

プロセス、対話、価値

土屋 正人

Masato Tsuchiya

◆プロセス

先日、ラジオをつけると、放送大学のソフトウェア工学の講座をやっていたので聴講しました。二人の講師が担当し、ひとりが説明をして、もうひとりが聞き手として内容を確認するという形式です。この日はソフトウェア開発プロセスの話で、ウォーターフォールモデル、V字モデル、プロトタイプモデル(スパイラルモデル)の説明があり、近年では軽快プロセスが広まりつつある、ということでした。

「軽快プロセス？」

アジャイルのことでした。「アジャイルマニフェスト(アジャイルソフトウェア開発宣言)」は「軽快マニフェスト」と呼んでいました。アジャイルの日本語訳のひとつとして、分からないわけではありません。でも、敢えて使われていない訳語にする必要もないのでは、と思いつきながら聞いていると、「軽快モデルの代表的なプロセスとして、極端プログラミングがある」という話に。

「極端プログラミング？」

XP(eXtreme Programming)のことでした。ちなみに、スクラムは「スクラム」でした。

インターネットで検索してみると、アジャイルを「軽快プロセス」や「軽量プロセス」、XPを「極端プログラミング」としている文章がいくつかヒットします。自分が知らなかっただけで、これらの言葉が使われている場面は案外多いのかもしれませんが。自分の知っている範囲で使われている言葉や、自分の周囲で使われている用語が常に一般的なものとは限りません。勉強になりました。

◆対話

前述したように、この講座は二人の講師の対話で構成されています。対話形式にすることで、説明に対するフィードバックと補足がごく自然に行われ、流れがスムーズになります。

この講座の対話はシナリオ通りなのでしょうが、ソフトウェア開発の現場では、整然と対話が行われることは多くはないでしょう。

思いがすれ違ったり、話がかみ合わなかったりして、紛糾することもあるかと思います。せっかく対話の場があっても、言葉の空中戦になってしまつては元も子もありません。付箋紙やホワイトボードなどを使って意見を書き出してみることが必要かと思つます。

書き出すことで、

- 言葉の定義が異なっている
- 視点が異なっている
- 捉え方の粒度が異なっている

といった違いの原因が見えてくることがあります。

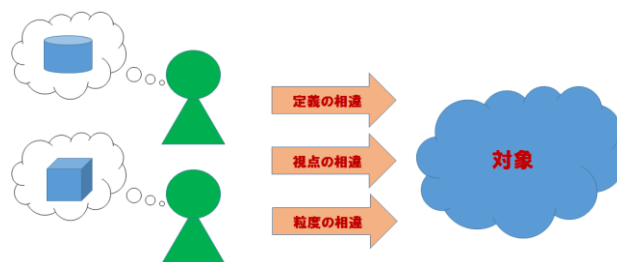


図 1 違いの原因

これはソフトウェア開発に限った話ではなく、チームを組んで何かを行う場合は同じでしょう。しかしながら、対話が万能というわけではありません。

今年開催されたアジャイルジャパン 2015 の基調講演のひとつで、『実践アジャイルテスト』の著者の一人、

Janet Gregory 氏による「アジャイル・テストイング？ チーム全体のためにテストとテスターができることを学ぶ旅」の途中に、ちょっとしたエクササイズがありました。

1. 2人ペアになる
2. 一人がスクリーンに表示された写真を見る。もう一人は見ないようにする
3. 写真を見た人が、何が写っているのかをもう一人に説明する(2分)
4. 2分後、説明を受けた方が写真を見る。イメージとどのように異なっているかを体感する

言葉だけではイメージを共有することが難しいことを実感できました。

会話や文書で伝えられることは僅かであり、現場に行くことで初めて理解できることが多々あります。その上で、コミュニケーションをうまく行うためのツールとして、マインドマップやストーリーボードなどがあります。

リーンキャンバスも良いツールだと思います。リーンキャンバスは製品企画などで用いられるもので、分厚い企画書ではなく1枚の紙で企画を表そうというものですが、視点を合わせて、ゴールや課題を共有するために用いることができます。オスターワルダーとピニユールによる「ビジネスモデル・ジェネレーション」で紹介された「ビジネスキャンバス」をアレンジしたもので、次の9つのブロックからなります。

- 課題
- ソリューション
- 主要指標
- 独自の価値提案
- 圧倒的な優位性
- チャンネル
- 顧客セグメント
- コスト構造
- 収益の流れ



図 2 リーンキャンバス

また、お互いの良いところや抱えている痛みを気付き、分かち合うプラクティスとして、レトロスペクティブ(ふりかえり)があります。

◆価値

それでも、対話があるだけましなのかも知れません。対話不足のまま物事が進行すると、

- 手戻りの発生するリスクが高まります
- 相互理解する機会が損なわれます
- 信頼を失いかねません

お互い誤解している状態にあるとしたら非常に残念なことであり、不幸なこと。解消のための努力と工夫が必要です。アジャイルソフトウェア開発宣言で取り上げている4つの価値のひとつに

「プロセスやツールよりも個人と対話を」

があります。これは「プロセスやツールに価値があることを認めながらも、個人と対話により価値をおく」ということです。4つの価値の中でも、特にこの「対話」の必要性・重要性を感じます。

夢を。



GSLetterNeo Vol. 83
2015年6月20日発行
発行者 ●株式会社 SRA 先端技術研究所
編集者 ●土屋正人

バックナンバーを公開しています ●<http://www.sra.co.jp/gslletter>
ご感想・お問い合わせはこちらへお願いします ●gsneo@sra.co.jp

株式会社SRA

〒171-8513 東京都豊島区南池袋 2-32-8

夢を。Yawaraka Innovation
やわらかいのバージョン