

T2研究会：USDMでいろいろ頑張っています！

活動紹介① USDMの演習課題

毎年春頃行われる、AFFORDD首都圏勉強会に我々は演習課題を提供しています。

2017年実施：Dashボタンで呼び鈴を作ろう！	2018年実施：2次元バーコードバトル	2019年実施：余ったスマホでGPS追跡Botを作ろう！
<ul style="list-style-type: none"> - 山田さん(仮名) (55歳)は、不満がありました。 - お風呂にはいつかいる時、用事がある家族を呼ぼうとしても、すぐに来てくれません。 - 冬になるとドアは固く閉められ、大声を出さないで声が聞こえないのと、家族がみんなスマホに夢中がゆえです。 	<ul style="list-style-type: none"> • 巷にあふれる2次元コードを捕まえてキャラクター化し、戦わせよう！ • ゲームの目的 <ul style="list-style-type: none"> - 2次元コードをもとにキャラクターを作成し、育成する。育成したキャラ同士を戦闘させ、勝利数に応じてランキングを作成。ランキング上位に入ることを名誉とする。 	

ネタを含んだ問題ですが、やってみるとなかなか難しいです。

一部の問題（2017年2月演習資料）はAFFORDDの会員ページから入手できます。

本日は演習問題と答えのサンプルを印刷しておりますので、ぜひご覧ください。

T2のメンバー内で出された「お題」

問題：あなたは昼食にカレーが食べたいと思いました。どういうカレーが食べたいかについて、USDMで書いてみましょう。

ヒント：どういカレーであれば、あなたは満足できますか？満足できる条件を、とりあえずあげてみましょう。

ヒント：自分で作りますか？食べに出かけますか？自分がカレーを食べたいとおもったとき、どう行動するか、考えてみましょう。

お題（まえがき）

家にたまるばかりの検診票。本当は家計簿につけたいけれど、いちいち入力するのはうざい...

スマホで読み取って家計簿に入れられないだろうか？

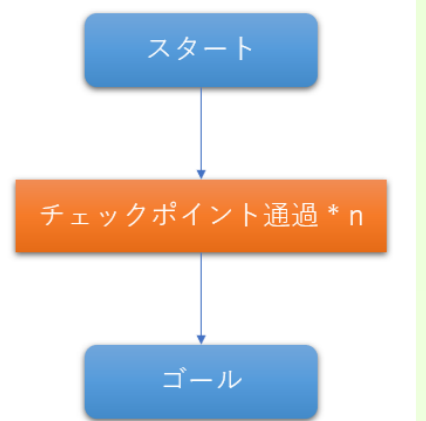
これをどうビジネスに持っていけばよいのか？



テーマ：ホビードローンを使った簡易エアレスアプリケーション

室内や庭に、QRコードを配置し、そのコードを読み取ることでチェックポイントを通過したと見なす。

すべてのチェックポイントを通過する時間を競う。



あわせて、T2では「お題」として様々な問題を出して解くという活動もしています。

ぜひT2の活動にご参加ください！

活動紹介② ET2018のスライド

USDM初心者向けの資料として

- USDMができた背景、そもそもUSDMとは？
- USDMの3つの特徴

(要求と仕様の階層化、仕様グループの設定、理由の記述)

について実際のUSDMを例題として用い、わかりやすく解説した資料として作成しました。

個人での勉強や組織にUSDMを導入する際の勉強会資料としてご活用下さい！

併せてPFD・XDDPの資料についてもダウンロード可能です、こちらもご活用下さい！

またT02研究会ではUSDMの学習資料として小冊子を公開しています。

- 記述のポイントをまとめた「基礎編」
- 具体的な記述例を紹介した「補足編」

さらにUSDMの詳細な書き方を学習したい方は、清水先生著の以下の書籍が大変参考になります！

- [改訂第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？

○上記すべての資料は下記QRコードにてダウンロードできます！



USDM資料
PDF 約2.7MB



PFD資料
PDF 約2MB



XDDP資料
PDF 約1.6MB



USDM 基礎編
PDF 約2.4MB



USDM 補足編
PDF 約1.6MB



清水先生の本
Amazonへのリンクです

研究中の活動紹介：

モブプロでUSDMを書いてみましょう!!

■モブプロとは・・・

モブ・プログラミングとは、多人数で同時にプログラミングを行う方法です。米国のRoy Zuill (Woody)さんらが、2014年にAgile Alliance Conferenceで、紹介しました。

■用意するもの

- ① 机と、メンバーが座れる椅子を用意。
- ② EXCELなどがインストールされているパソコン1台。
メンバー全員が使いやすいマウスとキーボード。
- ③ 大型モニタまたはプロジェクタ1台。
- ④ ホワイトボードがあれば、なお可



■モブプロの手順

- ① まず“役割”を決めます。ドライバー1名、残りはナビゲータ。できればファシリテータ1名。
- ② 作成するUSDMの内容について、メンバーの認識をあわせます。
- ③ ドライバーは、ナビゲータと相談しながらUSDMを書いていきます。
- ④ 15～20分ぐらいで、ドライバーを交代してください。
- ⑤ 最後に「振り返り」をしてください。KPT(Keep/Problem/Try)でもOK。



■モブプロでのUSDMの書き方

- ① 「要求」の書き出し
メンバー全員で「要求」を書き出します。書き出すとき「動詞」と「目的語」に注意を払います。
“みにくいアヒルの子”、要求を分割したほうがいいときは、議論してください。
- ② 「理由」の書き出し
メンバー全員で「理由」を書き出します。議事録やメモをナビゲータが手分けして調べます。
メンバーが納得できる「理由」がまとまったら書き出します(有識者も参加してもらって「理由」を引き出しやすくなります)。
- ③ 「仕様グループ」および「仕様」の書き出し
メンバーで、「仕様グループ」と「仕様」を書き出します。
- ④ 最後に、メンバー全員で、USDMの内容を確認します。
要求の動詞が漏れていないか。仕様の内容でソースコードが書けるかなど。

■メリット

- ① USDMを書き出したとたん、メンバーで特定(Specify)できます。
- ② 「粒度」をそろえることができます。
- ③ 文法の誤り、誤字、脱字が少なくなります。
- ④ 「認定仕様」を即時に決められ、スピードアップが図れます。
- ⑤ 「理由」が書きやすくなります。
- ⑥ 関係者全員でモブプロした場合、レビューが不要になります。
- ⑦ 「わいわい、がやがや」と楽しくなります。
モチベーションがあがります。

■注意点

- ① 「やさしさ」、「配慮」、「敬意」を持つようにしてください。
- ② 議論が白熱したり、脱線したりした場合は、一旦、休憩を入れ、落ち着きましょう。
- ③ できれば顧客や有識者を参加させてください。

人数がそろわなければ、「ペアプロ」でUSDMを書いてみましょう!!

■ペアプロとは・・・

ペア(Pair)とは、“2名”という意味です。ペア・プログラミングとは、2名1組で同時にプログラミングを行う方法です。アジャイルの一種で、XP(Extreme Programming)のプラクティスの1つです。

■手順、USDMの書き出し方、メリット、注意点は、「モブプロ」と同じです。

■ただし「モブプロ」と比べ、いろいろな視点から見られなかったり、プロジェクトのメンバー全員の認識が合わせにくいかもしれません。

シール投票・コメント

USDMの活用状況

みなさんの組織ではUSDMはどのように活用されていますか？

みなさんの知る組織の多くの方は、USDMを知っていますか？活用できていますか？

多くの人はUSDMを

 実践して 改善している				
 書いたことはある				
 概要くらいは 知ってる				
 名前しか知らない	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

未導入 半分未満 半分以上 ほぼ全て

USDMを活用している業務の割合は

どういう領域だとUSDMは活用できそうですか？

小規模開発・保守	大規模開発	IoT
AI・機械学習	プロダクトライン 開発	アジャイル開発
企画・提案	テスト・QA	インフラ構築
業務分析	セキュリティ	システム開発以外 (リスク分析など)

○USDMで困ってること or 期待することについて教えてください（T02研究会への期待でもOKです）
 困ってることは赤付箋、期待することは黄付箋に記入の上、下記シートに貼り付けをお願いします！

ご協力ありがとうございます！