

氏名

坂井良治（さかいりょうじ）

所属

東京エレクトロン ソフトウェア・テクノロジーズ（株）

製品ファミリのアーキテクチャ品質について、自身または自組織が抱えている/考える課題と、それに対する意見

製品ファミリの進化と品質

自分のイメージですが、製品ファミリは、ある時点での“スナップショット”で考えることが多いように感じます。しかし、実際には、利用顧客やマーケットからのニーズ・シーズに基づき、マイナーアップデート、メジャーアップデートを繰り返します。

つまり、製品ファミリ自体も生きており、成長し続けていきます。

そういった状況での製品ファミリのアーキテクチャですが、昨今の進化のはやい状況では、アーキテクチャを守りに入れてしまうことで周囲の進化に取り残され、製品の競争力を減衰させる結果になりかねません。逆に先の進化を見通したり、追従させ続けたりすることも、言葉は悪いですが「いきあたりばったり」になりがちで、本来の「製品ファミリ」として系統立てて（≡製品ファミリの統一アーキテクチャを考慮して）すすめるよりも、個々でそれぞれのケースに合わせて作り上げて行く方がよい、という、「製品ファミリ」が、ただのブランドネーム的なものになってしまうところがあります。

（で、マーケット/営業部隊より、同じ製品ファミリだから、ニコイチした新概念製品、すぐ出せるよね、といわれたときに困ってしまう、と。）

この2つは極端な例として挙げましたが、ともかく個人的には「バリエーション（組み合わせ）で考えたときのアーキテクチャ」だけでなく、「ジェネレーション（世代間）でのアーキテクチャ」がありそうだな、と感じています。

この2つの軸のそれぞれの都合を良い塩梅で整合を取り、発展させていくために必要な何か、が今の個人的な興味・テーマとなっています。

今回、このWGに参加させていただきたいと考えたのは、前述の自分が感じる「何か」が、製品ファミリにおける「アーキテクチャの品質」として表現されるものになる、あるいは「何か」を知るヒントになるだろうと思ったからです。

よろしく申し上げます。

製品ファミリを考えたときの「粒」と全体、それを支える『人』と『モノ』

もう一点、個人的に気になっている事柄があります。製品および製品ファミリは規模が大きくなり、企業が開発するものになると、ほんの数人で作り上げるものではなくなってきているように思います。

いきおい、それを分割した「粒」をあるメンバが担当し、開発していくことになるのですが、その「粒」は独立性が高く、閉じていることが多くなっています。分割統治の原則からいっても、それが当然の理だと思いません。

そうすると、開発したメンバは、その「粒」については知ることができますが、全貌は規模が巨大になればなるほどわかりづらくなります。知らないところが増えるというか。

まだ製品ということになれば、ターゲットをイメージしやすくなりますが、「製品ファミリ」と幅を広げてしまえば、イメージがぼやけてしまいます。特に担当者間でのイメージの違い、課題に対応する態度が異なってくるように感じます。

ということつまり、担当者は、それを担当して作っているモノのことはわかりますが、全体としてみたときに、『俺はこれを作っているんだぞ！』という明確な意識を持ちづらくなってきているのではないのかなあ、と感じます。(オーナー意識とっていいのかわかりませんが。)それ以外にも、担当者間のイメージの違いで話がかみ合わず、余計なエネルギーをついやすとか、誰もが望んでいない「落としどころ」に落ち込むとか、いろいろと見えないうところで「品質の劣化」の根本原因になってきているのではないかと、漠然と感じていたりもします。

これまた漠然とですが、(うまくはいえませんが、精密なものではなく、いわゆるアーキテクチャと言えるものではないかもしれませんが)「製品ファミリのアーキテクチャ」として見せるものを見せられれば、こういったことの解決もできるのではないのかな、と感じています。(「精神的な拠り所」といってもよいかもしれません。)

前述した課題と同様、このへんの何か、うまく感じるものがあれば、と思っています。

よろしくをお願いします。