

派生開発カンファレンス2013

XDDP導入を断わることのできない提案 —派生開発推進協議会第1研究会 「障壁の克服方法」研究報告—

2013/5/24

派生開発推進協議会 第1研究会

○八木将計, 奥山麻美, 佐津川勝彦, 須田晃

皆さんに質問があります

※挙手してくださいね※

Question 1

XDDPを
知っている方？



私の認識

XDDPとは,

派生開発において、品質低下、納期遅延の問題に対処する手法。

従来の変更箇所を見付け次第変更するといった開発とは異なり、コーディングを留保し、その間で徹底的にレビューを行うことで、手戻りがなくなるため、納期も守りながら品質も維持することが可能になる。

そのための効率的なドキュメント(変更3点セット)や変更プロセスを含んでいる。

Question2

XDDPを
実践して、小さくても
効果が出た方？



XDDPは

確かに派生開発に**効果**がある

Question 3

XDDPを
他人に提案した方？



何の**抵抗**も受けずに
すんなり提案できました？

XDDP導入提案には
乗り越えなければならない
「抵抗」がある!!!

↑
抵抗
(ハードル)



私の認識

XDDPとは、

派生開発において、品質低下、納期遅延の問題に対処する手法。

従来の変更箇所を見付け次第変更するといった開発とは異なり、コーディングを留保し、その間で徹底的にレビューを行うことで、手戻りがなくなるため、納期も守りながら品質も維持することが可能になる。

そのための効率的なドキュメント(変更3点セット)や変更プロセスを含んでいる。

XDDPは

一種のパラダイムシフト



「提案」に対する「抵抗」は…



↑
このレベル
ではないかも



↑
このくらい
では？



書籍：「派生開発」を成功させる
プロセス改善の技術と極意

トップ | お問い合わせ

AFFORDD 派生開発推進協議会

Association For Facilitation Of Rational Derivational Development

XDDP.JPへようこそ

TOP

派生開発推進協議会

- 設立の主旨
- 規約
- 組織
- 役員/運営委員
- 活動内容
- 入会案内(募集中)
- お問い合わせ

XDDPとは

- 派生開発の現状
- 派生開発とは
- 派生開発とXDDP
- XDDPの特徴
- XDDPを支える2つの手法
- XDDPの効果
- 派生開発Q&A

AFFORDD活動成果

- カンファレンス
- フォーラム
- 研究会活動

派生開発 技術情報

現在準備中です

■ 会員のページ

AFFORDDからのお知らせ

2013年

- 04/08 派生開発カンファレンス2013 6/24(金)の受付を開始しました。 **new!!**
- 03/08 第8回アワード・フォーラム 3/5(火)
～大規模システム開発におけるXDDP導入課題と解決の方向性について～は終了いたしました。
- 03/02 派生開発カンファレンス2013 発表募集 は締め切りました。
- 03/02 JAS A中部支部 補込みシステム技術セミナー「派生開発(XDDP)講演会」3/1(金) [名古屋] の講演資料を公開いたしました。>> こちら
- 02/08 派生開発セミナー「九州福岡県豊後県JDDPセミナー 2/ 8(金)の申込みは締め切りました。

関連イベント情報

(今後のイベント)
2013年

(終了したイベント)
2013年

- JAS A中部支部 補込みシステム技術セミナー「派生開発(XDDP)講演会」3/1(金) [名古屋]

2012年

- ET2012スペシャルセッション「派生開発問題セミナー」11/16(金) [横浜]
- ソフトウェア品質シンポジウム2012 (SQP2012) 9/12(水)～14(金) [東京]
チャートリアル他、派生開発関連セッション多数

リンク

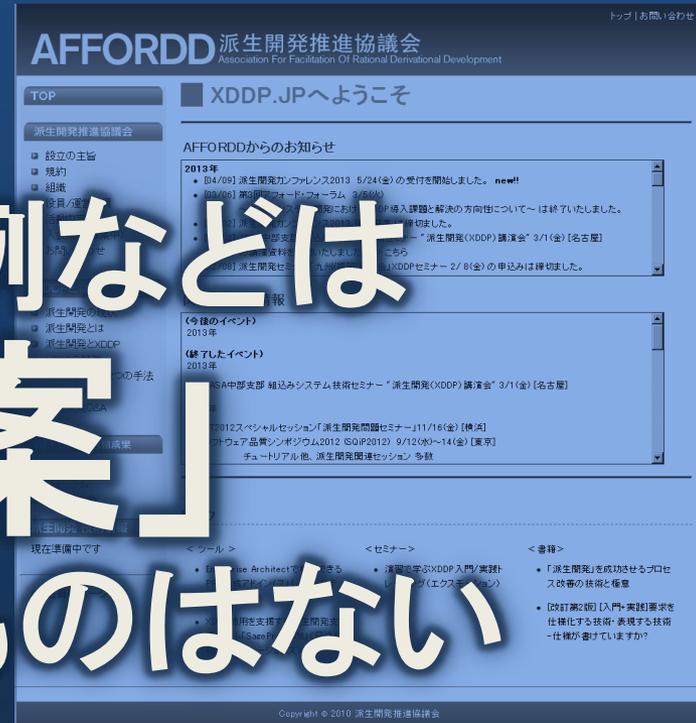
<p>< ツール ></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Enterprise Architectで利用できるFFD作成アドイン(スバーシステムズジャパン) ● XDDP適用を支援する派生開発支援ツール「SagePro/eXMD」(日立情報創制ソリューションズ) 	<p>< セミナー ></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 演習で学ぶXDDP入門/実践トレーニング(エクスマーシェン) 	<p>< 書籍 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 「派生開発」を成功させるプロセス改善の技術と極意 ● 設計書2版 [入門・実践] 要求を仕様化する技術・表現する技術 - 仕様が書けていますか?
--	--	---

Copyright © 2010 派生開発推進協議会

派生開発推進協議会HP



過去の事例などは 「提案」 に特化したものはない



書籍:「派生開発」を成功させる
プロセス改善の技術と極意

派生開発推進協議会HP



コシないせ
無理だよね？



「抵抗」を知る

「抵抗」を克服する

「抵抗」の克服を検証する

「抵抗」を知る

「抵抗」を克服する

「抵抗」の克服を検証する



まず、
これについて
考える

「抵抗」を知る

抵抗？

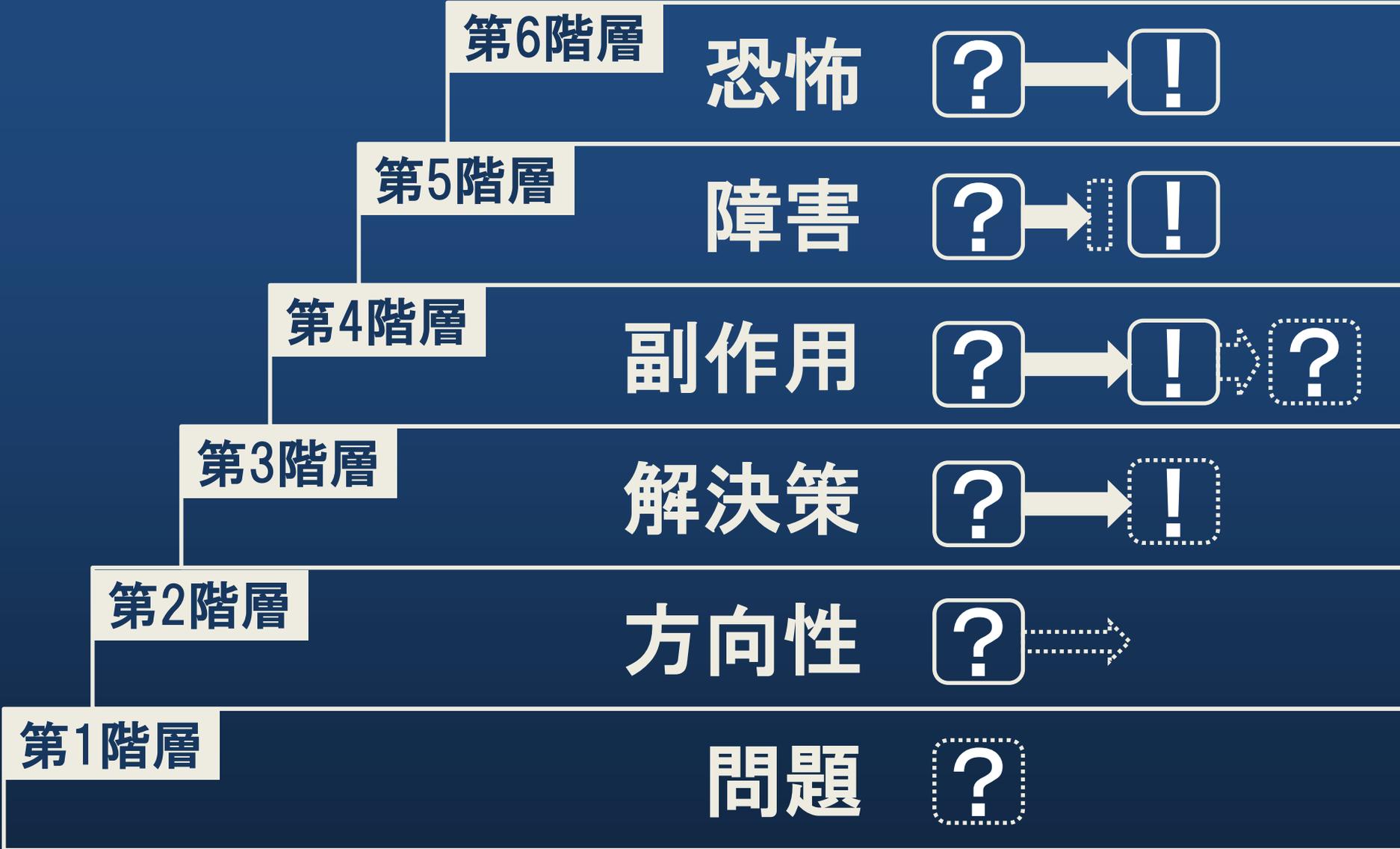


「抵抗」を知る

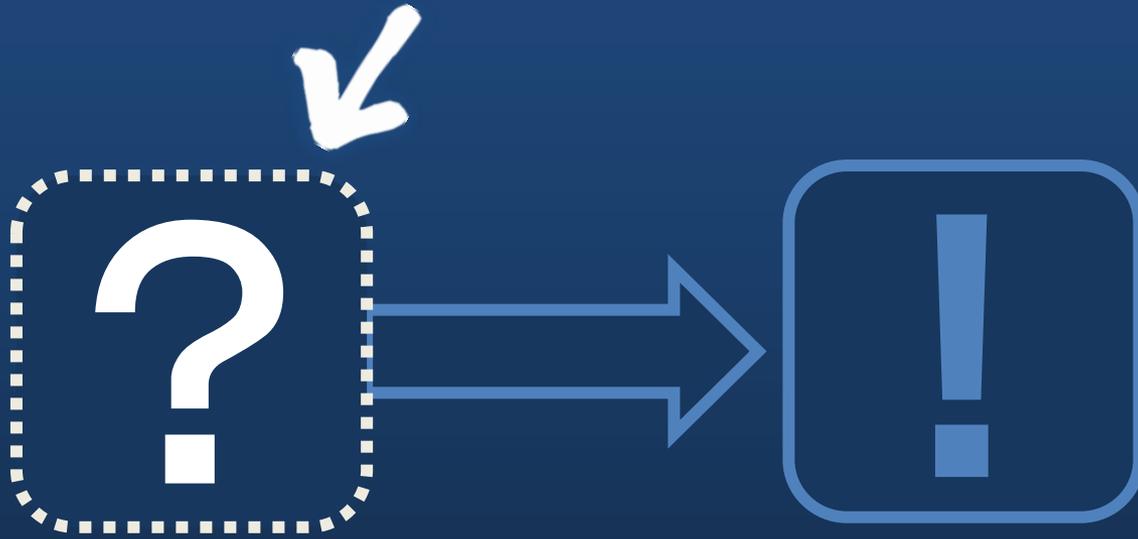


6 「抵抗」には
3つの階層がある

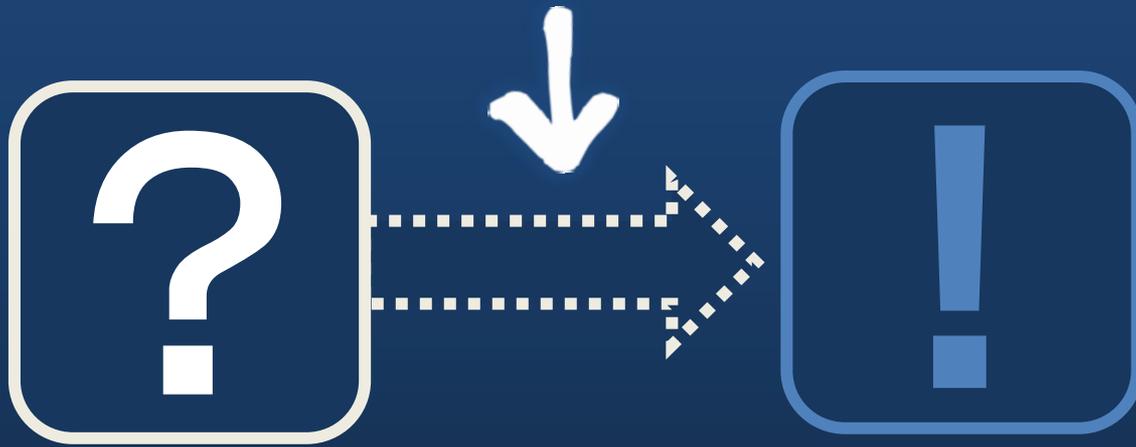
「抵抗」を知る



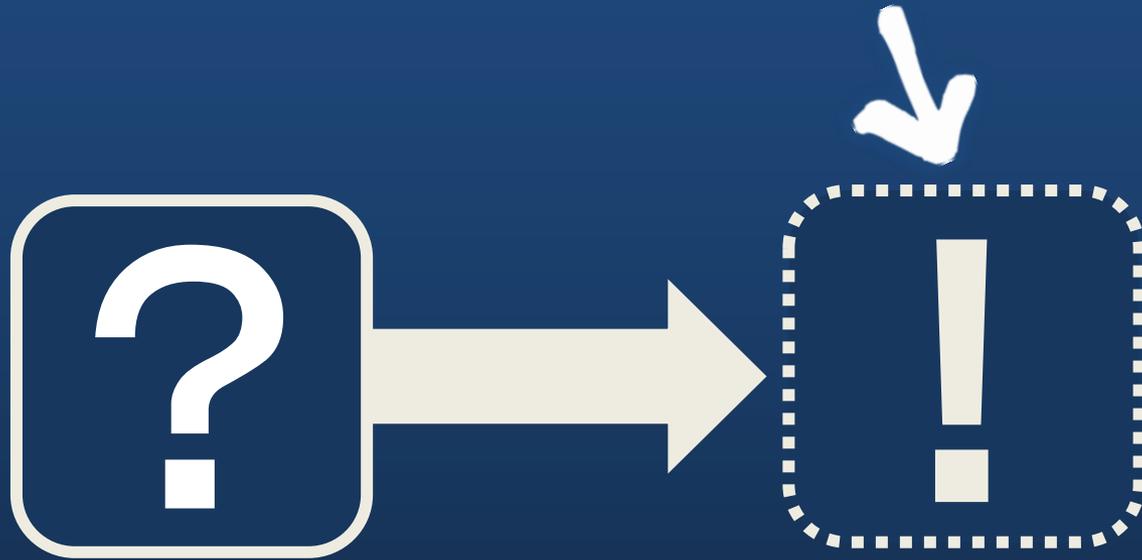
「抵抗」を知る



問題の存在を認めない



解決策の方向性に合意しない



解決策が問題を解決できると思わない

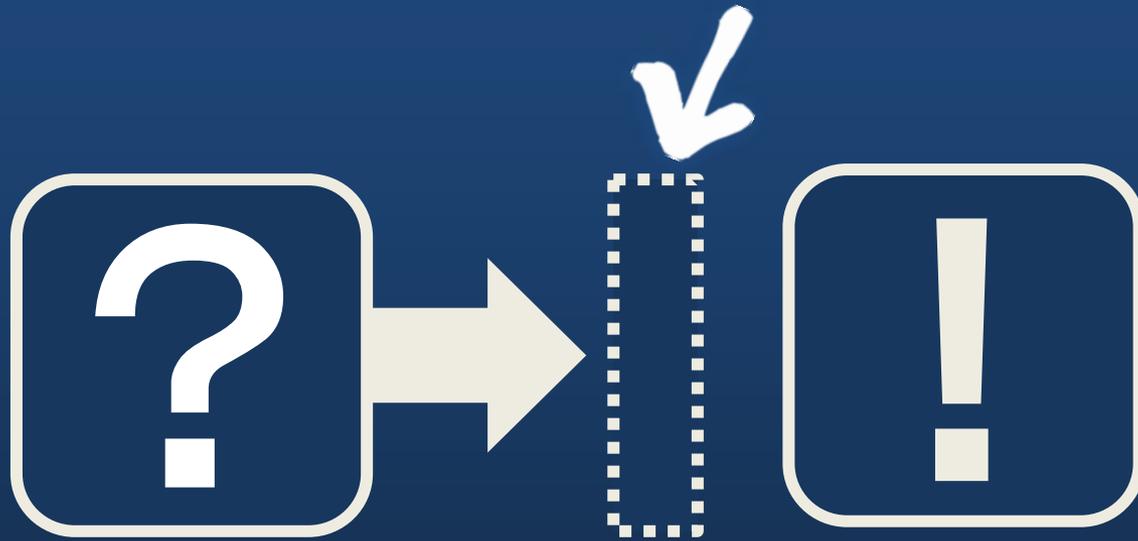
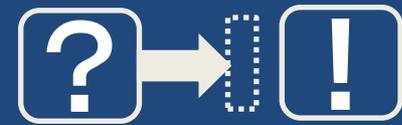
第4階層

副作用



解決策を実行すると副作用が生じる

「抵抗」を知る



解決策の実行を妨げる障害がある

第6階層

恐怖



その他、未知のことへの恐怖感がある

「抵抗」を知る

「抵抗」を知る

「抵抗」を克服する

「抵抗」の克服を検証する

「抵抗」を知る

「抵抗」を克服する

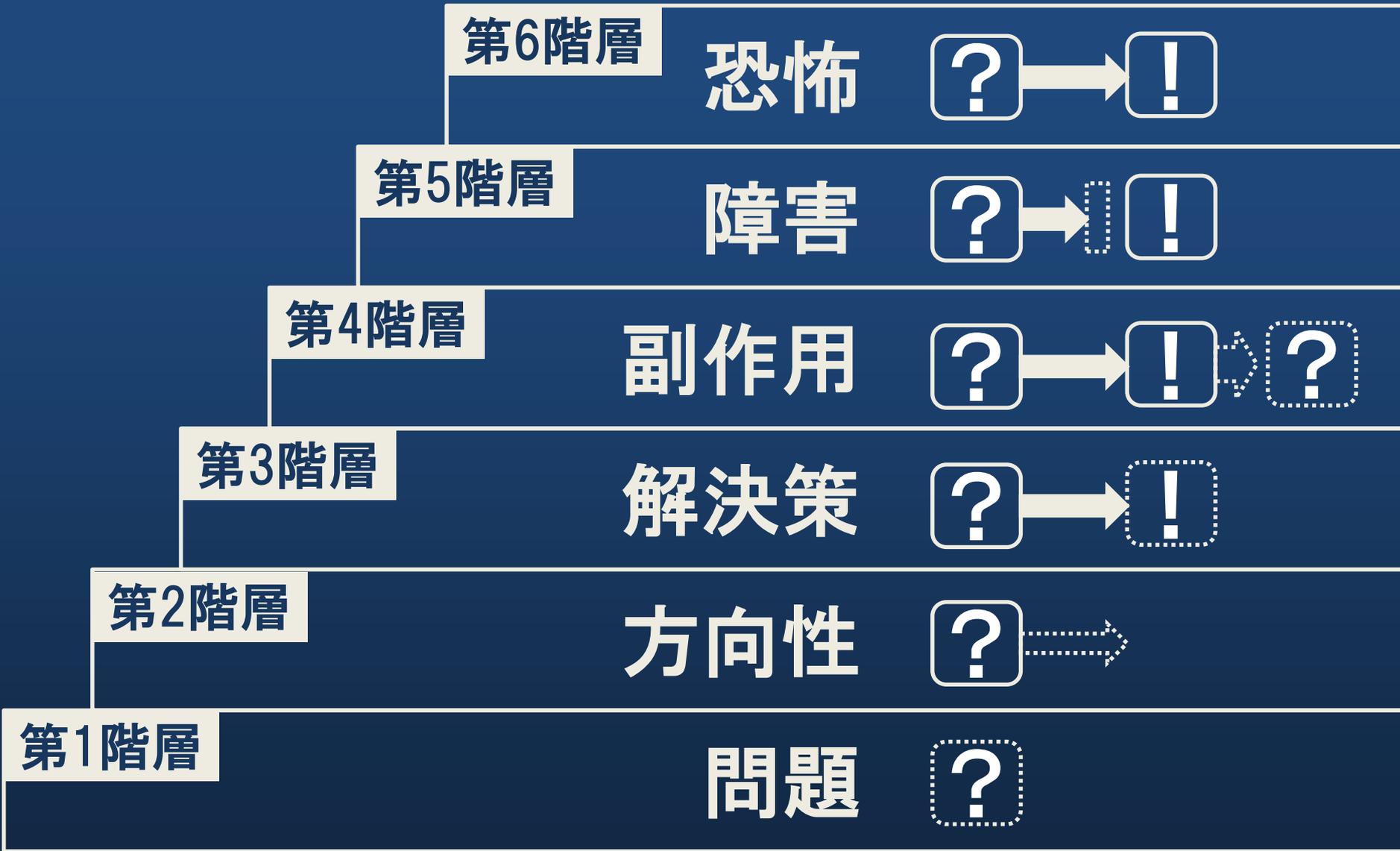
「抵抗」の克服を検証する



ということで、
次はコレ



「抵抗」を克服する



「抵抗」を克服する

この順番に
提案すると良い



ステップ6

恐怖

ステップ5

障害

ステップ4

副作用

ステップ3

解決策

ステップ2

方向性

ステップ1

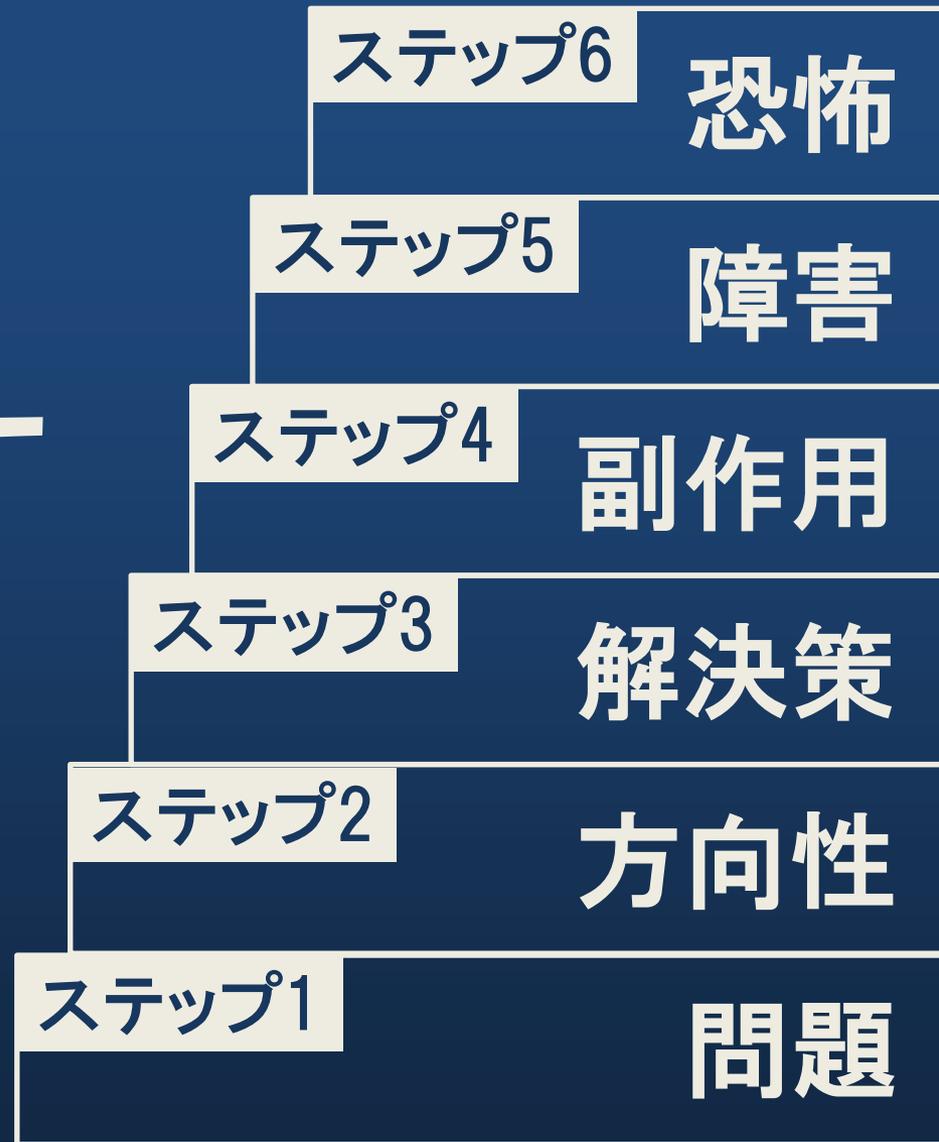
問題

「抵抗」を克服する

断われない提案



マフィアオファー

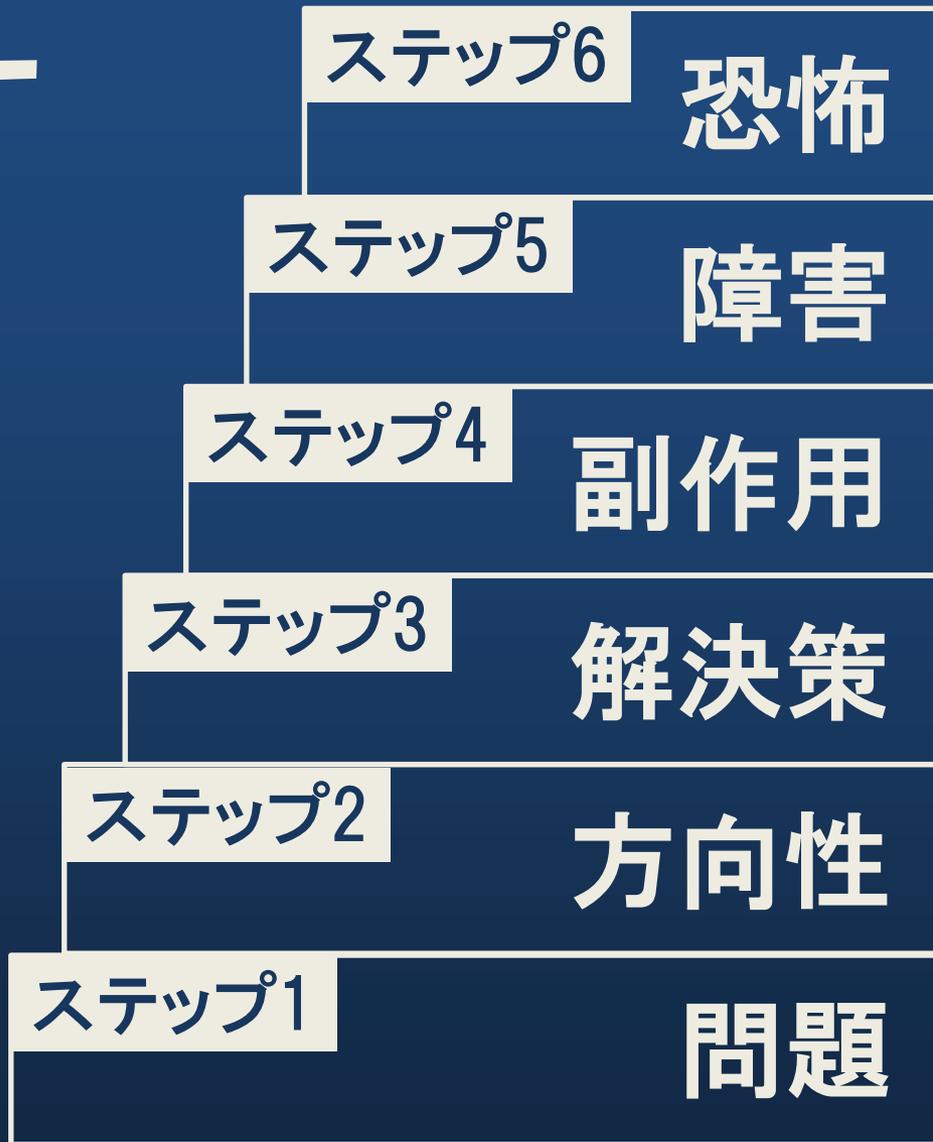


「抵抗」を克服する

マフィアオファー

↓ を纏めたモノ

「マフィアオファー シート」



「抵抗」を克服する

派生開発推進協議会第1研究会
「障壁の克服方法」で

XDDP

マファイアオフアー
シート

を作ってみました。

「抵抗」を克服する

関係者	問題質問・重大質問	KEYWORD	解決状態	KEYWORD	実行による副作用の懸念事項	副作用の懸念事項への対応策
問題質問	開発者、マネージャー、経営者、顧客 後工程やリリース後にデグレードや変更間違いによる手戻りが多いですか？	デグレードと変更間違いによる手戻り	コーディング後の手戻りが少ない	コーディングの留保	工数が増える/追加の作業が増える	<ul style="list-style-type: none"> レビューによって手戻りが減るので、工数増加はしないというロジック/事例を説明する PFDIによりプロセス・ドキュメント体系をプロジェクト毎に適切に設計することで、作業の無駄が減る スモールスタートで検証してみる
	開発者、品質保証部 開発プロセスが実情にあっておらず、無駄だと感じる作業がありますか？	開発プロセスの無駄	派生開発に適したプロセスで無理・無駄がない	変更用プロセス	コーディングを留保しすぎて、納期を守れなくなる	<ul style="list-style-type: none"> サイズ見積りに基づく、工程見積りにより、コーディング開始時期を明確に定義する。これにより納期を守れないという状況は発生しづらいことを説明する
	開発者、マネージャー (時間がないや納期が怖いなどの理由で)ソースコード変更の精査は担当者任せになっていませんか？	担当者任せになる変更精査	変更方法が十分かつ効率的に設計・レビューされている	変更用ドキュメント(変更3点セット)	自組織の開発に適さない可能性がある/本当に自組織で効果があるかわからない	<ul style="list-style-type: none"> スモールスタートで検証してみる 既存開発のデータを用いて、効果をシミュレーションしてみる
重大質問	開発者、マネージャー、経営者、顧客 ささいな変更だと思われたものでも納期に間に合わないことが多いのではないですか？	納期遅延	見積り通りに開発が終了している	見積り通りの開発	失敗のリスクがある	<ul style="list-style-type: none"> スモールスタートで検証してみる 既存開発のデータを用いて、シミュレーションしてみる
	開発者、マネージャー、経営者、顧客、品質保証部 ソフトの品質がどんどん劣化していませんか？	ソフト品質の低下	ソフト品質が維持/改善している	ソフト品質の維持/改善	過大な効果を期待してしまう	<ul style="list-style-type: none"> 過大な期待をさせないように、トップ、マネージャーに正確な情報を入力する スモールスタートで早期に適用効果を見積る
	開発者、マネージャー 開発者のモチベーションが低下していませんか？	モチベーションの低下	開発者が開発の意義を感じている	モチベーションの向上	定着しない	<ul style="list-style-type: none"> エバンジェリストを育成する 組織的に定着化を図る トップダウンで適用を宣言する
					成功後に他プロジェクトに巻き込まれる	<ul style="list-style-type: none"> トップ、マネージャーに他プロジェクトに巻き込まないという確約をもらう
ポジショニングトーク			提案するソリューションと想定提案対象者		コンセプト説明文	
<p>XDDPとは、派生開発において、品質が低下し、納期も守れなくなるという問題に対処する手法。従来の変更箇所を見付け次第変更するという開発とは異なり、コーディングを留保し、その間で徹底的にレビューを行うことで、手戻りがなくなるため、納期も守りながら品質も維持することが可能になる。そのための効率的なドキュメント(変更3点セット)や変更プロセスを含んでいる。</p>			<p>■提案するソリューション: XDDP ■提案対象者: 派生開発において納期遵守に困っているソフト開発関係者</p>		<p>デグレードや変更間違いによる手戻り、開発プロセスの無駄、担当任せのソースコード変更精査といった問題があるとのことですが、XDDPは、コーディングの留保、変更専用のプロセス、変更専用のドキュメント(変更3点セット)により、解決することが可能です。これらの問題が解決できれば、ソフト品質低下、納期遅延、モチベーションの低下といった重大な問題を解決できます。さらにそのことで、来たるべき新規開発への備えも可能になります。</p>	
対立			実行を妨げる障害の懸念事項		中間目的 障害の懸念事項への対応策(中間目的達成のためのアクション)	
			社内関係者(開発者/マネージャー/品質保証部/経営者)と合意を得る必要がある	(1)社内関係者の合意を得る	<ul style="list-style-type: none"> 社内関係者に対して、本マフィアオファーストを用いて合意を取る 対象者に合せてマフィアオファーストをカスタマイズする 	
			社外関係者(関連会社/顧客)との調整が必要になる	(2)社外関係者の合意をとる	<ul style="list-style-type: none"> 社外関係者に対して、本マフィアオファーストを用いて合意を取る Win-Winになるような方法の検討のために、対象者に合せてマフィアオファーストをカスタマイズする 	
			組織標準や従来のやり方と異なる	(3)組織標準や従来のやり方との対応をとる	<ul style="list-style-type: none"> 組織標準のドキュメントやプロセスとの対応関係を取る(USDMIは〇〇仕様書に対応する、など) XDDPを組織にテラリングした事例を参考にする 	
			導入工数が確保できない/コストが高い	(4)導入工数を確保する	<ul style="list-style-type: none"> 工数/予算の決定権のある人物にXDDPをプレゼンして、工数/予算を貰う スモールスタートで検証して、必要工数/コストを見積る 既存開発のデータを用いて、擬似的に検証し、必要工数/コストを見積る 	
			スキルがない	(5)スキルを習得する	<ul style="list-style-type: none"> AFFORDD主催の勉強会に参加する 独自の勉強会を開催する エバンジェリストを置いて、展開を推進する XDDPのスキルは、基本的には「書くだけのことであることを認識してもらう 	

「抵抗」を克服する

「抵抗」を知る

「抵抗」を克服する

「抵抗」の克服を検証する

「抵抗」を知る

「抵抗」を克服する

「抵抗」の克服を検証する

XDDPマフィアオフアーシートから 説明資料を作成・提案試行してみました

- ・対象者：T1メンバーの組織の開発者
& AFFORDD勉強会参加者
- ・対象者人数：23名(内アンケート回答者：22名)
- ・検証方法：アンケート

「抵抗」の克服を検証する



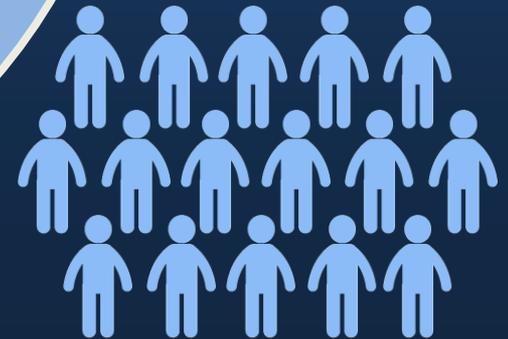
そう思わない
3名



非常に
そう思う
3名

XDDPをやっ
てみたいと思
いますか？

そう思う
16名



「抵抗」の克服を検証する

第6階層



第5階層



第4階層



第3階層

XDDP

XDDP

第2階層

やりたくない

やってみたい

第1階層



「抵抗」の克服を検証する

ちなみに・・・

「抵抗」の克服を検証する

私の認識

XDDPとは、

派生開発において、品質低下、納期遅延の問題に対処する手法。

従来の変更箇所を見付け次第変更するといった開発とは異なり、コーディングを留保し、その間で徹底的にレビューを行うことで、手戻りがなくなるため、納期も守りながら品質も維持することが可能になる。

そのための効率的なドキュメント(変更3点セット)や変更プロセスを含んでいる。

私の認識

XDDPとは、

派生開発において、品質低下、納期遅延の問題に対処する手法。

実はコレ、

マフィアオフアードシートから作りました

従来の変更箇所を見付け次第変更するといった開発とは異なり、オフアードを留保し、その間で徹底的にレビューを行うことで、手戻りがなくなるため、納期も待たずながら品質も維持することが可能になる。

そのための効率的なドキュメント(変更3点セット)や変更プロセスを含んでいる。

私の認識

XDDPとは、

派生開発において、品質低下、納期遅延の問題に対処する手法。

従来の変更箇所を見付け次第変更するといった開発とは異なり、コードインジックを留保し、その間で徹底的にレビューを行うことで、手戻りがなくなるため、納期も守りながら品質も維持することが可能になる。

そのための効率的なドキュメント(変更3点セット)や変更プロセスを含んでいる。

お知らせ

- 今後、この「XDDPマフィアオファーシート」を公開する予定です。
- この「XDDPマフィアオファーシート」は、まだまだ発展途上です。広く使っていただき、その結果を反映していきたいと考えています。

最後に

**派生開発推進協議会 第1研究会
では、メンバーを募集しています!!**

マフィアオファーストを含め、XDDPの導
入障壁に対応する研究を行なっています

興味のある方は是非参加ください!!

END

XDDP導入を断わることのできない提案
－派生開発推進協議会第1研究会
「障壁の克服方法」研究報告－

2013/5/24

派生開発推進協議会第1研究会

○八木将計, 奥山麻美, 佐津川勝彦, 須田晃