対話による**コミュニケーション**
 - メールの返信などでのやりとりは時間の無駄
- **なぜなら今、ここに、全員いるから**
- 何を実現したいかによってメディアを考える
 - 記録としてのデータはもちろん重要

Inboxの気づき

- 共有は第一歩に過ぎない
- 重要なのはいかに問題に対処していくか
 - 行動に起さないと溜る一方になる



(悪い例)
出た問題を2x2で分類して、貼っておいたが、うまく行動に起せないとこの通り。

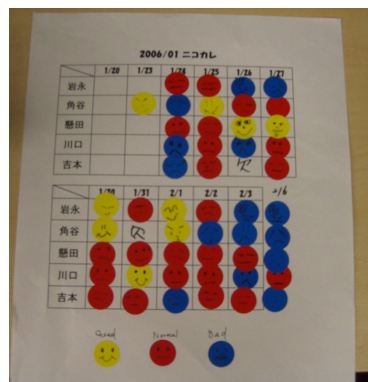
単にシステムに入れてしまっても同様。




気分の見える化 ニコニコカレンダー(ニコカレ)

- 目的
 - 当初
 - チームメンバーの日々の異常管理のため
 - 現在
 - 一言日記、コミュニケーション促進、全体のムードの把握
- 運用
 - 日の帰る直前にその日の気分(良い、普通、悪い)とコメントを入力する
 - 気になるコメントがあれば返信する
 - コメントと気分のアイコンで調子を把握、調整



シールから、ソフトウェアへ



| 名前 | 8/20 | 8/21 | 8/22 | 8/23 | 8/24 | 8/25 | 8/26 | 8/27 | 8/28 | 8/29 | 8/30 | 8/31 |
|---|------|---|---|---|---|---|------|------|---|---|---|---|
|  GelMarkerer | |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |
|  Mr. Foie gras | |  |  |  | |  | | |  |  |  |  |
|  Rice Field | |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |
|  an_away_guy | | | | | | | | | | | | |
|  gussan | |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |
|  lamy2000 | |  |  |  |  |  | | |  |  |  |  |

- シールはカスタマイズが簡単で敷居が低い
- ソフトウェア(TRICHORD)もアイコンのカスタマイズ、コメントの返信などで楽しめる

ある期間のニコカレ(1)

| name | 05/29 | 05/30 | 05/31 | 06/01 | 06/02 | 06/05 | 06/06 | 06/07 | 06/08 | 06/09 | 06/12 | 06/13 | 06/14 | 06/15 | 06/16 | 06/19 | 06/20 | 06/21 | 06/22 | 06/23 | 06/26 | 06/27 | 06/28 | 06/29 | 06/30 | 07/03 | 07/04 | 07/05 | 07/06 | 07/07 |
|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| an_away_guy | | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | 👉 | 👉 | 👉 | 👉 | | | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👉 | 👉 | 👉 | 👉 | 👉 | 👎 | 👎 |
| GelMarkerer | 👉 | | 👎 | 👉 | 👎 | 👉 | 👉 | 👎 | 👎 | 👉 | | 👉 | 👉 | 👎 | 👉 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👎 | 👉 | 👉 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👎 |
| gussan | 👎 | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👉 | 👉 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 |
| Mr. Foie gras | 👎 | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | | 👉 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 |
| Rice Field | 👎 | 👎 | 👎 | 👉 | 👎 | 👎 | 👉 | 👉 | 👉 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 | 👉 | 👉 | 👉 | 👎 | 👎 | 👎 | 👎 |

- リリースに向うにつれて**青**(悪い)が増えていく
- 飲み会をした後はしばらくは**黄**(良い)が続く

ある期間のニコカレ(2)

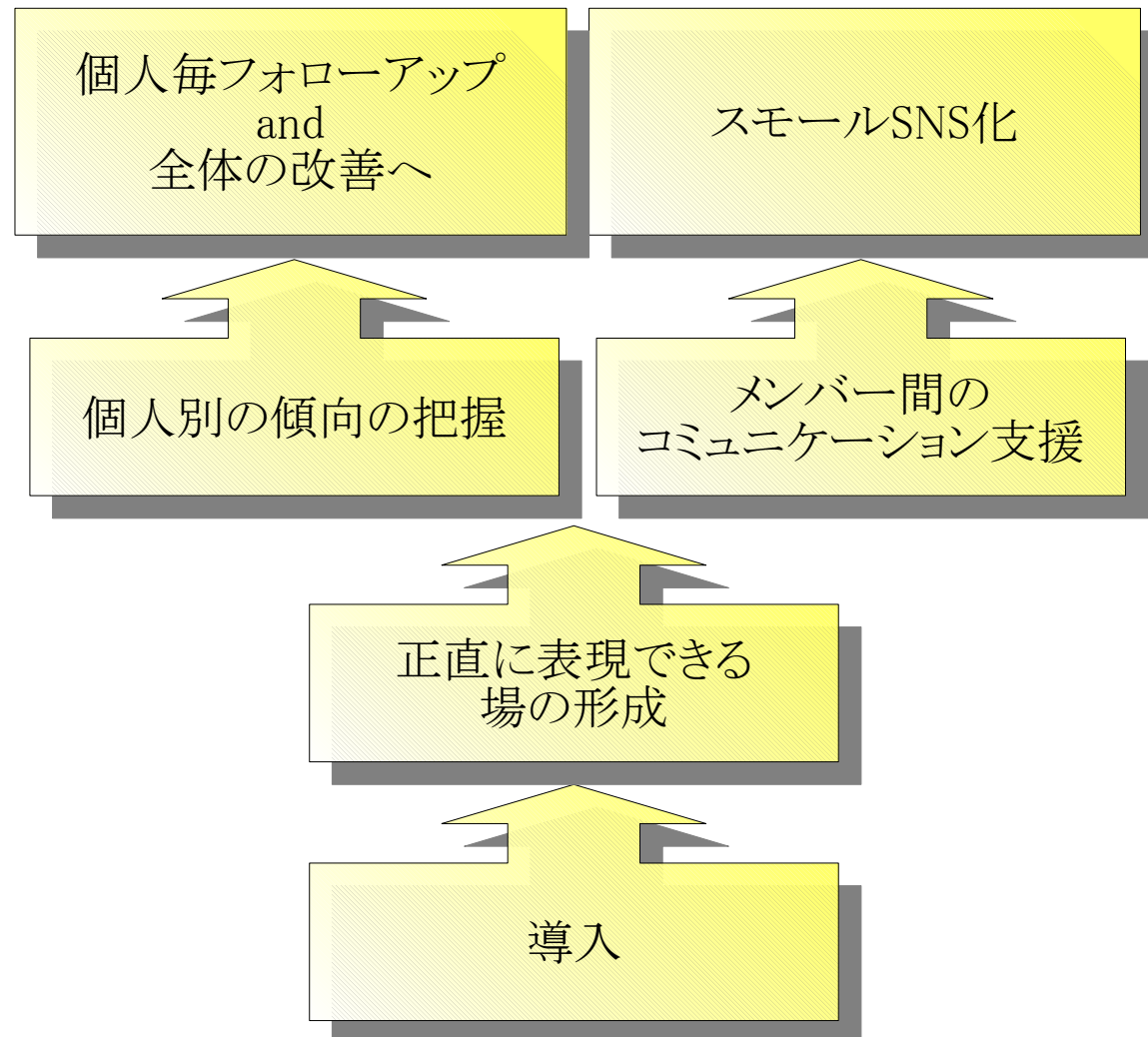
| 6/25 | 6/26 | 6/27 | 6/28 | 6/29 | 7/2 | 7/3 | 7/4 | 7/5 | 7/6 | 7/9 | 7/10 | 7/11 | 7/12 | 7/13 | 7/17 | 7/18 | 7/19 |
|------|------|------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|------|
| 👹 | 👹 | 👹 | 👉 | 👹 | 😞 | 👹 | 👉 | 👹 | 👉 | 👉 | 😞 | 👉 | 👹 | 👉 | 👹 | 👉 | 👹 |
| 👹 | 👹 | 👹 | 👉 | 👉 | 👹 | 👹 | 👹 | 👹 | 👹 | 👉 | 👹 | 👹 | 👉 | 👉 | 👹 | 😞 | 😞 |
| 😞 | 😞 | 😞 | 👹 | 👹 | 😞 | 😞 | 👹 | 👹 | 👹 | 👹 | 😞 | 👹 | 👹 | 👹 | 😞 | 😞 | 😞 |
| 😞 | 👹 | 😞 | 👹 | 👹 | 😞 | 😞 | 👹 | 😞 | 👹 | 👹 | | 👹 | 👹 | 😞 | 👹 | 👹 | |
| 😞 | 😞 | 👉 | 👉 | 👉 | 😞 | 😞 | 😞 | 😞 | 👉 | 👹 | 👹 | 👉 | 👉 | 👹 | 👹 | 👹 | 👹 |

- 青が続く人と、そうでない人の差が歴然
- テストフェーズが始まると青が増える

ニコカレの気づき

- 自分の状態を**正直に表現できる場を作り出す**のが重要
 - ある程度の**Bad**があるのは正直な証拠
- コメントのチェック
 - 細かな状況がわかる、その日の気分の日記
- 絶対的な指標にはならない
 - 人によって表現が異なる
- **QoEL**を高める目標となる
 - 人毎に基準が異なるが、ゴールは一緒

ニコカレの導入～段階的改善



参考文献

- 「現場力を高める見える化手法 プロジェクトファシリテーション」
 - <http://www.objectclub.jp/download/files/pf/ProjectFacilitation20070314.pdf>
- 「プロジェクトファシリテーション 価値と原則編」
 - <http://www.objectclub.jp/download/files/pf/ProjectFacilitation.pdf>
-

参考文献

- 「プロジェクトファシリテーション実践編 ふりかえりガイド」
 - <http://www.objectclub.jp/download/files/pf/RetrospectiveMeetingGuide.pdf>
- 「TRICHORDチーム プラクティス大集合 Xmas編 (仮)」
 - http://www.objectclub.jp/download/files/event/2006Christmas/TRICHORD_practice_oblove_20061220.pdf
- TRICHORD blog
 - <http://trichord.change-vision.com/blog>

PFの実践を通じてのまとめ

- **価値観の共有**

- 実践を通じて価値観が共有できれば、更なる広がりが生まれる

- **持続可能性**

- 長い期間に渡るプロジェクトでは、チームが持続的に高いモチベーションを保ちつづけなければならない
- チーム内、組織内、顧客との関係

- **変化を味方にする**

- 変わるのを恐れるのではなく、自ら欲って変えることで変化を味方につけてしまう

- **ふりかえりによる舵とりは必須である**

最後にPFの価値を再掲

- コミュニケーション
- 行動
- 気づき
- 信頼関係
- 笑顔

皆さんの現場で、これらの価値観は大切にされていますか？もし、今そうでないならば、これを機会に考えてみるのはいかがでしょうか。

何か質問はございますか？

御清聴ありがとうございました
