



# 何故開発プロセスが重要か

---

アンチテーゼとして

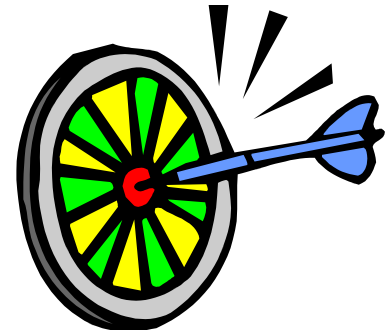
2002/04/26



# 目標は明確か

---

- 目標は何？
- どうなったら成功？
- どうなったら失敗？
- プロジェクトの目標と評価基準





# 開発効率を上げよう

---

- でも「開発効率」って何？
  - 生産性 = 生産量 ÷ (人 × 工期)?
    - 生産量？
- どうやって測定するの？
- どうなったら開発効率が上がったことになるの？



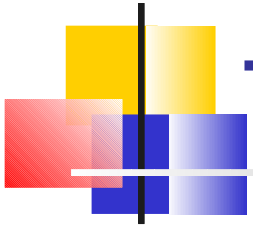


# ソフトウェア地獄からの脱出

---

- Software Hell





# プロジェクトは失敗する

---





# プロジェクトの失敗の現状

## 開発コスト

20% 以下	15.5%
21 - 50%	31.5%
51 - 100%	29.6%
101 - 200%	10.2%
201 - 400%	8.8%
400% 以上	4.4%

平均 189%

## 納期

20% 以下	13.9%
21 - 50%	18.3%
51 - 100%	20.0%
101 - 200%	35.5%
201 - 400%	11.2%
400% 以上	1.1%

平均 222%

## 仕様充足率

25% 以下	4.6%
25 - 49%	27.2%
50 - 74%	21.8%
75 - 99%	39.1%
100%	7.3%

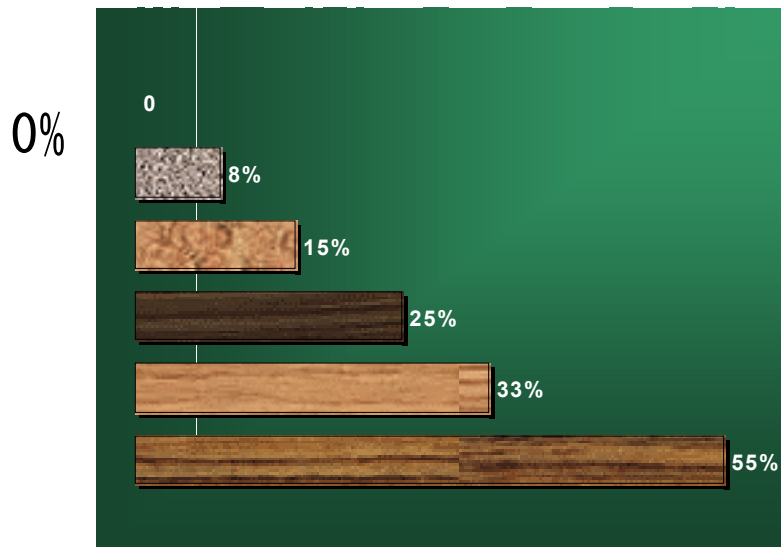
平均 61%

- 多くのプロジェクトは失敗している

# プロジェクトの失敗の現状

## プロジェクトの規模と成功率

500人以上	36月以上	0%
250	24	8%
40	18	15%
25	12	25%
12	18	33%
6	6	55%



- 大規模プロジェクトほど失敗している



# 危険な兆候

---

- 「その残業は予定通りですか」
  - 当たり前？







# 危険な兆候

---

- 「なんとかやってみます」





# ソフトウェア開発は何故難しい？

---

- 「顧客と開発者の双方が  
ビジネスを理解している」ということ
  - 何故顧客のいう通りに作ったのに  
満足してもらえないか
- 「他人が作りたいものを代わりに作る」という難しさ
  - 顧客は何にお金を払いたいのか

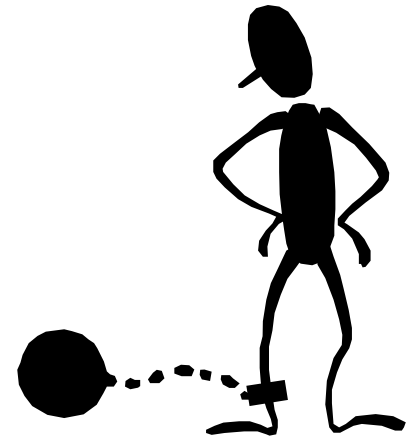


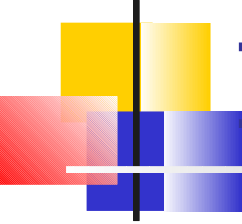


# リスク ～何が開発を妨げるのか～

---

- 開発を妨げるものをリストアップ
- コミュニケーション エラー
- 再利用化できていない





# IT ソリューションとは

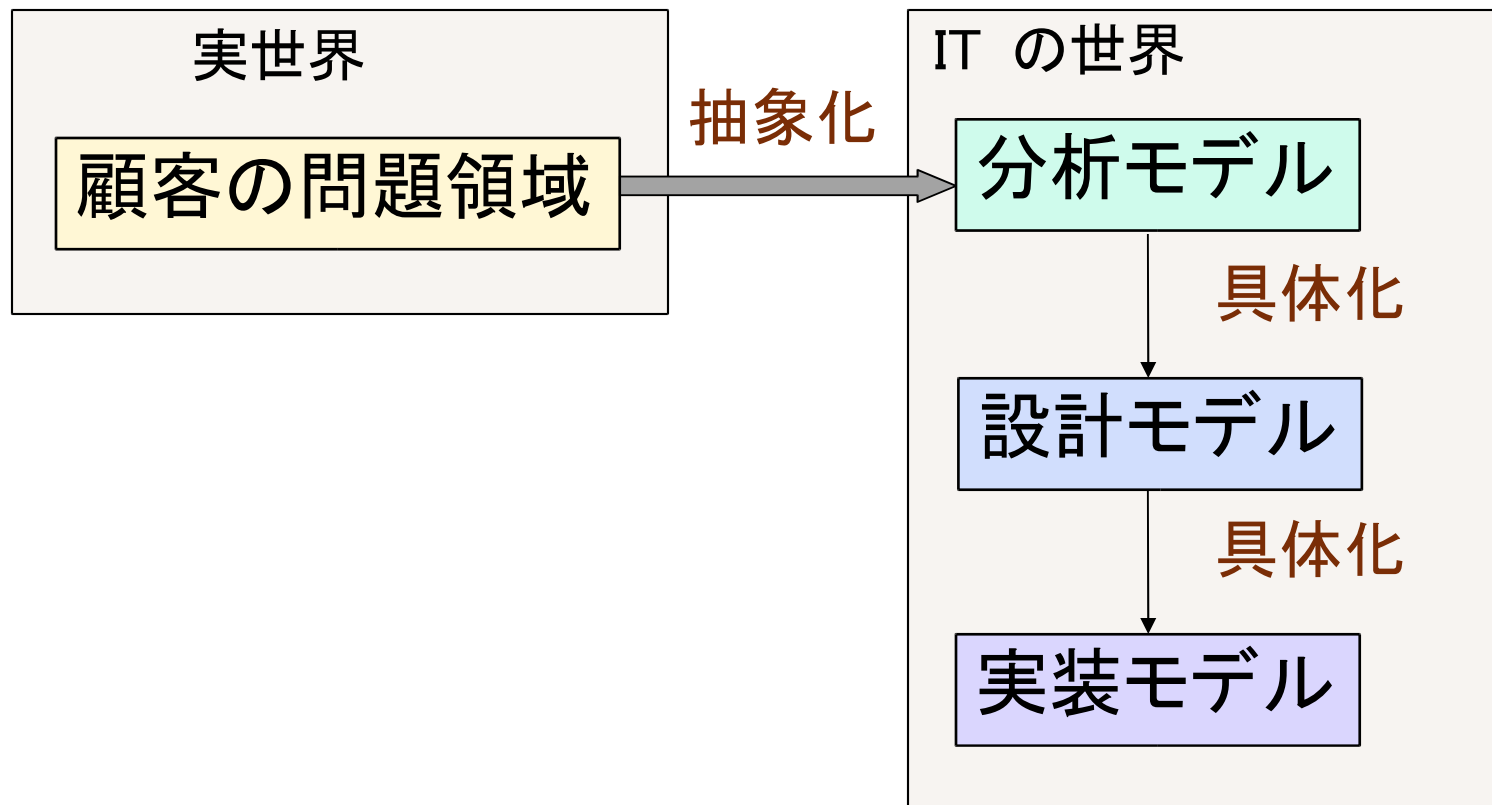
---

- 顧客の問題を IT で解決
  - 本当に IT で解決すべき問題か
- 「問題」とは
  - 望まれる状態と現状とのギャップ



# モデル化とは

- 「IT ソリューション」の場合

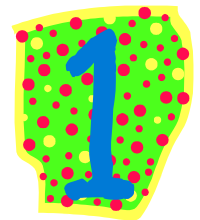




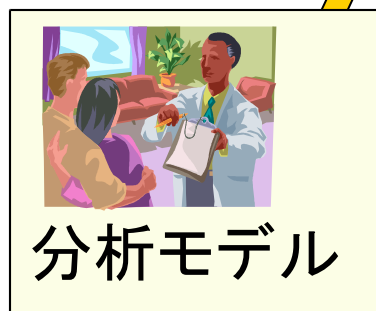
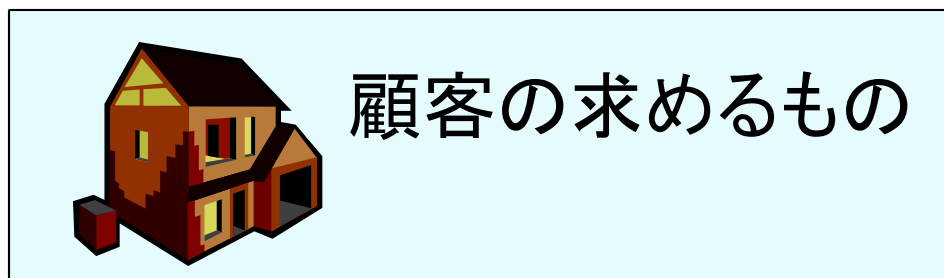
# モデルはひとつ

---

- 顧客の問題への解決方法をモデル化
  - 分析モデル
  - 設計モデル
  - 実装モデル
- 視点（ビュー）の違い
  - 「モデルはひとつ」



# モデルはひとつ



分析者の視点



設計者の視点



実装者の視点



# 上流から下流へ

---

- 下流工程をいくら改良しても・・・



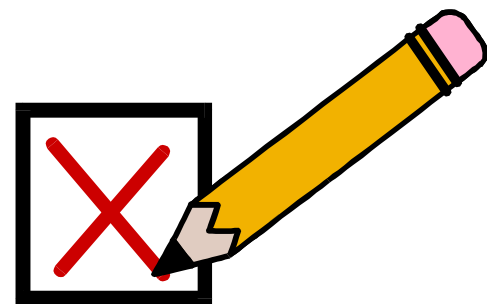




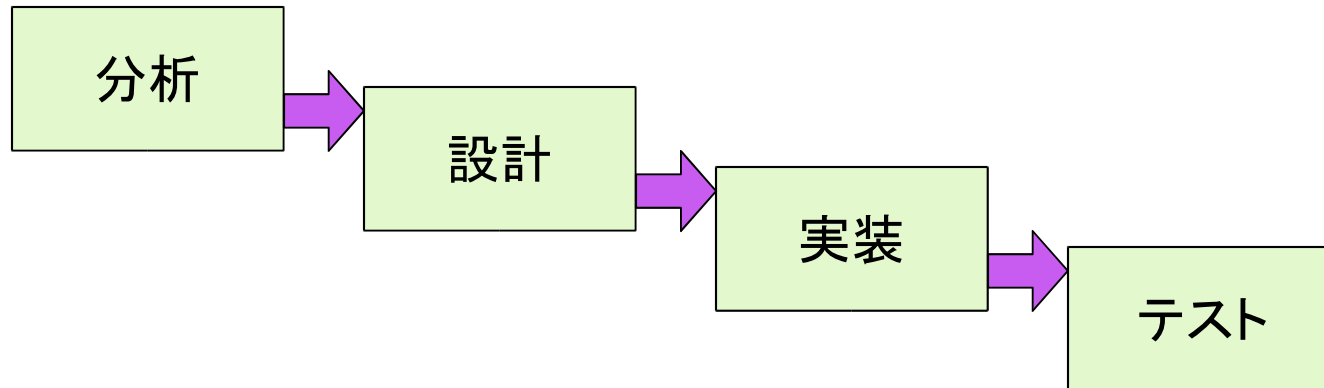
# テスト効率

---

- テストは大変
- 下流工程をいくら改良しても…
  - 上流でのデバッグ



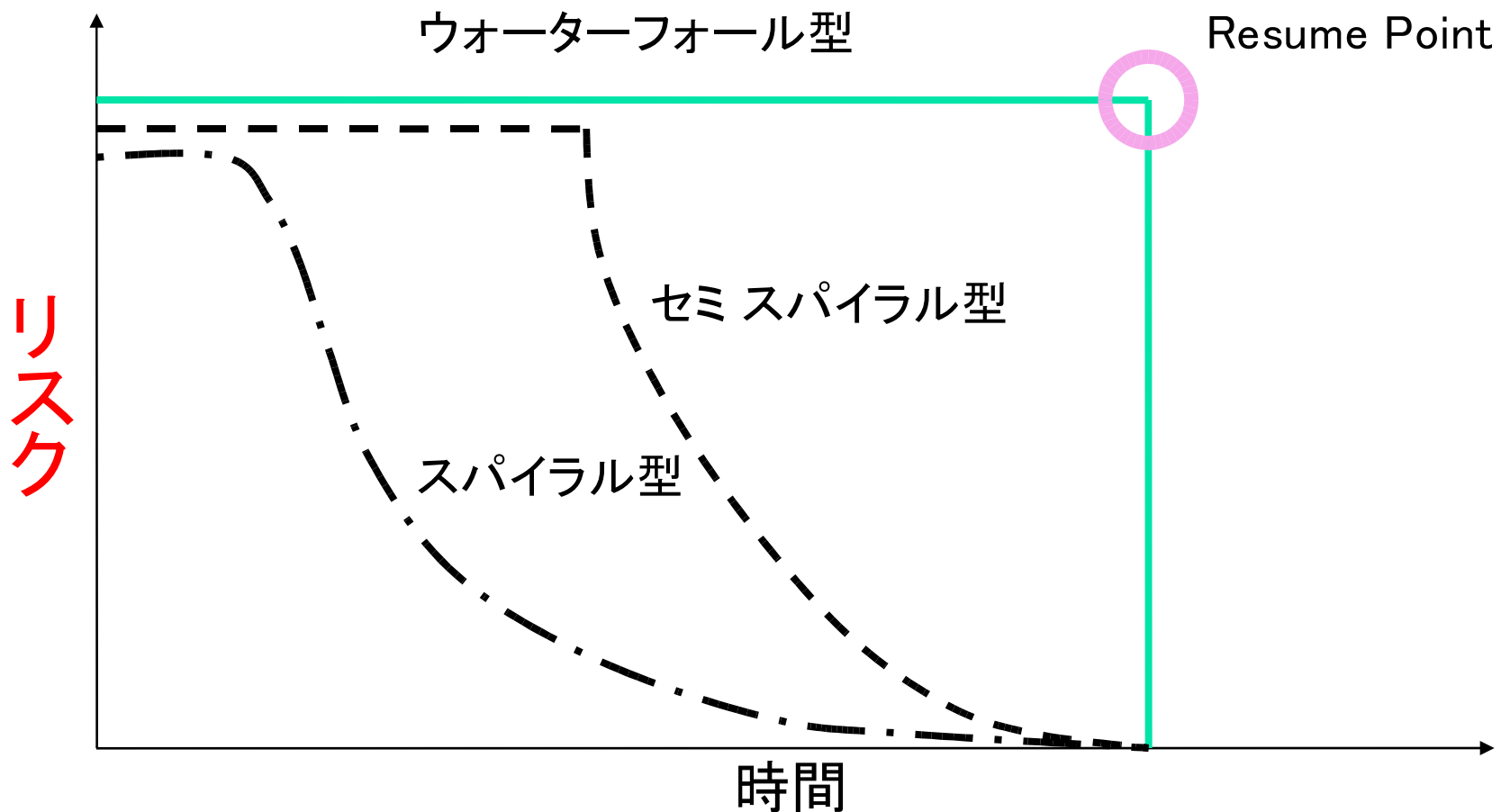
# ウォーターフォール型は 何故ナンセンスか



⌘ TDR へのドライブ

⌘ 子供服は何時買いますか

# ウォーターフォール型は 何故ナンセンスか





# 再利用化

---

- 再利用は何故必要か
- 「オブジェクト指向」に「パターン」,  
「フレームワーク」, 「コンポーネント」
  - どう違う？

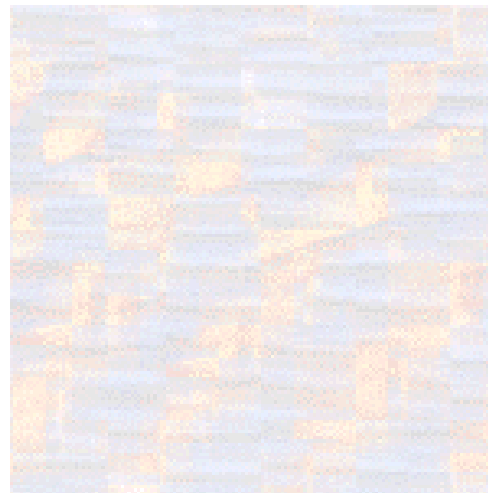


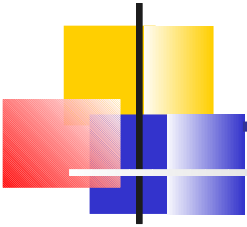


# 抽象度が高いままでの開発

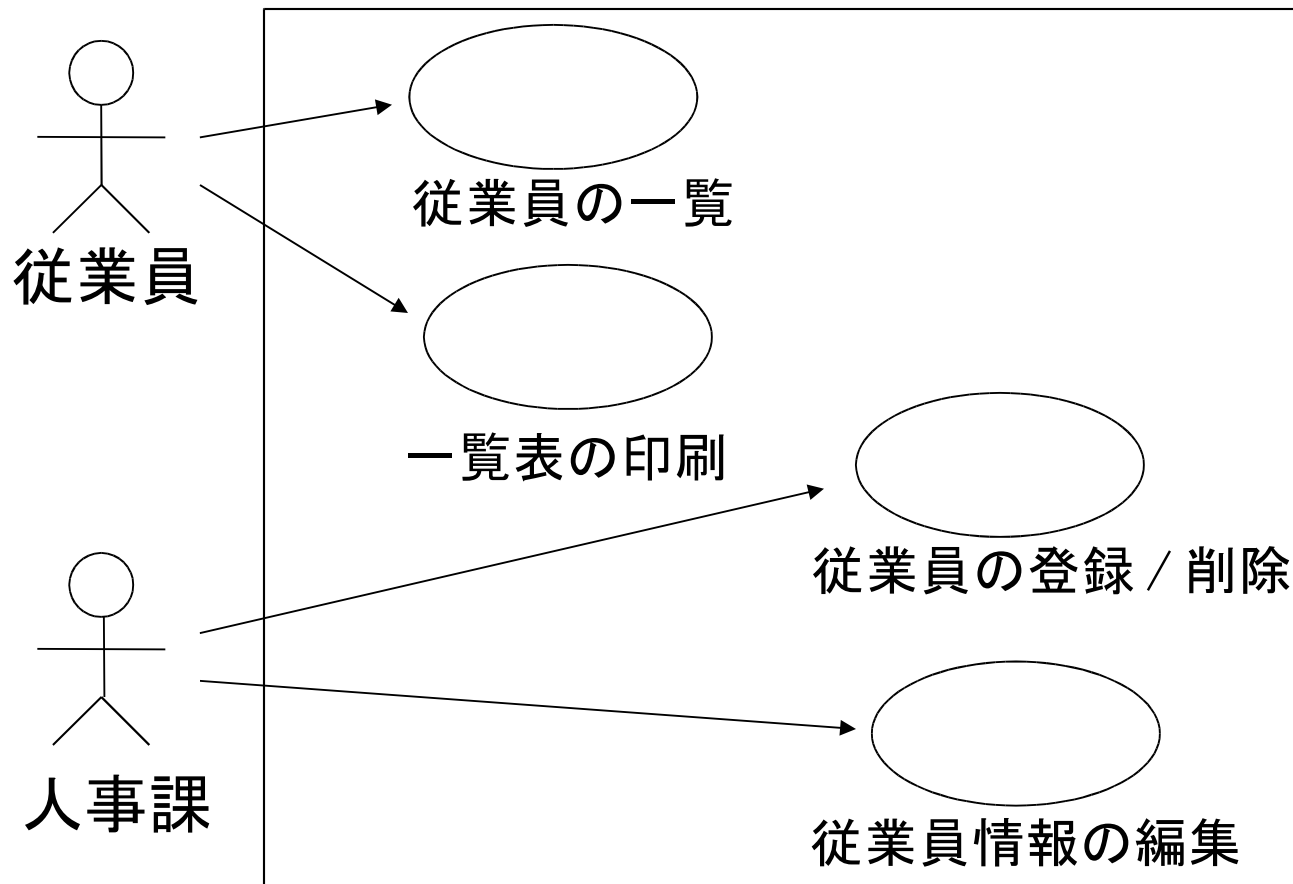
---

- 無理？





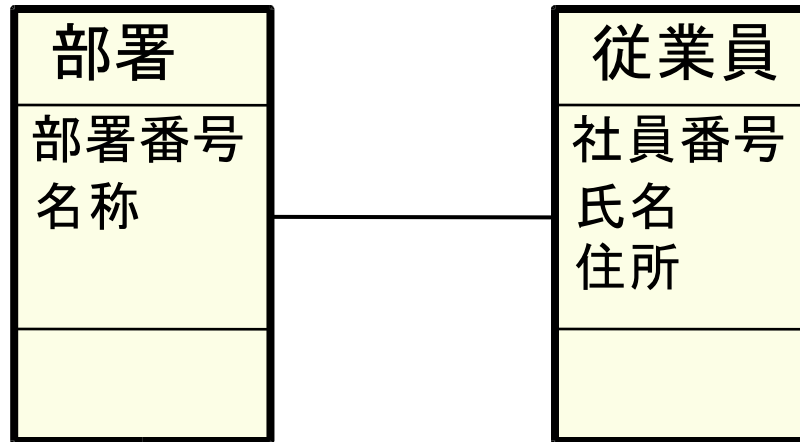
# ユースケース・ドリブン

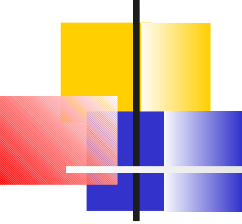




# モデル・ドリブン

---





# リスク・ドリブン

---

- イテレーション計画
  - リスクを基準に計画

ユースケース	重要度	リスク
従業員の登録 / 削除	◎	小
従業員の一覧	△	小
従業員情報の編集	○	中
一覧表の印刷	×	大

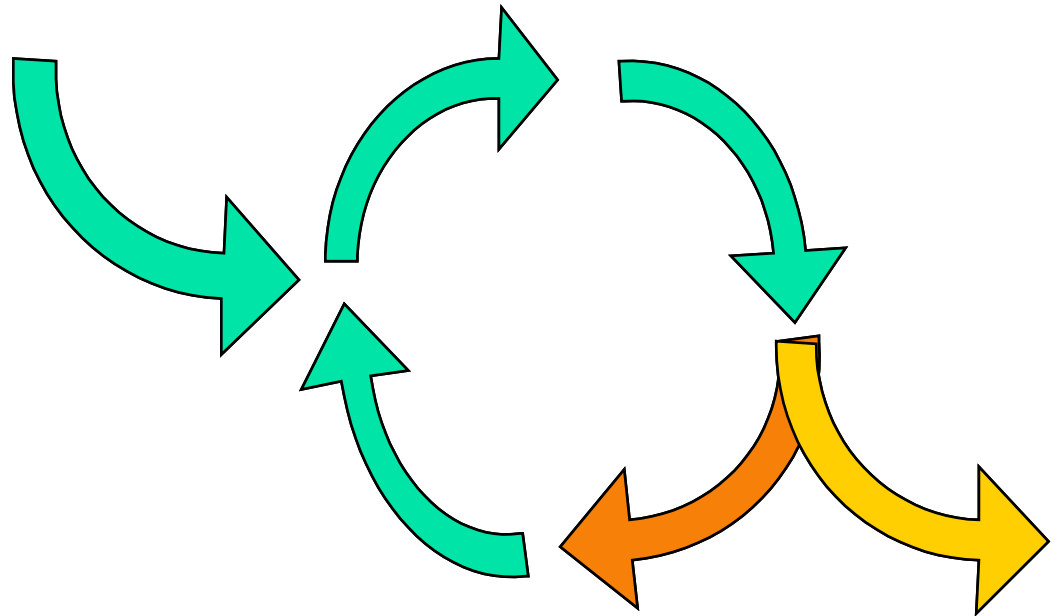




# 開発プロセス

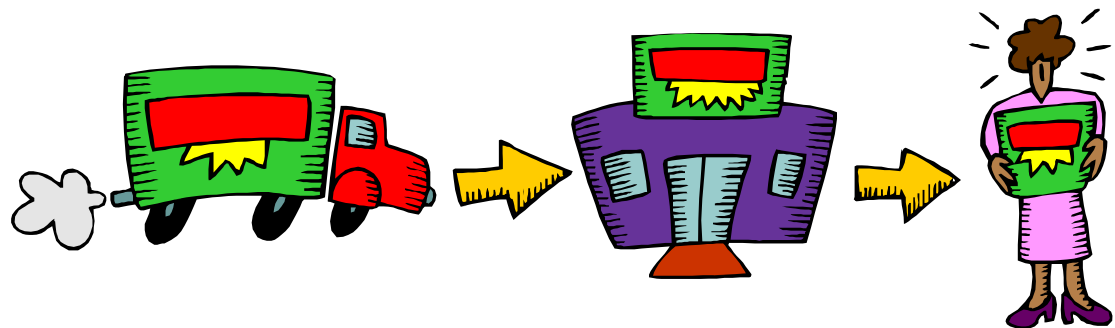
---

- 既存プロセスの評価
  - RUP?
  - XP?



# 開発プロセス

- 開発プロセスを定義しよう
  - メタプロセスの定義



# 顧客にとってのメリット

- 顧客と利害が相反しないか
- その開発プロセスを採用すると顧客にどんなメリットがあるのか





# パイロット・プロジェクト

---

- XP のパイロット・プロジェクトの勧め

開発プロセスの勧め



XP 入門



XP ワークショップ



パイロット・プロジェクト



# さあ変化を受け入れよう

---

- Are You Ready?

