

アジャイルは現実になるか

～もうひとつの鍵,開発者～

日本コンピューター・システム株式会社
コンサルタント 新保康夫

最初にお断りすること

- 暗くなる。面白くない。
 - 眠たくなる。
- 話が散漫。結論がない。
 - まぶたがとじてくる。
- 技術的なことは語らない。
 - ごゆっくり寝てください。



アジャイルプロセス協議会

- 企業としてアジャイルプロセスを考える
- 4つのWGが、活動中
- 同封のリーフレットをご覧ください
- 現在、会員企業募集中
- 特に、西日本・九州地域の企業の方々の入会を募集しています
- URL:<http://www.agileprocess.jp/>

2003/11/28

アジャイルは現実になるか

3

アジャイル開発の必要性

- ビジネスが変化する。要求も変化する。
- スピードが求められる。短期間開発。
- 従来の開発手法では解決できない。

パンドラの箱か
パラダイムシフトか

2003/11/28

アジャイルは現実になるか

4

開発者への疑問

- 要求って本当に理解できてるの?
 - Requirement 機能 処理の区別は
- プロセスの重要性は?
 - スコープを語れて、WBSに展開できますか
- リスクの評価は
 - 環境、アーキテクチャ、・・・ 対応策は

2003/11/28

アジャイルは現実になるか

5

すべてアジャイルか

経営戦略に結びついた情報戦略を満たすシステムが構築できるかが本当の要求を理解していることである

この部分はコンポーネントでも良いのでは

A社

B社

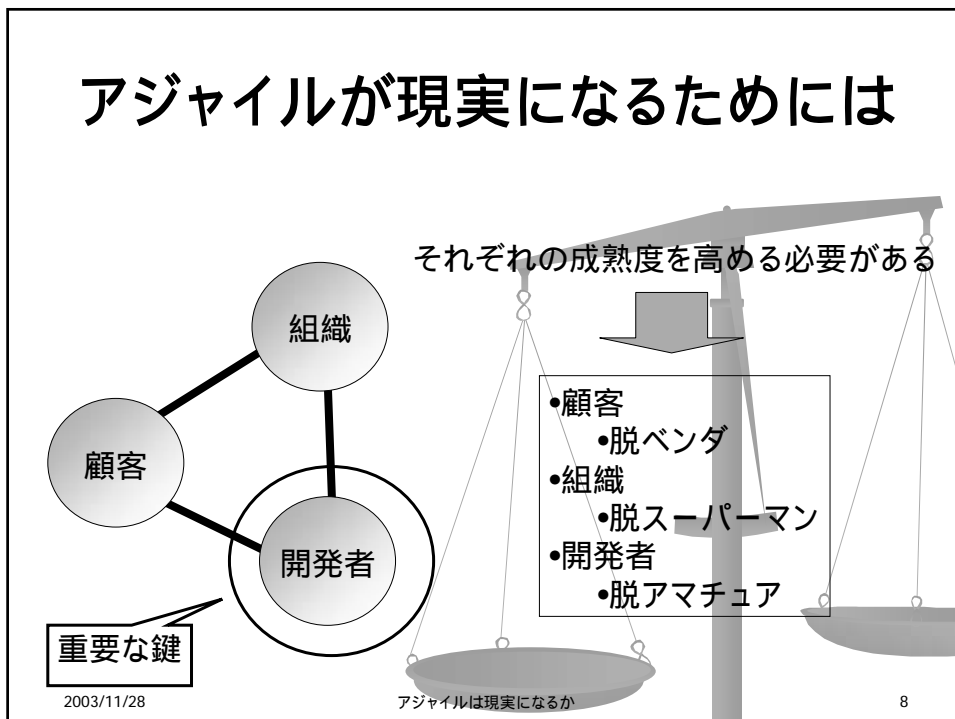
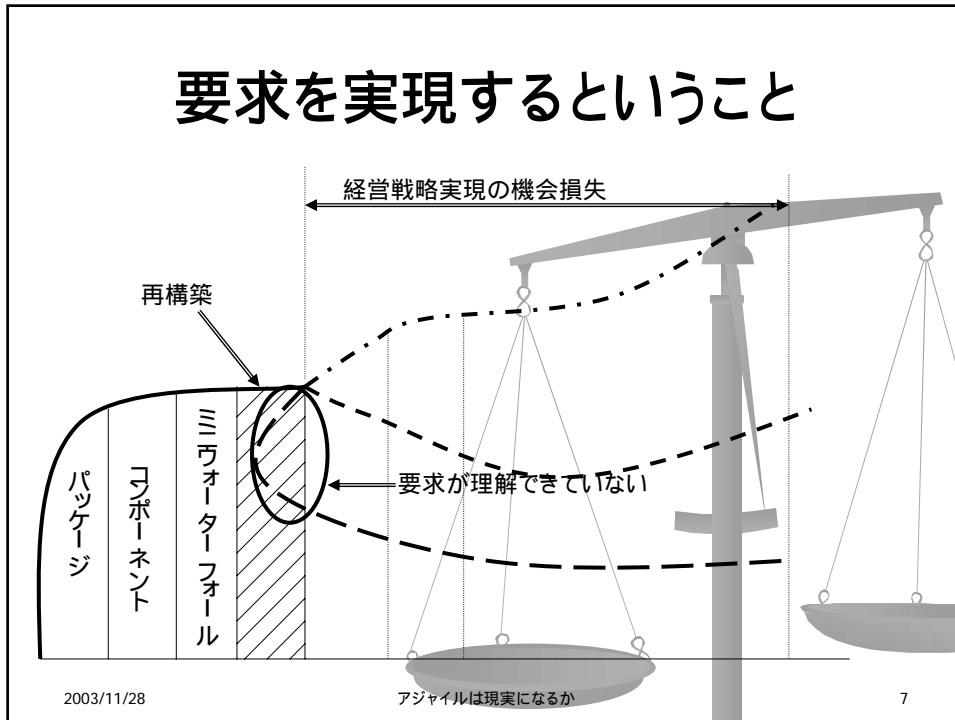
C社

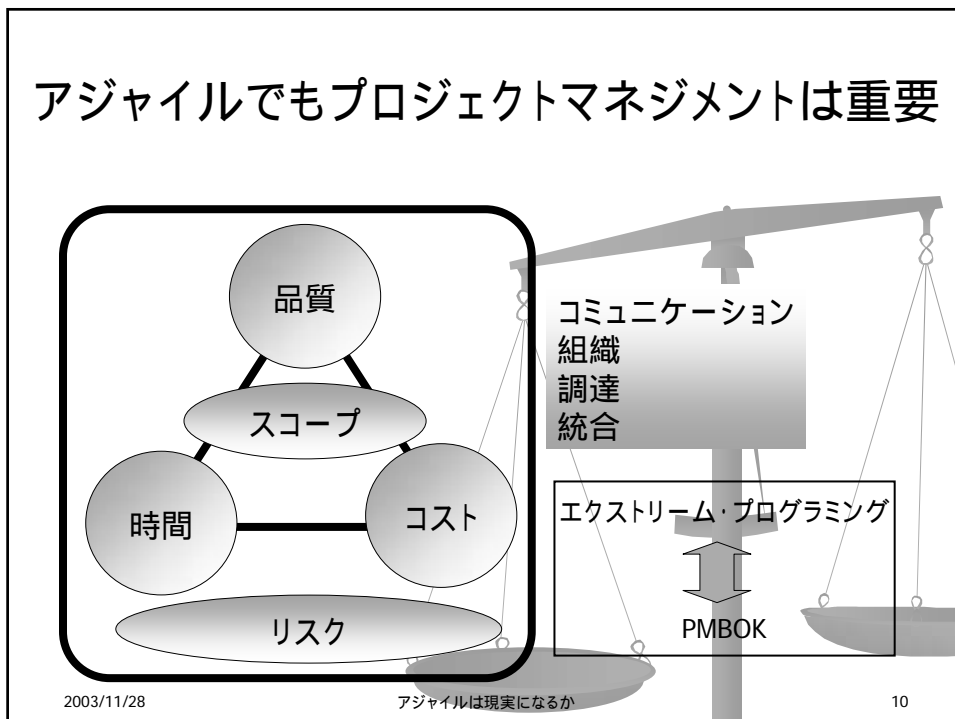
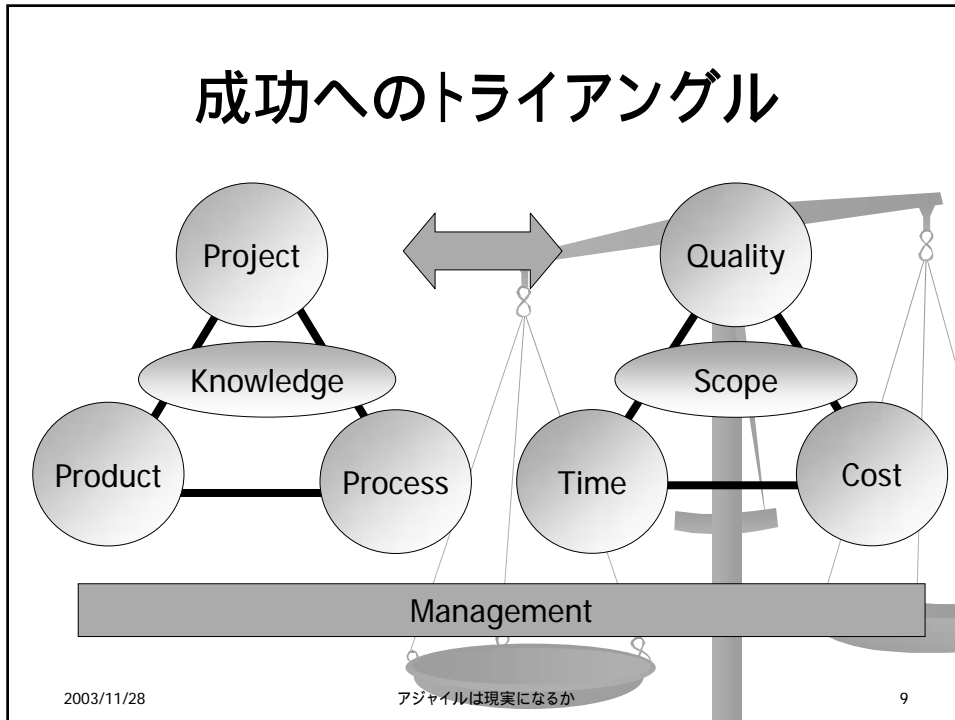
共通な部分
パッケージやコンポーネントで十分

2003/11/28

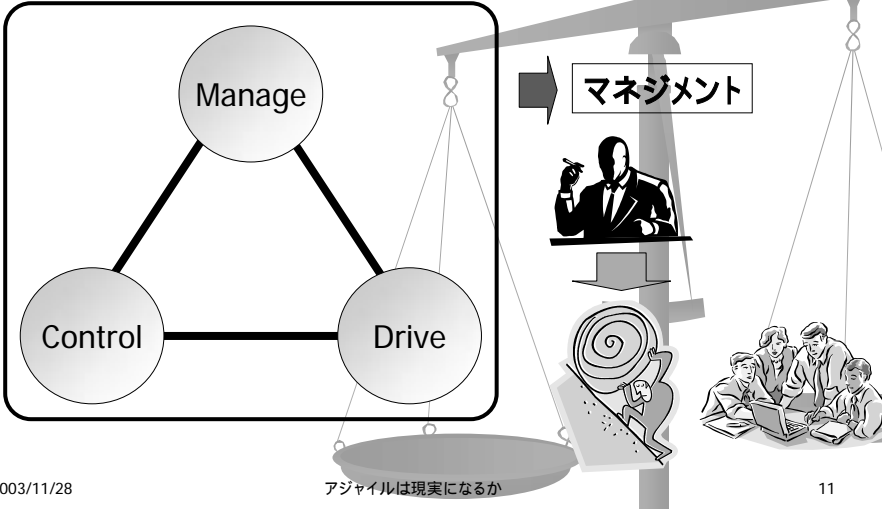
アジャイルは現実になるか

6





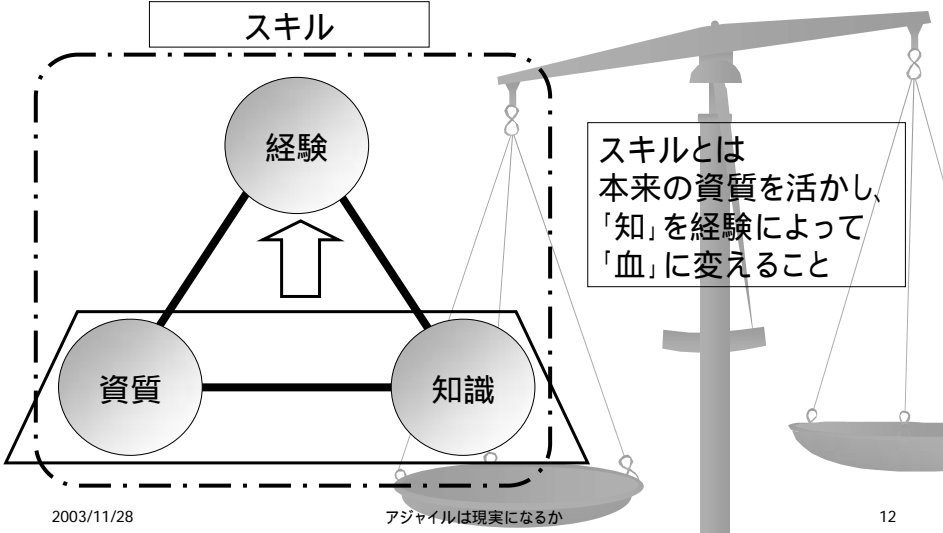
マネジメントできていますか



アジャイルは現実になるか

2003/11/28 11

開発者というが

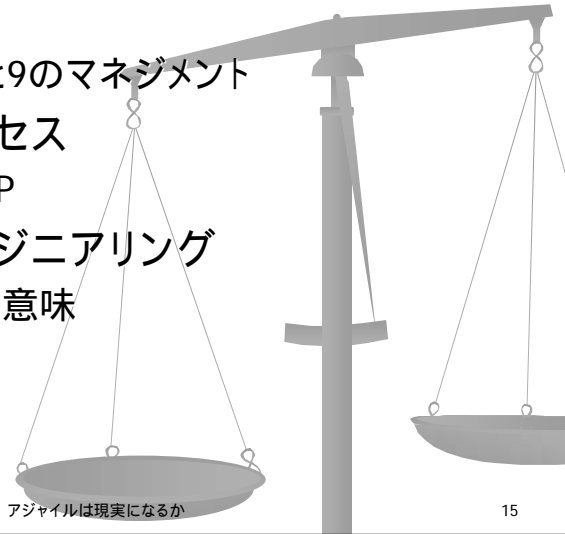


アジャイルは現実になるか

2003/11/28 12

深くは知らなくても良いが

- PMBOK
 - 5つのプロセスと9のマネジメント
- ソフトウェアプロセス
 - CMMI, SPA, SLCP
- ソフトウェアエンジニアリング
 - 開発工程とその意味
 - SWEBOK



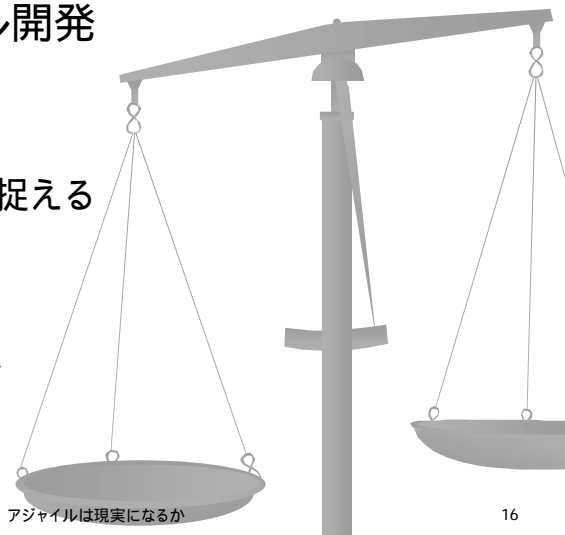
2003/11/28

アジャイルは現実になるか

15

本当に理解しているか

- ウォータフォール開発
 - 構造化手法
- DOA
 - データモデルで捉える
- DFD, ERD
 - RDB
 - 機能で描けるか



2003/11/28

アジャイルは現実になるか

16

少しは語れるか

- 品質特性
 - 品質とは
- 要求管理
 - 要求で管理する - トレーサビリティ
- RFP,SLA
 - RFI,NDA,RFP,プロポーザル,SLAって何?

2003/11/28

アジャイルは現実になるか

17

アジャイル開発を現実にするには

- プロジェクトマネジメントは重要
 - 9つのマネジメントをうまく取り入れよう
 - スコープとWBSを正しく、はっきりさせよう
- 資質と役割を理解して要員計画
- UMLやツールは使おう
- ソフトウェアプロセスを考えよう
- 「作るな、使え」
- 「スロー」は「ファースト」

2003/11/28

アジャイルは現実になるか

18

アジャイル開発を現実にするには

- アーキテクチャをしっかり見極める
- 業務を考えたプログラミング言語
- 要求を理解する
 - 思いを受け取る
- ドキュメントは必要
 - 意味を理解しよう
 - ドキュメント作成はひとつのWBSと考えよう

2003/11/28

アジャイルは現実になるか

19

アジャイル開発考

- 制約の理論が参考になる?
- Theory of Constraints
 - ゴール
 - 思考プロセス
 - チェンジ・ザ・ルール
 - クリティカルチェーン
- 企業の究極の目的
- 変化

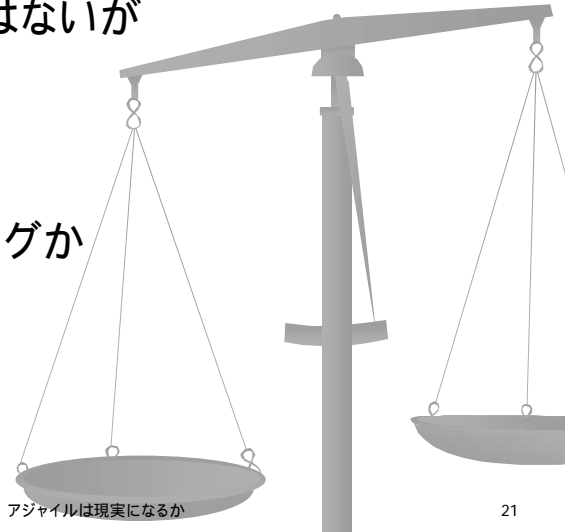
2003/11/28

アジャイルは現実になるか

20

アジャイル開発考

- Just in Timeではないが
 - Just in Scope
 - Just in Scale
 - Just in Speed
- ジャストサイジングか
 - コスト
 - 要求
 - 実現方法



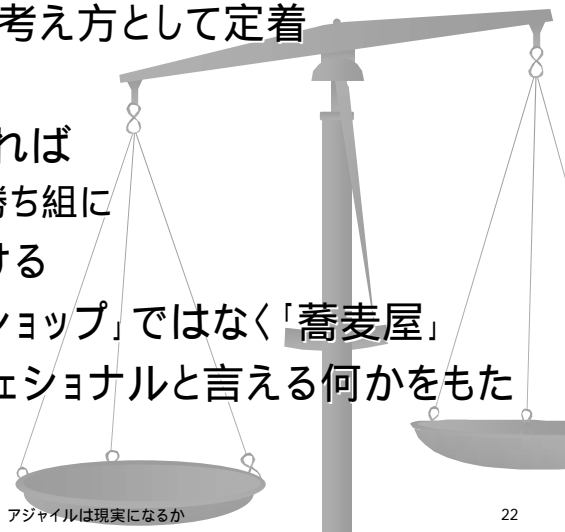
2003/11/28

アジャイルは現実になるか

21

アジャイル開発は

- ひとつの開発の考え方として定着
- 淘汰される
- ディファクトになれば
 - 先行者だけが勝ち組に
- でも、変化し続ける
- 「ハンバーガーショップ」ではなく「蕎麦屋」
- 開発者がプロフェッショナルと言える何かをもたらす



2003/11/28

アジャイルは現実になるか

22

最後に

- ソフトウェア開発は楽しくなければならない
 - 楽しくとは、何か発見があり、興味を抱かせること
- 宮本武蔵「五輪書」を再度読み直してください
 - 「空の巻」がすべてを語る

2003/11/28

アジャイルは現実になるか

23

ご清聴有難うございました

2003/11/28

アジャイルは現実になるか

24