

ObjectClub is coming to town



世界の変化はあなたから

ソーシャル・チェンジとコミュニティの役割

(株)永和システムマネジメント
平鍋健児

ObjectClub is coming to town

今日お話ししたいこと



- プロジェクト・ファシリテーション
(ソフトウェアの見える化)は何だったか？
- ソフトウェアはコミュニケーションで出来ている。
- 大切なことを大切にできる世界に変えて行こう。
- 世界の変化は、自分から。
- 変わる勇気は、コミュニティから。

ObjectClub is coming to town



開発現場の見える化

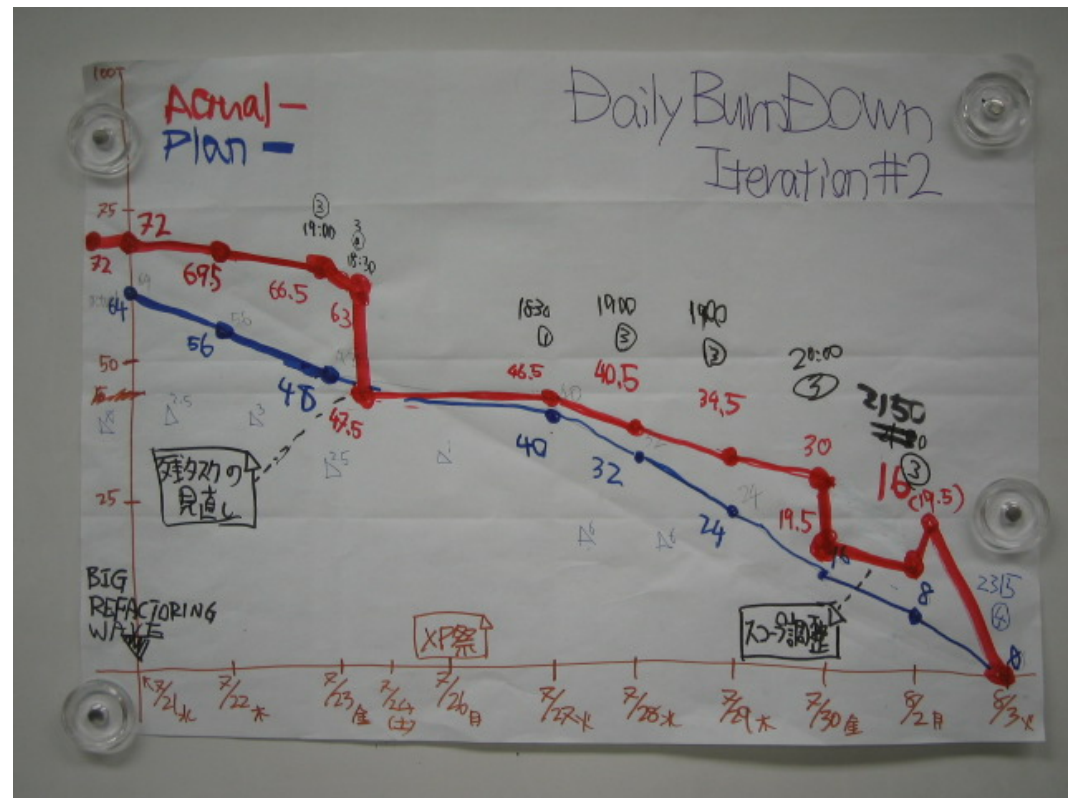
2004年資料より

完全な資料は、<http://www.objectclub.jp/community/pf> へ



バーンダウンチャート

- 進捗の見える化
 - バーンダウン
 - 中間成果物では計測しない。
 - 受け入れテストを通過した要求数でカウント。
 - メールでエクセルシートを配布しない



バーンダウンチャートの例

全体進捗の見える化は、「バーンダウンチャート」で行なう。



ソフトウェアかんばん

■ 作業の見える化

- ToDo(未実施)
Doing(実施中)
Done(テスト完)
で管理。
- 各自の作業を指示しなくても、毎朝自発的に作業開始。



ソフトウェアかんぱんの例

※バーンダウンチャーターなどと共に、とにかく、壁に貼る。情報発信器とも呼ばれる。

作業の見える化は、「ソフトウェアかんばん」で行なう。

ObjectClub is coming to town



朝会

- 作業の明確化
 - 自発的なサインアップ
 - ソフトウェアかんぱんの前で、行なう。
 - 朝の仕事はじめが重要！



朝会の例

毎朝、「ソフトウェアかんぱん」の前で全員で短い会議を行なう。



ソフトウェアあんどん

- 異常の見える化
 - 全受け入れテストを自動化。
 - 毎時バッチで流す。失敗があれば、即時表示。原因追及。
 - 欠陥のムダを排除。
 - 自動化とあんどんに対応



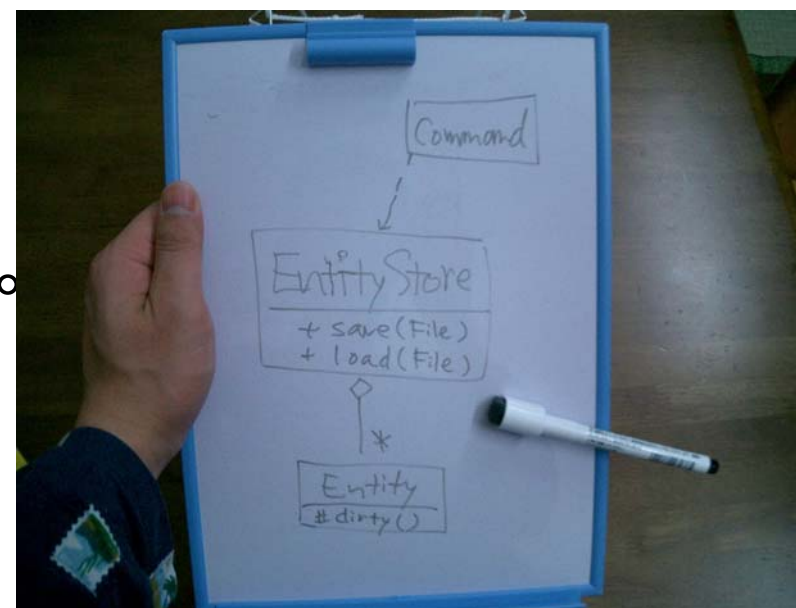
ソフトウェアあんどんの例

異常の見える化は、「ソフトウェアあんどん」で行なう。(受け入れテストを回帰)



ペアボード

- ペアの討議内容の見える化
 - UMLなどを使って、二人の討議を見える化。
 - 議論が空中戦になるのを避ける。
 - 他の人を巻き込みやすくする。
 - ノートを捨てる。(蓄積⇒表現)
 - 記録は、必要ならそのままコピー！



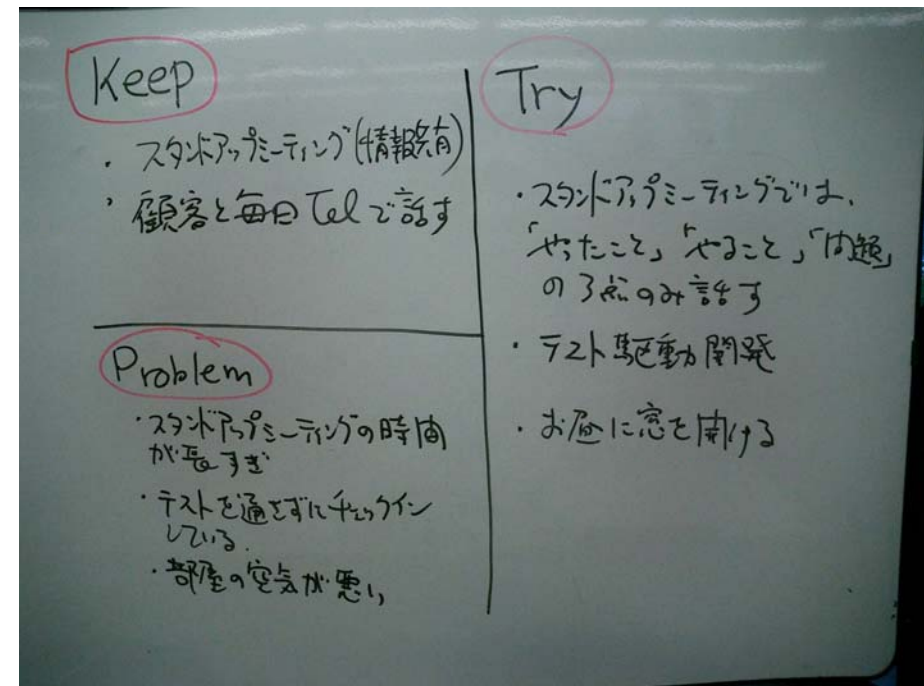
ペアボードの例

ペアの討議内容を、ボードにして見える化。ノートでなくボードで。



ふりかえり (KPT)

- カイゼンの気づき
 - Keep(良い点)
Problem(悪い点)
Try(次回挑戦)
を出す。
 - 全員で意見を出し、暗黙知の共同化と形式知化を行なう。



ふりかえりシート of 例

カイゼンの見える化は、「ふりかえりシート」で得る。



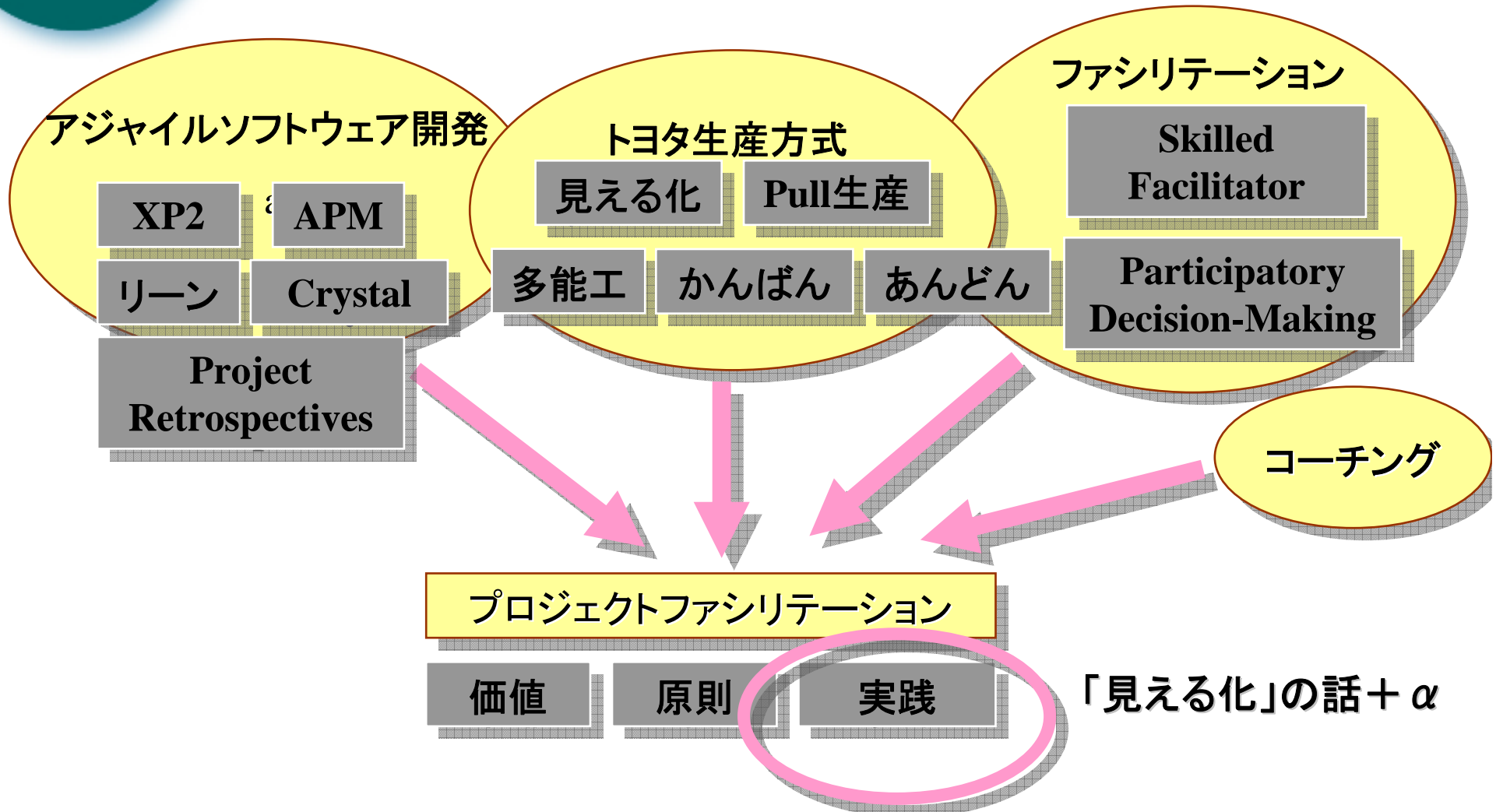
やって気づいたこと

- 名前を得た
 - 「プロジェクト・ファシリテーション」
 - 大きな絵が見えた
 - 目的がみえた
 - PFP コミュニティができた
 - 出会いがあった
 - 自分が変わってきた
- 会社も出来た





PFのなりたち





目的

- プロジェクトを成功させるために。
 - 行動を起こさせるために。
 - ひとりひとりの能力を最大限に発揮させるために。
 - 個人の総和以上の価値をチームとして発揮するために。
- エンジニアとして、よりよい人生の時間をすごすために。
(Quality of Engineering Life: QoEL の向上)
 - 気づきを得るために。
 - 仕事の中で、プロジェクトを越えて続く人間関係を得るために。
 - やりがいと笑顔と信頼関係で、プロジェクトに取り組むために。



5つの価値

■ コミュニケーション

- チームとして個人の総和以上の成果を上げるために、「コミュニケーション」を価値とします。

■ 行動

- 価値を現実のものとするために、そして気づきを得るために、「行動」を価値とします。

■ 気づき

- 個人そしてチームが成長するために、「気づき」を価値とします。

■ 信頼関係

- 行動を起こす勇気の源として、「信頼関係」を価値とします。

■ 笑顔

- 人生の貴重な時間を楽しくすごすために、「笑顔」を価値とします。



5つの原則

- 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. 私たちの構図(Problem vs. us)
 - 「問題」と「人間」を分離する。
- カイゼン(Kaizen)
 - 継続的に、自分たちできる、小さいことから。

全体構成

5原則

- 見える化
- リズム
- 名前づけ
- 問題対私たちの構図
- カイゼン

タイムボックス

計画

日々の開発

ふりかえり



ストーリー

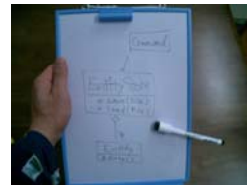
タスク
タスク
タスク
タスク



朝会、かんばん



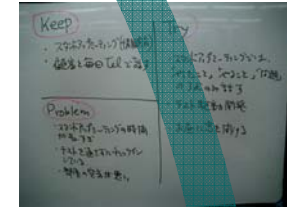
バーンダウン



ペアボード



あんどん



Keep/Problem/Try

テスト・ペアプロ・
リファクタリング

ObjectClub is coming to town



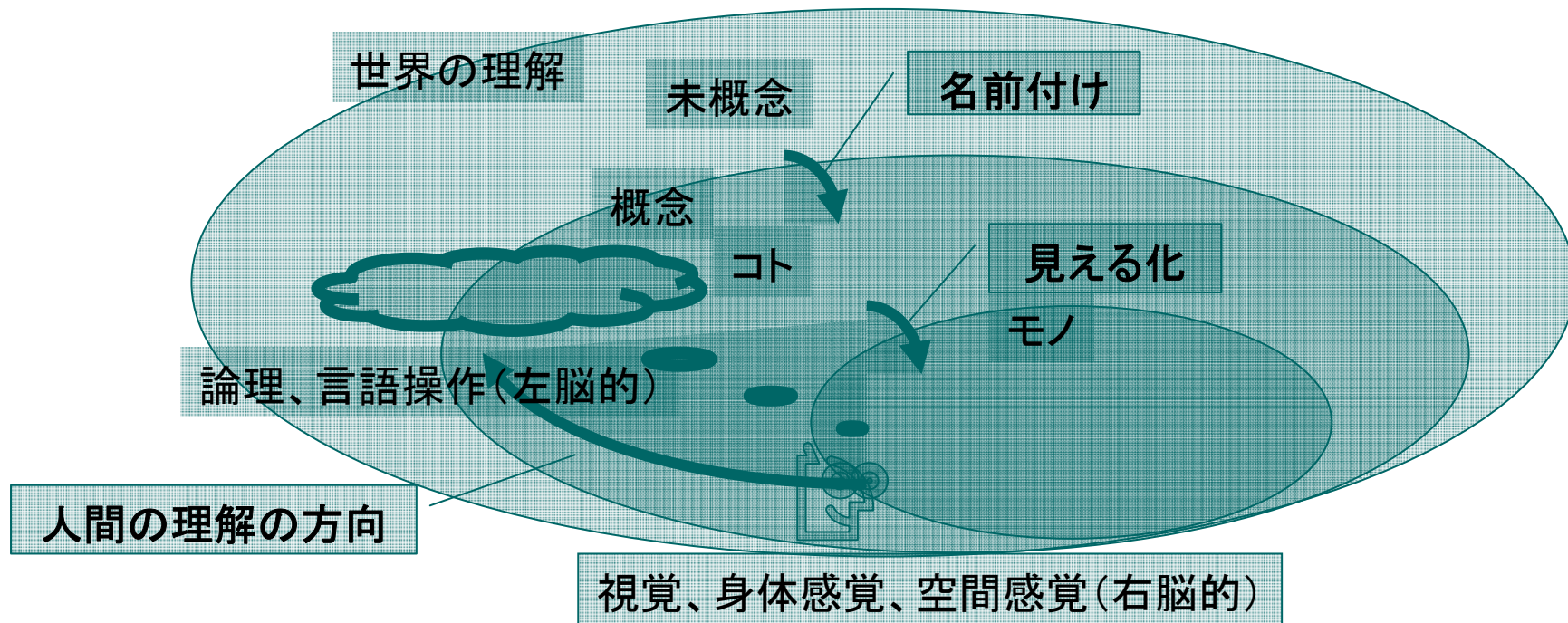
ソフトウェア開発ってなんだろう

- ソフトウェアは何で出来ている？
- 私たちは壮大な伝言ゲームをしている。
- 私たちは何を入力して何を出力しているか？
- 価値はどこで付加されるか？
- 効率のよい伝言ゲームは？

ここで、絵1,2,3,4

人間の理解と、名前、概念、モノ・コト、見える化、

- **概念** = 名前のついたもの。私たちが頭の中で、あるいは、他者とのコミュニケーションに乗せてハンドリングできる単位。
- **モノ** = 概念のうち、目に見えるもの。物理法則に従うもの。



- **名前づけ** = 人間は、名前をつけることによってその対象物をはじめてはっきり認識できる。未概念の名称による概念化。輪郭の切り取り。言語操作対象化。
- **見える化** = 見えないものを見るようにする(モノ化する)ことによって、よりはっきりと実体の存在感を得ることができる。



ソフトウェアは「コミュニケーションウェア」

- 伝達は、コミュニケーションとして起こり、
- 価値付加は、人間(s)の頭の中でおこる。



- だから、コミュニケーション、モチベーションが重要

左脳

- 「名前付け」。コトにして言語操作対象に。

右脳

- 「見える化」。モノして空間的、直感的に。

感情

- 達成感、協働感、自己成長感を大切に。

PFの価値や原則

ここで、絵



コミュニケーション鎖の弱い部分

- 契約をまたいでいる部分。
- 文化をまたいでいる部分。
- 場所をまたいでいる部分。



- Win-Winをつくる。
- 価値観をあわせる。
- 頻繁にする。
- 食事をする。

マズロー的キラーソリューション



どうしたら変われるか？

- 与えられた仕事、から、気づく仕事へ。
- 自ら気づき、行動することを、価値とする文化を創ろう。
- 他人と過去は変えられない。
自分が変わって未来をかえよう。
- ワークスタイルを変えよう、
この業界を変えよう。



変化はあなたから始まる

- ぼくは『周囲を変えたい』という状況になった場合、いつもこの言葉を忘れないように努力する--『自分が変えられるのは自分だけ』。でも、自分が変わるとすぐ、自分と周囲との関係が変化するんだ。そして、それで周囲の人が変化する、そして、自分の周りが変わり始める。大きな変化というのは、こういう風に始まるんじゃないかな、つまり、一人の人が世界と自分との関係を変えることを選択する。そして、その変化が広がっていく。

-- Kent Beck



Kent Beck が言いたかったこと

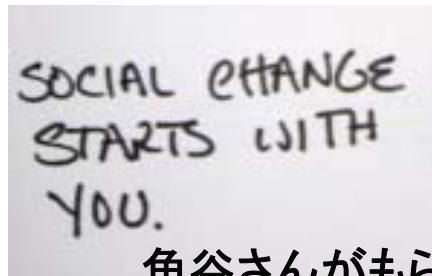
- “**XP** is about social change.”

-Extreme Programming 2nd

- “**S**ocial change starts with you.”

-Extreme Programming 2nd

Signature Model



角谷さんがもらったサイン

ObjectClub is coming to town



Social Change

- Social Change とは、コミュニケーション鎖を変えること。
- 世界とあなたの関係を変えること。
- そして、その変化は、世界の側からではなく、
- あなたの側から起こること。どうしたら変わる？
- Embrace Change ! といえは...



Embracing Change – Tony Buzan

- The organic and evolutionary process means that we have infinite opportunity to improve who we are!
- Plant the seeds of Positive Thought and you will reap a harvest of Positive Change.
- You embrace change. Change embraces you.
- Concentrate all your thoughts upon the work at hand. The sun's rays do not burn until brought to a focus.

Needs
Hints

Vision and Focus



Action

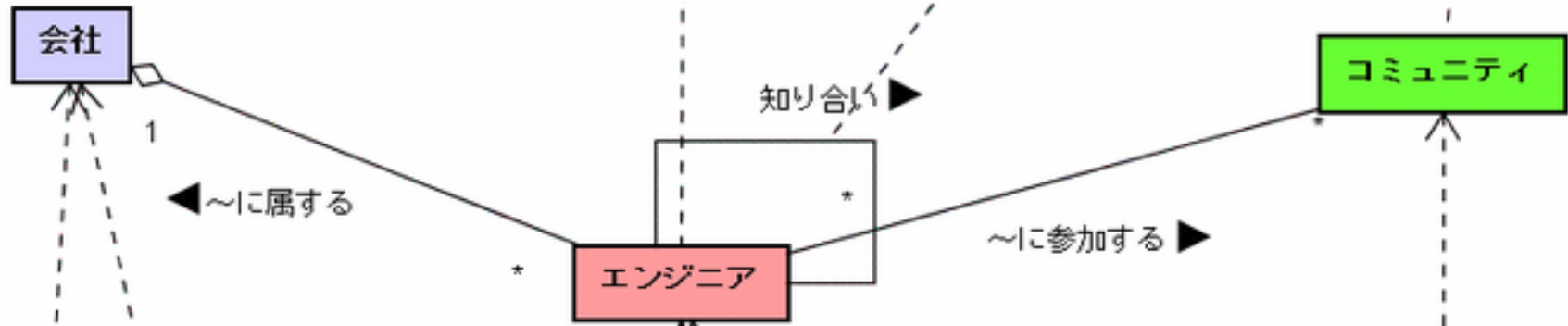
Needs
Courage

コミュニティの役割 by 平鍋

エンジニア、その人そのものに価値が世界と無関係に存在するのではない

価値は、エンジニアとエンジニアの「関係」に存在する

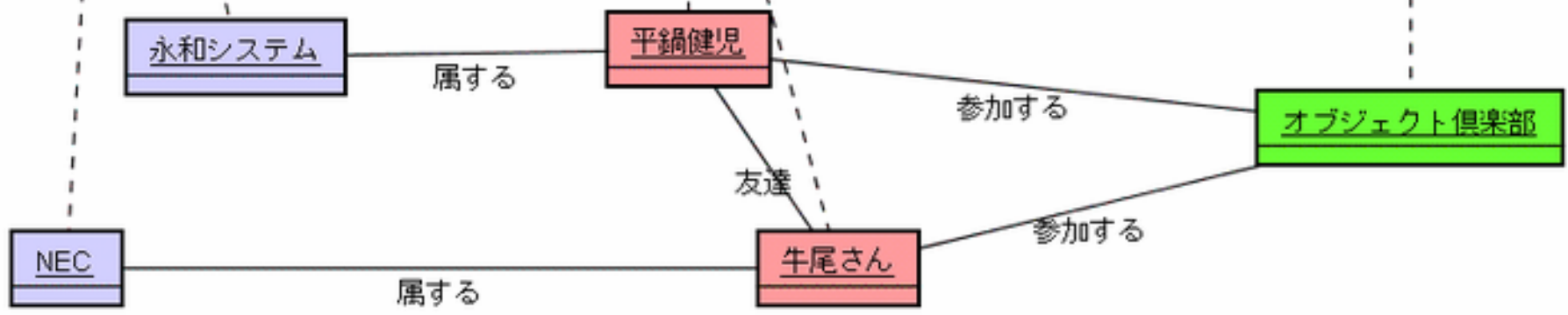
コミュニティは、1つのテーマのもとに、知り合う場を提供する。



クラス図

<<instanceOf>>

オブジェクト図





サンタクロースは本当にいるの？

- 『サンタクロースなんていないよ』って友達がいうけれど、本当にいないんですか

ーアメリカ ヴァージニア 8歳

- Virginia, your little friends are wrong...「ヴァージニア、サンタクロースはいます。いないなんて言っている友達が間違っています。もし疑うなら探偵にニューヨークの全ての煙突を見張らしたらいいでしょう。でももしそれで見つからなかったとしても、それがサンタクロースがいない証拠にはならないはずです。愛や信頼や正義がない世界がどんなに悲しいものか、あなたにもわかるはずです。そしてこの世に愛や信頼や正義があるかぎり、サンタクロースは存在し、そして子供たちに夢を与え続けるでしょう。」 1897 ニューヨーク サン新聞社説 フランシス・P・チャーチ

この世に愛や信頼や正義があるかぎり、サンタクロースは存在するんだね。



来春完成 監督ら知事訪問

福井が舞台の映画

「へしこ」が舞台の映画

福井県を舞台にした映画「へしこ」が製作されることになり、同県出身の女性監督、小鶴さん演じ、幻想を見る病にか

写真①と主演女優の石井春花さん②同③が八日、福井県庁に西川一誠知事を表敬訪問した。九日から同県坂井市三国

品。小鶴さんは「福井が丸ごと元気になれる映画にしたい」と語り、西川知事も「斬新なものをやっ」と応じていた。

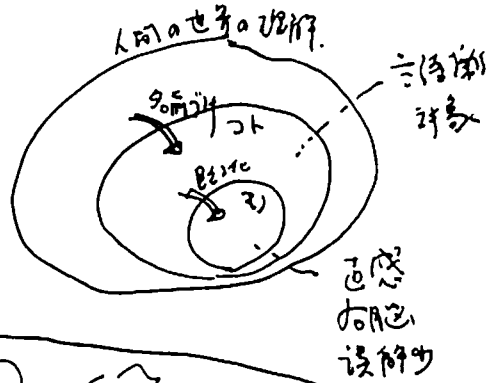
小鶴さんは県の知名度を広める「ふくいブランド大使」の一人。映画は早ければ来年三月にも完成する予定で、県内での上映を経て、東京での上映や映画祭出品などにつなげたいという。



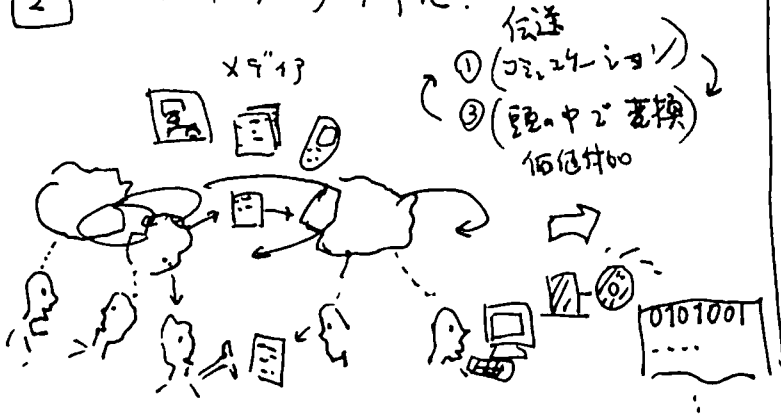
1 製造業



3 コミュニケーションの本身



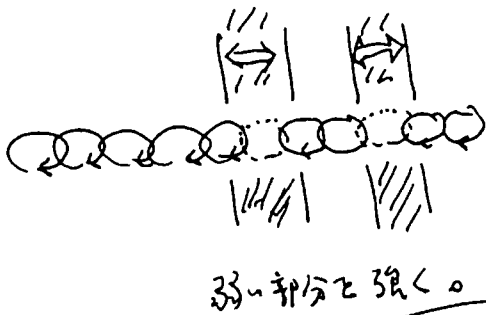
2 ネットワークの発展



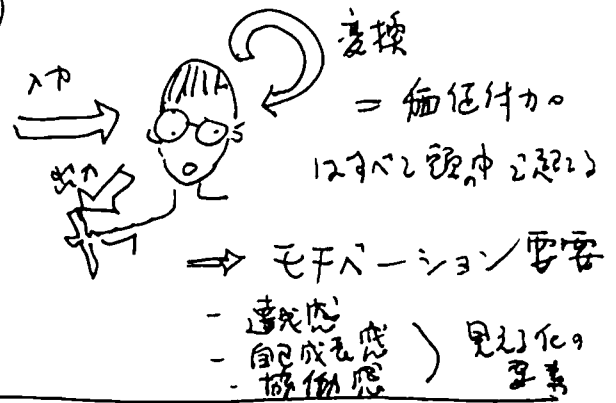
4



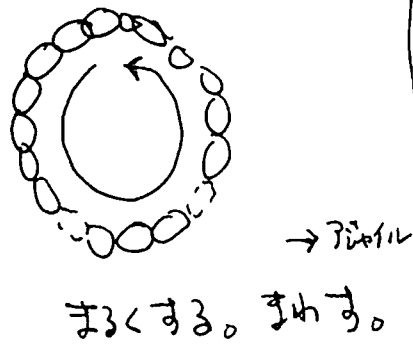
5 コミュニケーション鎖



6



6



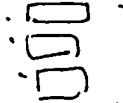
要らぬ。

ネットワークはコミュニケーション

- 情報の加工と伝達

- 伝達 ... 多岐/2次元

- 加工 - 2次元



⇒ コミュニケーション/交換の新しい世界!!