

ポジションステートメント

奈良隆正

ソフトウェア開発の現場は超過剰管理の状態（常態）にある。開発技術者は両手を縛われ、そこに自分の意思を持ち込む事が不可能な状況にあり、知的労働者とは言い難いのが現状である。一方、開発技術者の能力レベルにも大いに問題があり、コーディングが出来る事が最大の技術力と勘違いしている人が多い。この背景には80年代にソフトウェア開発が爆発した際、経営陣はこれを消化するために大量の人間を集め、最小の投資（教育）で最大の成果を出すため開発技術者を労働者として扱った事にあり、おのずと管理に重点を置かざるを得ない状況に陥った事である。この状態が20年以上経過した現在まで引き継がれ、改善されて来なかったことが大きな問題である。

こういう現状を打破するためには、「管理の有り方」と「開発者の技術レベルUP」の両面から議論して行く必要がある。

1. 過剰管理からの脱却（開発現場の開放と主導権の大政奉還）

管理部門は；

- (1) 現場を制御するから現場の支援へ⇒組織機能の再編成
- (2) 現場をマネジメントするからリードするへ⇒意識改革
- (3) 現場がワクワクする人間らしい管理手法の開発と適用
⇒但しノーアイデア

2. 開発技術者の技術レベルUP

このためには、開発技術者は「何をしなければ」成らないのか、「何が出来なければ」ならないのかという、ソフトウェア開発者の【ディシプリン】を開発者自らが再定義または再確認する必要がある。一つ例としてPSPがあるが、ソフトウェア屋は一丸となってその確立に取り組む必要がある。

*****（PSP入門の目次）*****

- ① 時間管理 ②時間の追跡 ③期間計画と製品計画 ④製品計画
- ⑤製品規模 ⑥時間の自己管理 ⑦コミットメントの管理
- ⑧スケジュール管理 ⑨プロジェクト計画 ⑩ソフトウェア開発プロセス
- ⑪欠陥 ⑫欠陥の発見 ⑬コードレビューチェックリスト
- ⑭欠陥の予測 ⑮欠陥除去の経済学 ⑯設計欠陥 ⑰製品品質
- ⑱プロセス品質 ⑲品質に対する個人的コミットメント

—以上—