

# エンジニアの生きがいとは？

～マインドマップを使ったQoEL探検ワークショップ～

## オブジェクト倶楽部

# 本日の趣旨

- ♥ このセッションに参加していただいた方が、エンジニアとして質の高い人生をおくれるよう
  - ♥ 質が高まる瞬間を思い出し、
  - ♥ 質が高まるメカニズムを探る、のをお手伝いします。
  
- ♥ 後ほど「エンジニアで良かったと思った瞬間」を聞きますので、考えておいてください

# 内容

- ♥ 講師紹介
- ♥ はじめに
- ♥ 自己紹介
  - ♥ グループで
- ♥ グループマインドマッピング
- ♥ ふりかえり

# 講師紹介

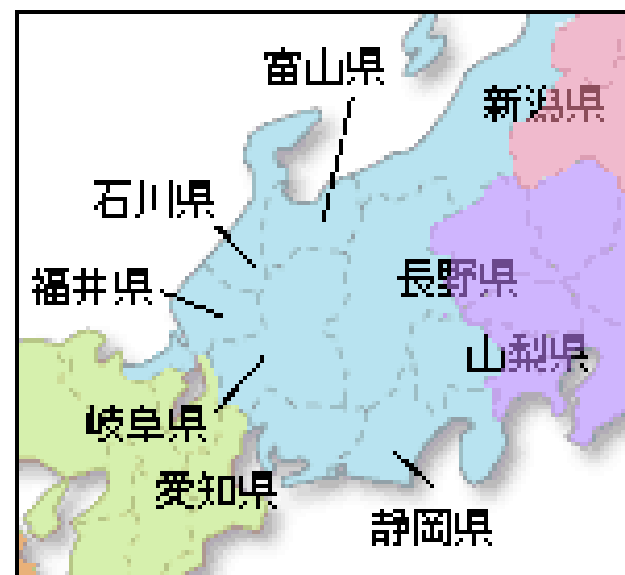
# オブジェクト倶楽部とは

- ♥ 平鍋健児が主宰する「オブジェクト指向技術について実践、研究、発表するグループ」
- ♥ 永和システムマネジメントの有志により、ハート駆動にて運営



# 永和システムマネジメントとは

- ♥ オブジェクト倶楽部の運営をサポートしている会社
- ♥ 金融・医療・オープンシステムの開発
- ♥ 本社は、福井県福井市



# 私

- ♥ 懸田 剛  
(かけだ たけし)
- ♥ 永和システムマネジメント
  - ♥ UML事業部所属
- ♥ オブジェクト倶楽部ライター
  - ♥ メルマガよろしく!
- ♥ マインドマップが好き
  - ♥ FreeMind、JUDE、手書き



# はじめに



# QoELとは

- ♥ Quality of Engineering Life
- ♥ エンジニアとして生きる時間の質
- ♥ 人生の質を向上させること目的とする
- ♥ 質にもいろいろありますが...
  - ♥ 今回は「よかったと思った瞬間」に着目

# マインドマップとは

- ♥ トニー・ブザンにより開発された思考ツール
- ♥ 放射思考を特徴とし、脳の自然な働きを助ける
- ♥ マインドマップが使われる主な目的・場面
  - ♥ 意思決定
  - ♥ ノート術
  - ♥ 記憶術
  - ♥ 創造力向上

# 自己紹介

# 自己紹介の進め方

## ♥ 3人で1グループ

♥ 横並びでグループになってください

## ♥ 自己紹介

♥ 「自己紹介用紙」に、自分のことを書いてください

♥ 2分

## ♥ 発表

♥ 各自30秒で、描いたことをもとに自己紹介してください

♥ 左から右へ

# 自己紹介シートの例

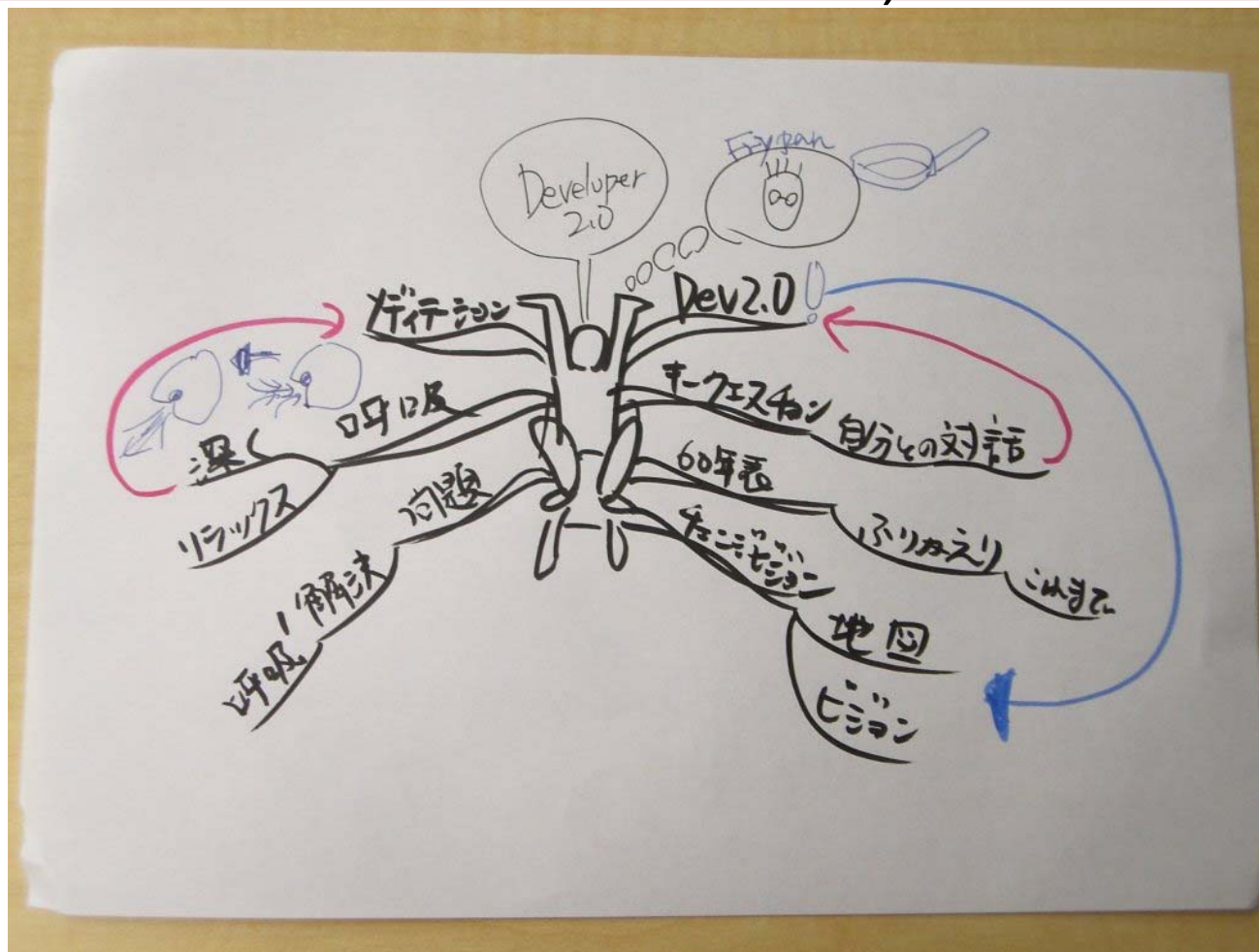


- ♥ 下手で結構
- ♥ 楽しく

# グループマインドマッピング

# マインドマップの例

(前日のDeveloper2.0について  
2分で描いたMM)



# なぜグループマインドマッピングか

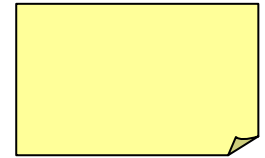
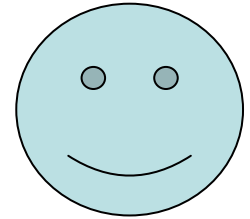
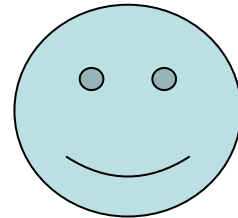
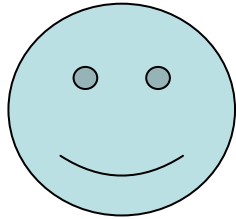
- ♥ 互いの意見をひとつの紙にまとめる
  - ♥ 一人一人の脳の断片を組合せること
- ♥ コンテキストを持ちかえりできる
  - ♥ マインドマップからその場の情景が想起される



# ワークショップの進め方[1]

- ♥ 「QoEL用紙」に、「エンジニアで良かったと思った瞬間」を記入してください
  - ♥ 3分 × 3セット

# 輪記

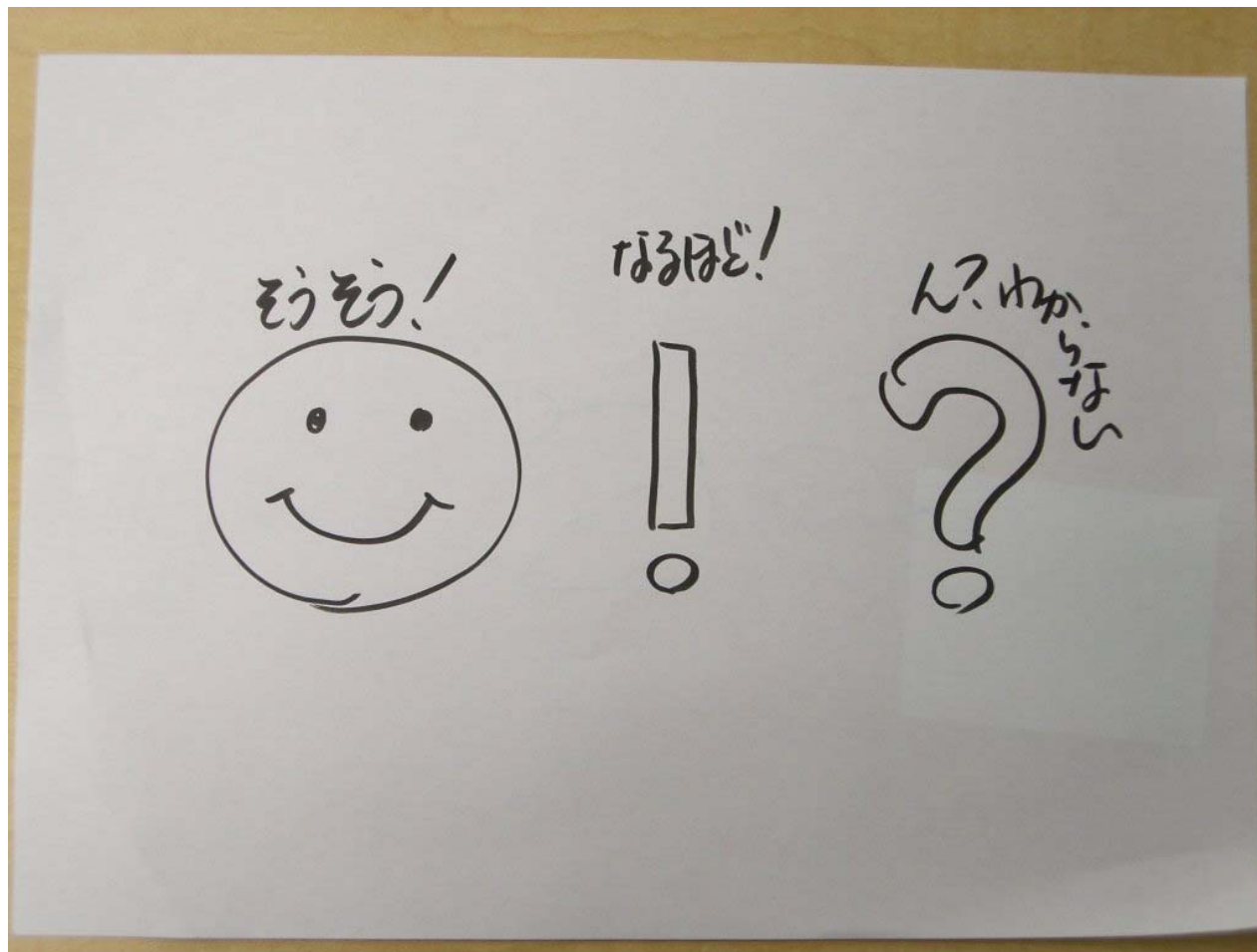


- ♥ 書いたら時計回りに紙を回します
- ♥ 全員の用紙に全員分記入できるまで回します
- ♥ 毎回同じ事を描かなくてもよいです

# 輪記による グループマインドマップの例



# 他の人の枝にアイコンを描いてみよう



# ワークショップの進め方[2]

- ♥ 「気づき」を記入してください(花の部分)
  - ♥ 3分
- ♥ 気づきについて話し合ってください
  - ♥ 30秒 × 3
- ♥ グループ内で互いの「よかった瞬間」、「気づき」について意見交換してください
  - ♥ 必要に応じてマインドマップに書き足す
  - ♥ 5分

# ふりかえり

# ふりかえり

- ♥ 「エンジニアでよかったと思った瞬間」についてマインドマップを描いていただきました
  - ♥ 一人で
  - ♥ グループで
- ♥ QoELについて考えていただきました
  - ♥ 一人で
  - ♥ グループで