

なぜプロセス改善なのか

注意

- 今回の内容は私の思想を多く含んでいます
- 一般的な事実とかではなく、キモチを書いているところがありますので、気をつけてください
- なぜプロセス改善なのかは、ホントは自分が興味あるからという部分も多いですが、一応それっぽく理由を考えたのが今回のプレゼンです
- あまりまとまった資料になってなくてすみません
- 雰囲気楽しんでください

Android勉強会とは何か

- 業務ではない
- 自主参加
- **Android** にこだわらない
- プログラミング能力向上をめざす

勉強会のめざすところ

- 自己研鑽の風紀を作る
 - プログラミングに関する学習は、楽しい！
 - エンジニアというものは、ずっと学習が必要
- 知識の共有
 - 効率的な学習
 - **Give & Take**
- 人脈作り
 - コラボレーション
 - セーフティネット
- 業務についても上向いたらいいなー

目標をもっとメタな視点から

- よいエンジニアが生まれる環境作り
 - よいエンジニアの定義も難しいが、誤解を恐れずにいうならば、下記のようなコードをさらさらっとすばやく書くような人だと思われる
 - 期待通りに動作する
 - バグが少ない
 - 読みやすい
 - 変更しやすい
 - 実際は、コードを書く人だけではなく、みんなのさまざまな要求をさまざまな方法でかなえられる人が欲しい

思うように進まない学習

- 日々の業務で忙殺
 - 物理的に時間がとれない
- 指導者・先導者がいないので、個人的な下地に左右されたり、学習方法の良し悪しがわからないため、効率が悪いなどがある
 - 期待したとおりに進まない場合や、周りの進捗に対して遅れてしまった場合に、もういいや、とあきらめてしまう
- **Android** の知識自体は実用性を求められない
 - 好奇心は最初だけで、モチベーションを維持するのは大変

それに対し何をすべきか

- 思いついたことをすべてすることはできない
 - 取り組む内容は絞る
 - まわりの人は、自分の期待するとおりに動くとは限らない
 - 相手がいることよりも、自分でできることのほうが取り組みやすい
- 短期的な戦略
 - 飽きられない程度に続けられ、習慣化できることをすべき
 - 短い時間で効果がわかることをする
- 長期的な戦略
 - すぐによいエンジニアが生まれることは期待しない
 - 学習すること自体はずっと続ける必要があるが、楽しんでやれば学習することは困難ではないはず

具体的にどうするか

- まずは、日常の業務プロセスをカイゼンする
 - 物理的に余裕をつくる
 - 空いた時間をさらに学習に回せるようにする
 - **20%** ルール
- 小さなカイゼンを積み重ねることを目指す
- 自分ひとりでできることをする
 - 誰かがやると周りに伝播する
 - みんながそれぞれ自分でやるうちに、効果が認められればいずれグループ全体でも取り組むことになる
 - ただし、自分が何をしていて、どういう効果があるかを把握することは重要だし、人に説明できるようにすべき

カイゼンにおける重要な点！

- 無理をしない，ラクをするための学習
- 時間に余裕を作るために，身を削るのでは長期的に効果がでるわけがない
- 効果がありそうなことでも，続ける事が困難だと思ったらあきらめて違うネタを探す
- プログラムの **3** 大美德
 - 怠慢：めんどいので同じことは **2** 度しない
 - 短気：あとで面倒が起こりそうなことは先に対策しとく
 - 傲慢：自分のやりかたが優れてると信じて続ける

まとめ

- みんなでもっと合法的に
ラクに仕事をでっちあげる
方法考えようぜ