



## 目次

自己紹介と今回の概要	3
ふりかえりといえば	5
施策	12
今回の施策対象	21
結果と考察	29
まとめと今後の展開	21
4代目 (オマケ)	46

#### 名前・所属

小楠聡美(おぐすさとみ) 株式会社 HBA 経営管理本部共創推進グループ

#### 外部活動

NPO法人 ソフトウェアテスト 技術振興協会(ASTER)

ASTER主催テスト設計コンテスト 地域審查委員

JSTQB(テスト技術者資格認定) 技術委員

JaSST北海道実行委員 TEF道(テスト勉強会)所属

#### 趣味など

とり (愛でるほう) えび(食べるほう)



ものをつくること(特に設計)

化石発掘

天然石収集

スノーボード

キャラ弁作り などなど多趣味

#### ポリシー

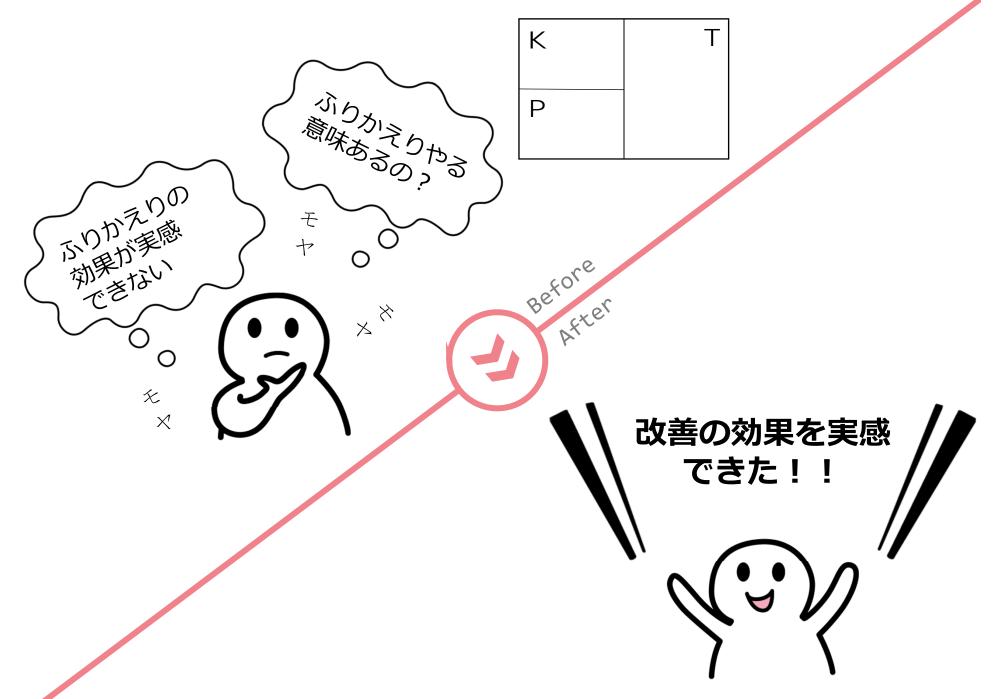
気に入ったものがないなら 自分で作ればいいじゃない!



OGU







# ふりかえりといえば

# 過去の私の周りのふりかえり

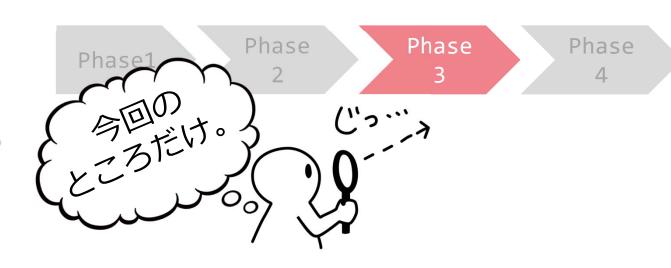
 余計な作業が 入って進まな かった。
 P
 ○○不具合の 解決に時間が かかった。

ふりかえりの様式に沿って自由に意見を挙げている



- ・TがどのPを解決しようとしているのか不明
- ・複数のTが出てきたときにどれを実施するのか不明

# 過去の私の周りのふりかえり



その期間の課程に関することにしか着目していない

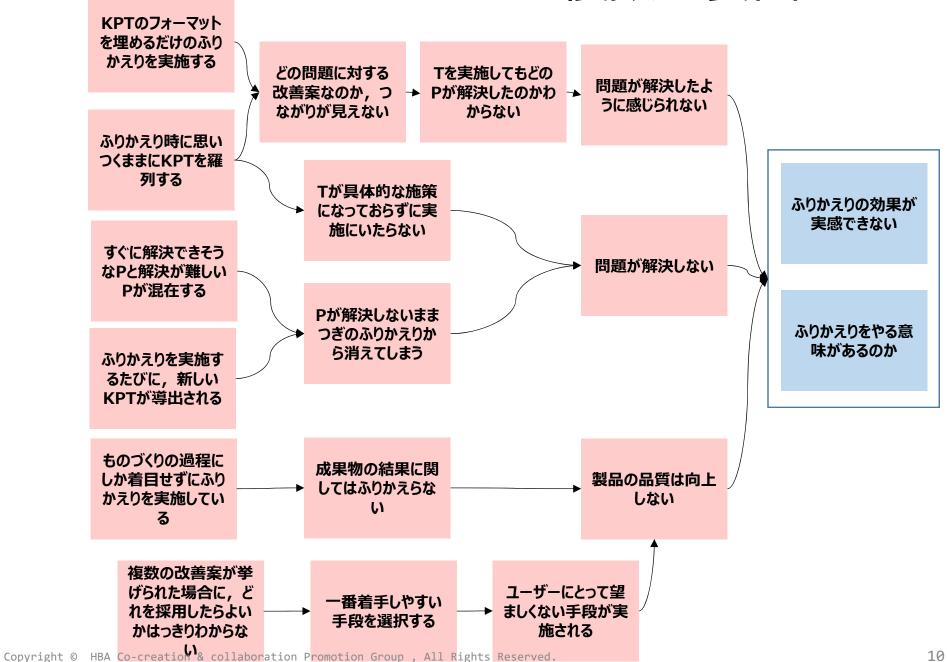


- ・過去に発生して解決していない問題は挙がらない→自分が過去に挙げてまだ改善されていない問題がなかったことになってしまっている
- ・製品の品質については着目されない

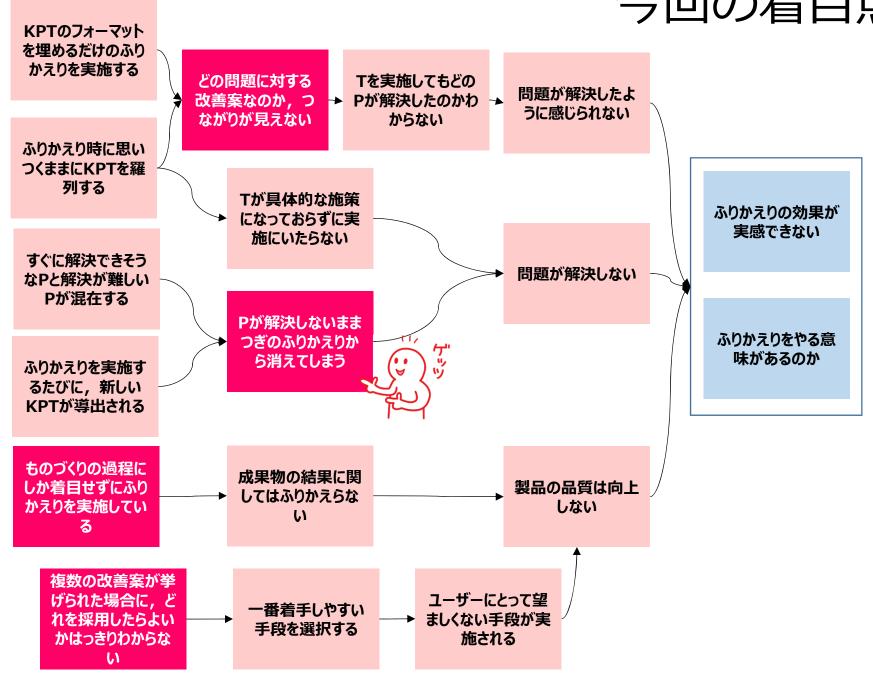




### 複数の要因がある

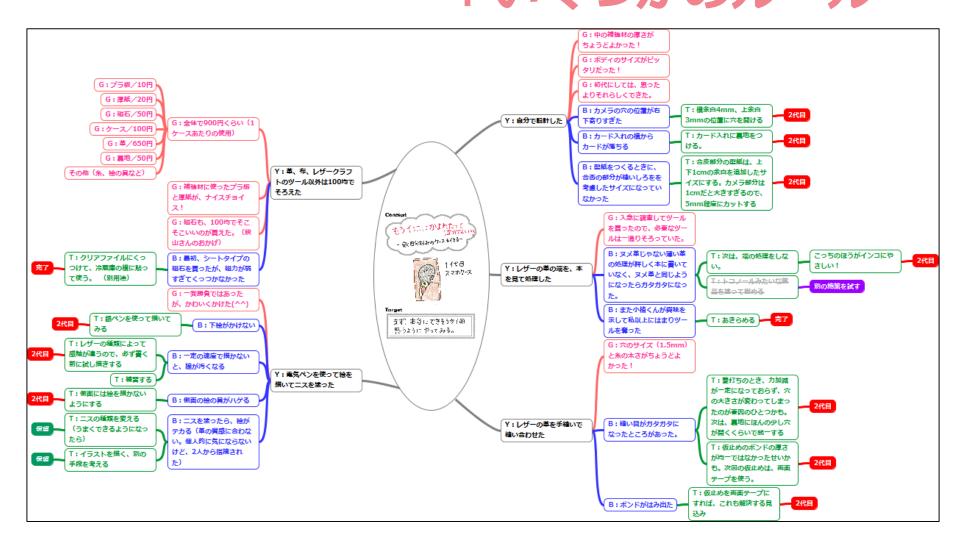


#### 今回の着目点

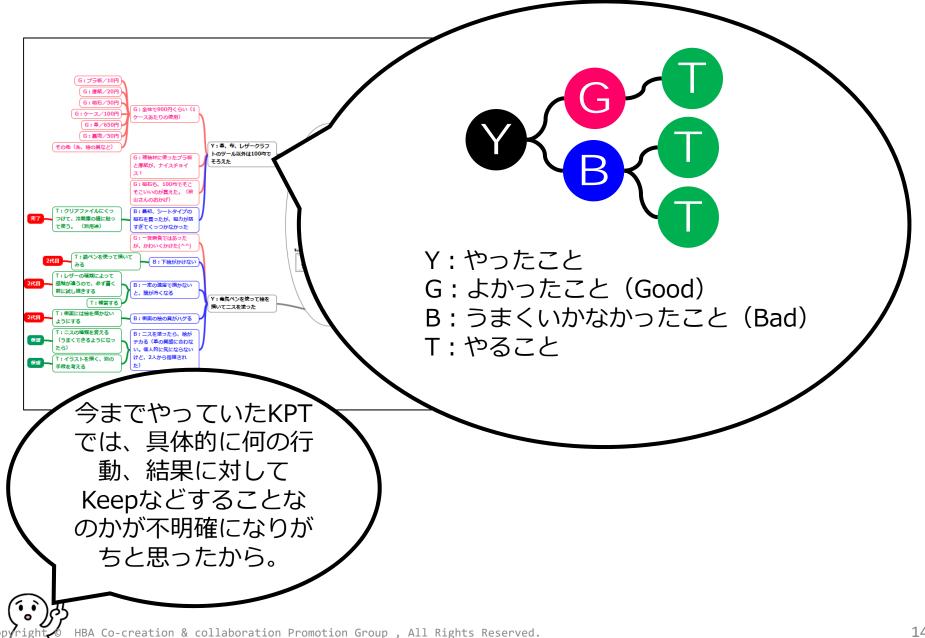


# 施策

# MindMapを使ったふりかえり +いくつかのルール



#### ルール① Y/G/B/T の形式で表記



MindMap+ルール①の効果予測 Y-G-TとY-B-Tのつながり がひと目でわかる! ひとつの問題に対する Tが並列に表示される KPTのフォーマット を埋めるだけのふり かえりを実施する Tを実施してもどの Pが解決したのかわ → どの問題に対する どの問題に対する 問題が解決したよ 改善案なのか,つ うに感じられない ながりが見えない からない ふりかえり時に思い 改善案なのか、 つくままにKPTを羅 列する Tが具体的な施策 ふりかえりの効果が になっておらずに実 つながりが見えない 実感できない 施にいたらない すぐに解決できそう なPと解決が難しい 問題が解決しない Pが混在する 解決へ Pが解決しないまま ふりかえりをやる意 味があるのか つぎのふりかえりた ら消えてしまう ふりかえりを実施す 複数の改善案が挙 るたびに, 新しい KPTが導出される げられた場合に、ど ものづくりの過程に 成果物の結果に関 しか着目せずにふり 製品の品質は向上 してはふりかえらない かえりを実施してい しない れを採用したらよい

かはっきりわからない

複数の改善案が挙 げられた場合に、ど

れを採用したらよい

かはっきりわからな

ユーザーにとって望

ましくない手段が実

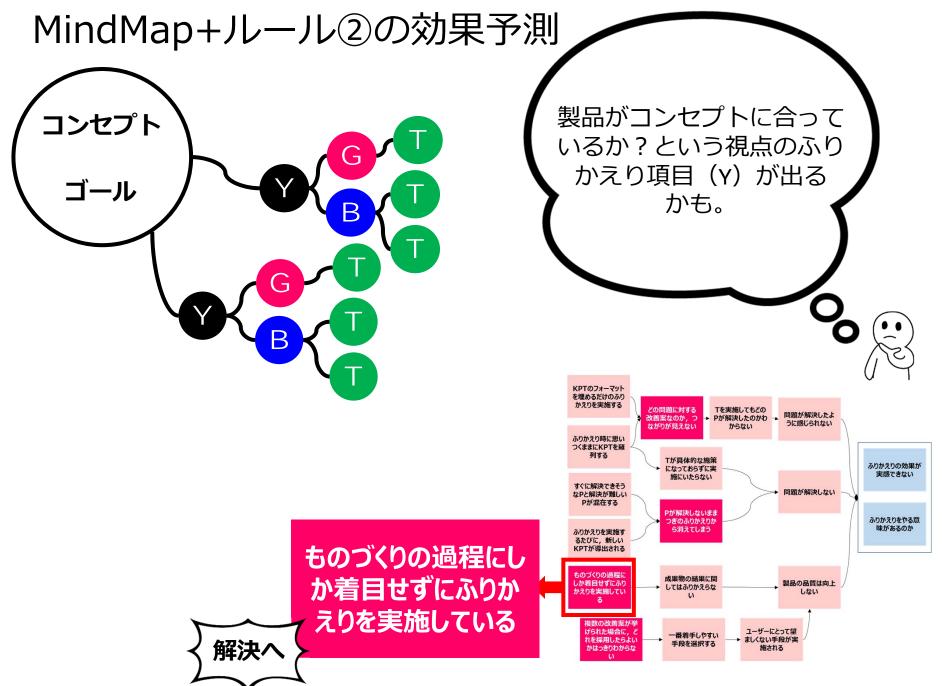
施される

一番着手しやすい

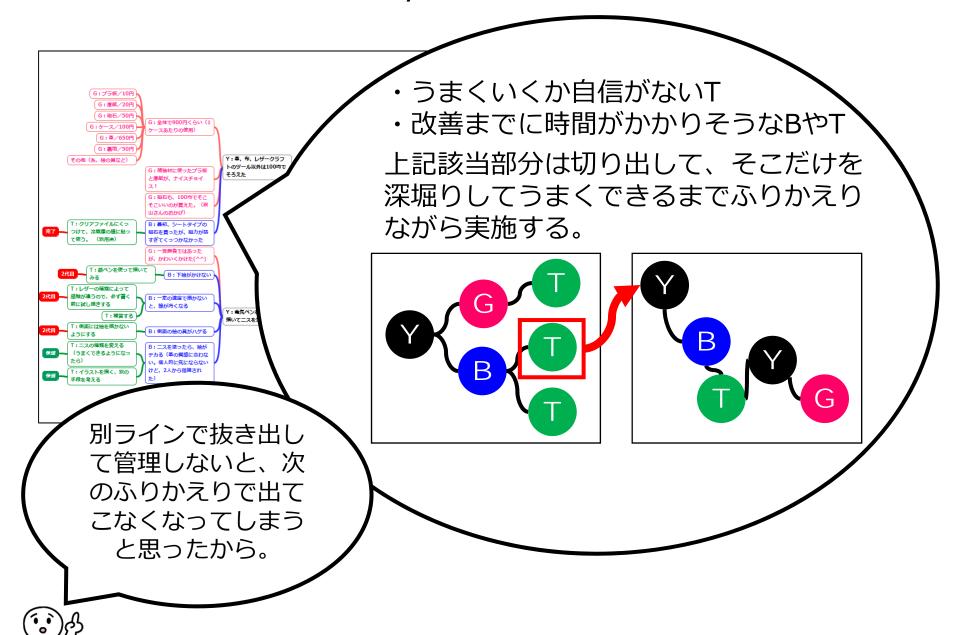
手段を選択する

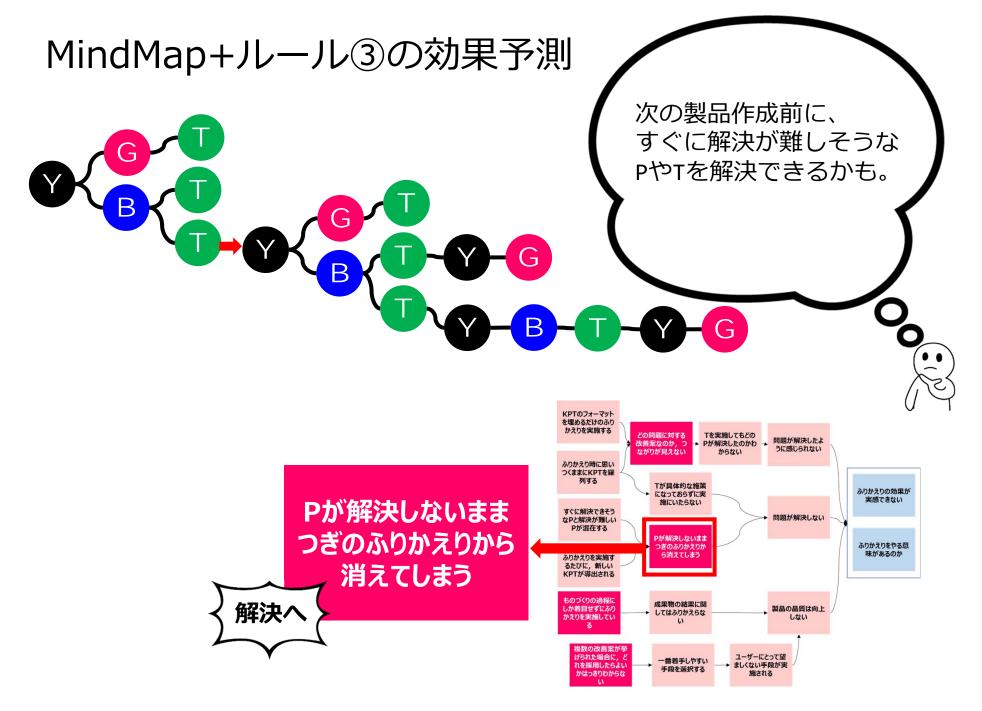
#### ルール② コンセプト / 完成イメージ /目標 を明記

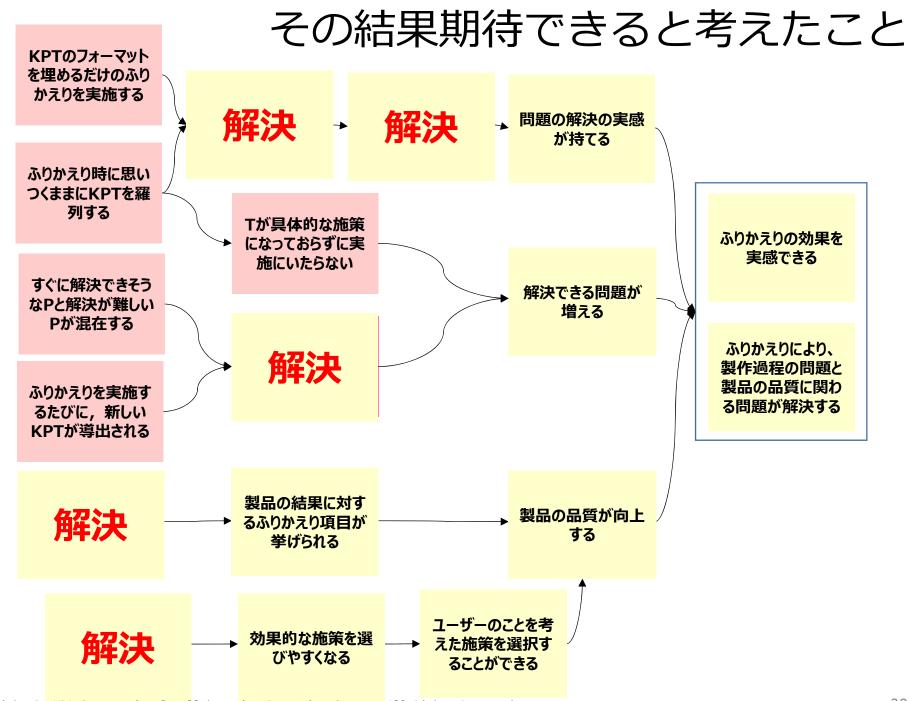




#### ルール③ 自信がない / 時間がかかるTは切り出す







# 今回の施策対象

# 今回の施策の成果物



# レザークラフトによる 自作スマートフォンケース

- ・市販の型を使わず、自分で設計したかった。
- ・レザークラフト初挑戦で、何度か作成してみようと思っていた。
  - →ソフトウェアの新規開発→保守・改修のプロセス に似ている。
- ・SW開発にもレザークラフト製作にもセンスが必要。
  - →センスによって成果物の出来栄えが変わる点が ソフトウェア開発と類似している。

#### コンセプトの決定

## インコに噛まれてももう泣かない

- 買い替えてもすぐにインコに噛まれてボロボロになる。
- ・値段が高い。
- 機種が古く、気に入ったデザインのケースが なくなってきた。



### 方針の導出

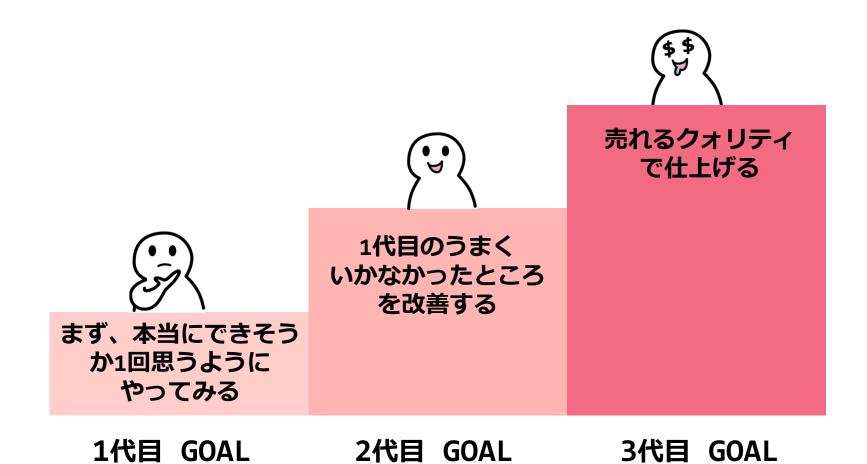
- ・コストは安く抑える。
- 自分好みのデザインにする。(絵柄、デザイン、色、重さなど)

### (参考) 当時のスマートフォンケース

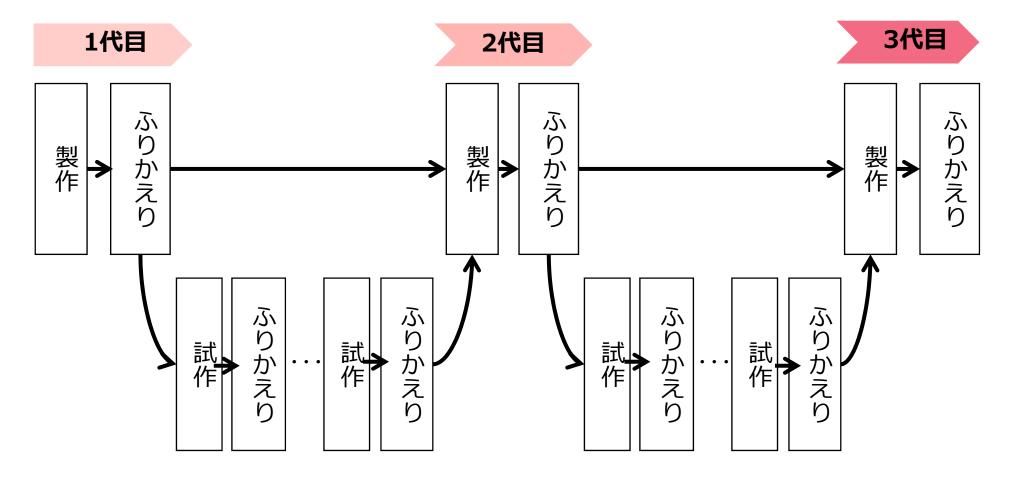


### 段階的なゴールの設定

コンセプト
インコに噛まれてももう泣かない

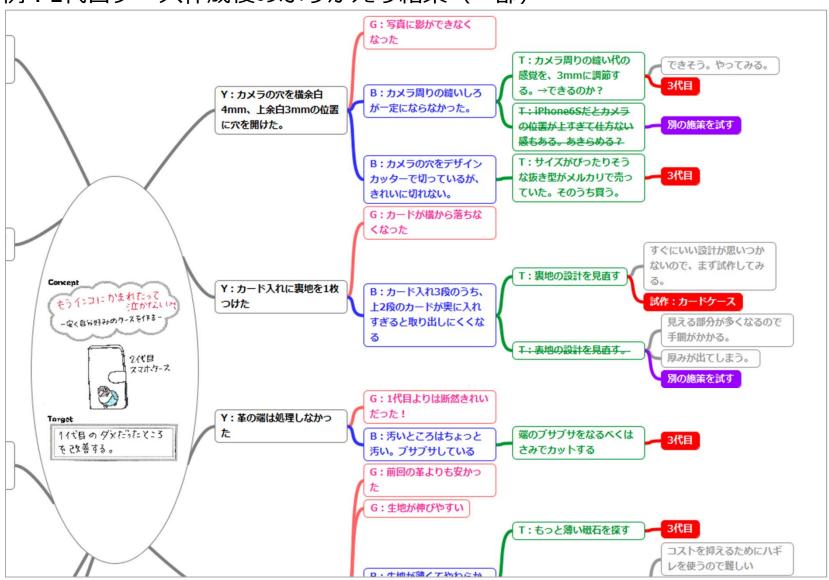


## 製作の流れ



#### ふりかえりの実施例

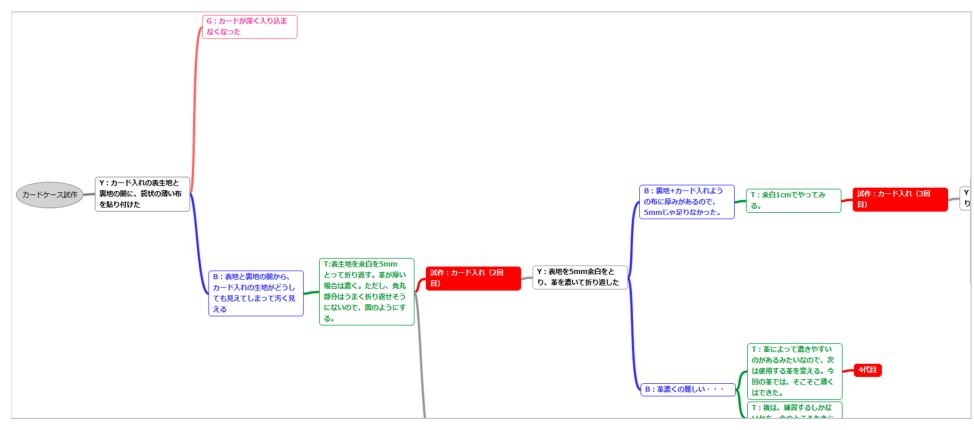
例:2代目ケース作成後のふりかえり結果(一部)



Copyright © HBA Co-creation & collaboration Promotion Group , All Rights Reserved.

### ふりかえりの実施例

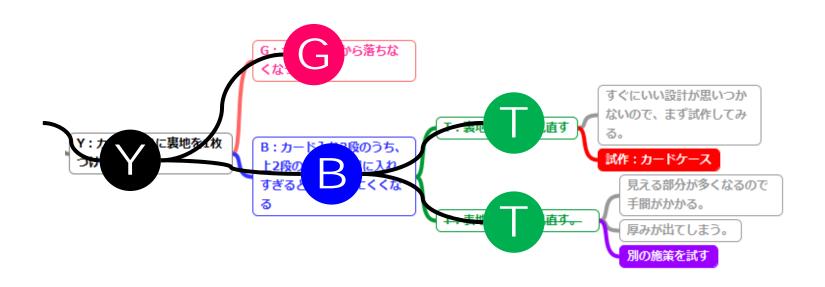
例:カードケース試作におけるふりかえり結果(一部)

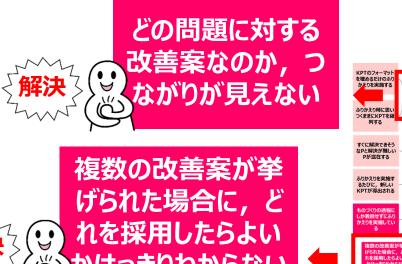


# 結果と考察

#### 1代目 2代目 3代目 ・カード入れが機能してい カードは入るようになっ ない。 ・1週間程度使用するとイ たが、取り出しにくい。 ラストがひび割れして ・カメラ穴の位置が微妙に ・裏地の角丸部分の折り返 ずれている。 しまった。 しが汚い。 ・もう少し外側の革を厚く ・縫い目が汚い。 ・カード入れの裏地のほつ したい。 ・背の部分の絵がこすれて れが少々気になる。 消えてしまう。

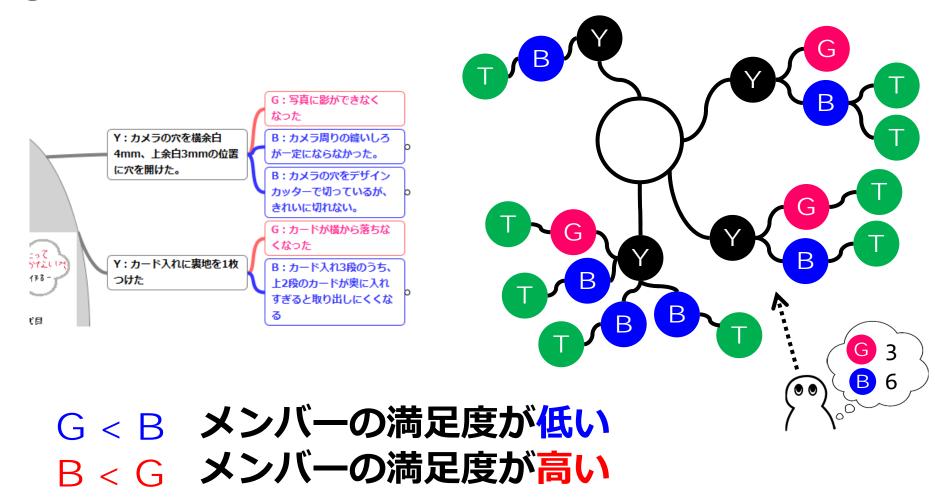
### ①全体の俯瞰のしやすさが向上した





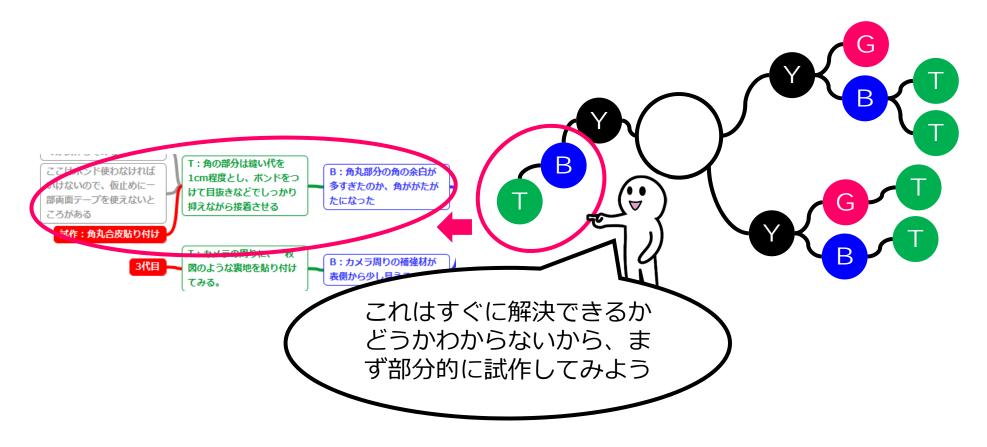
問題が解決したよ

### ②Gの件数とBの件数が比較しやすい



プロジェクトの状態・製品の品質を 測るメトリクスの1つになる

### ③手戻りを少なくすることができた



手戻り = コスト・時間の無駄



効率的に開発・製造を進めることができる

### ④文字と図を同時に扱いにくい





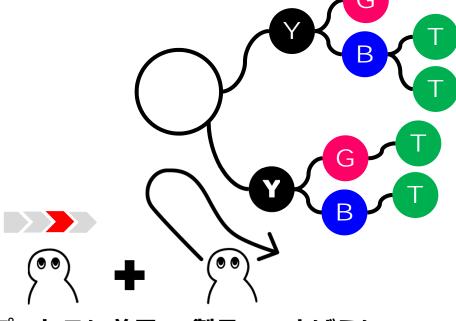
#### ⑤異なる視点のふりかえり項目を導出できた

例)1代目ケースのふりかえりのY導出結果

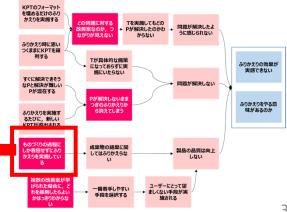
#### コンセプト配置前 コンセプト配置後

- ・自分で設計した
- ・革の端を,書籍を見ながら処理した
- ・レザーの革を手 縫いで縫い合わせた
- ・電気ペンを使っ て絵を描いて二ス を塗った

- ・自分で設計した
- ・革の端を,書籍を 見ながら処理した
- ・革を手縫いで縫い 合わせた
- ・電気ペンを使って 絵を描いて二スを 塗った
- ・革,布,レザーク ラフトのツール以 外は100均で揃え た



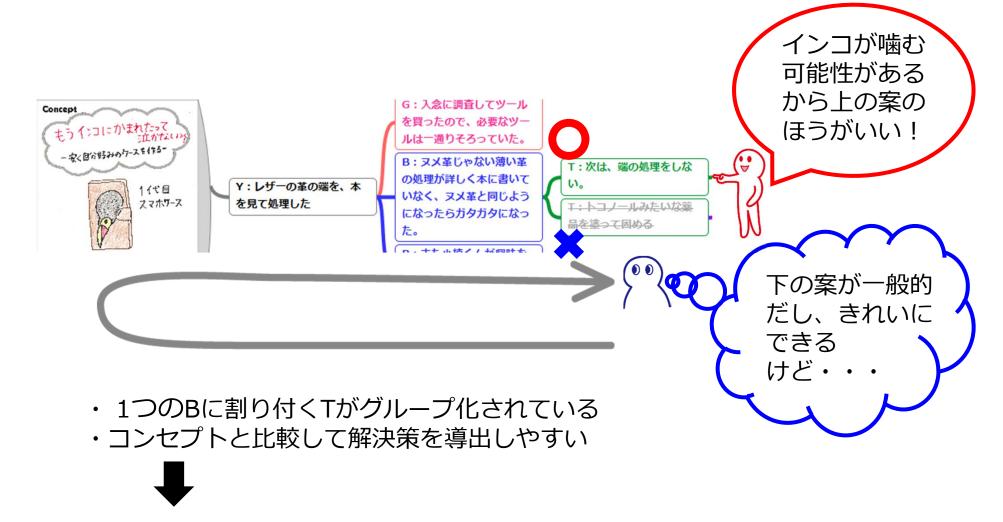
プロセスに着目 したふりかえり 製品のできばえに 着目したふりかえり



ものづくりの過程にし か着目せずにふりか えりを実施している

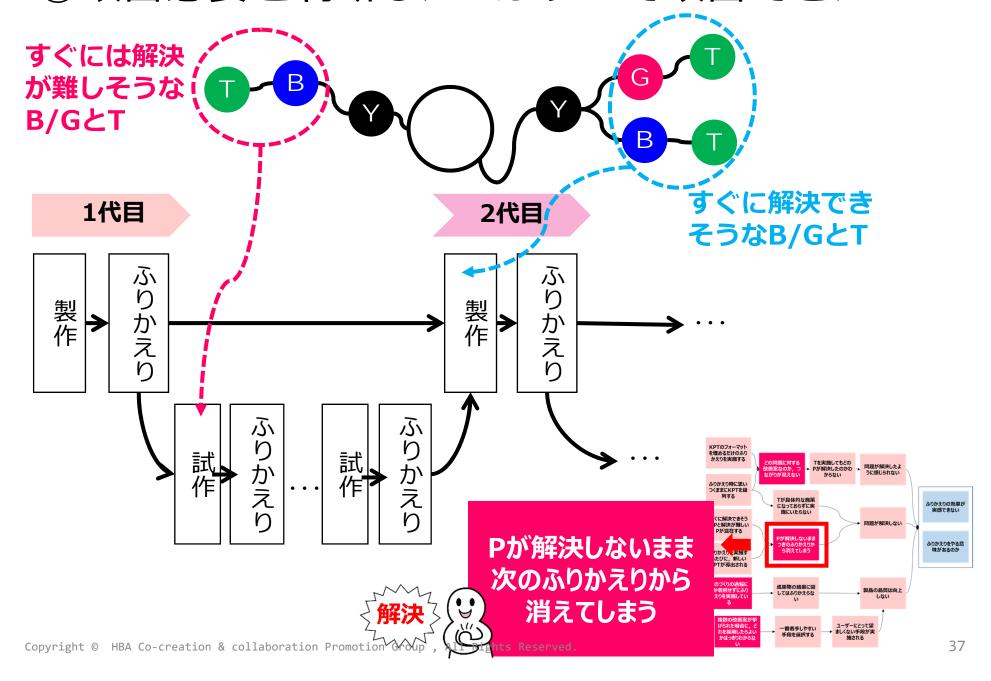
All Rights Reserved

#### ⑥コンセプトに合った施策案を導出できた

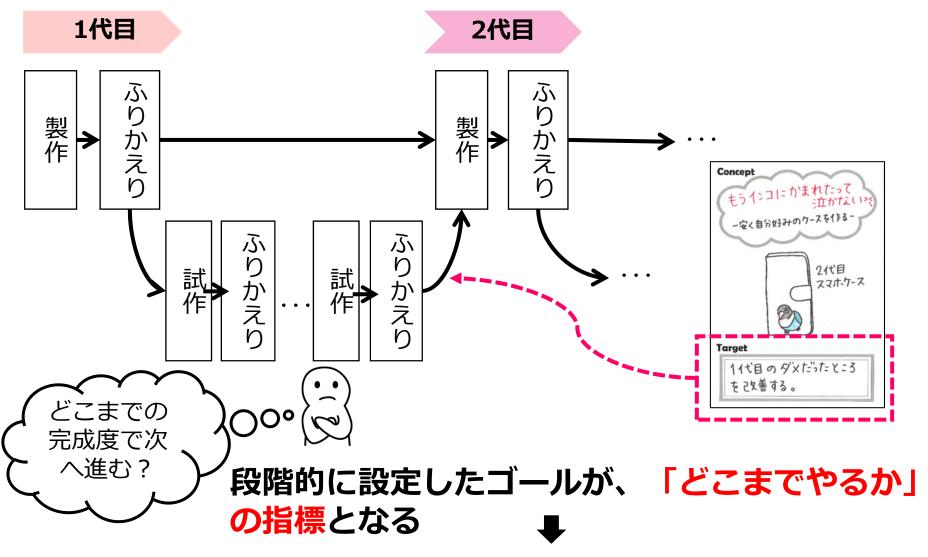


**ユーザー目線の開発・ものづくりが** できるようになる

#### ⑦改善必要と判断したBはすべて改善できた

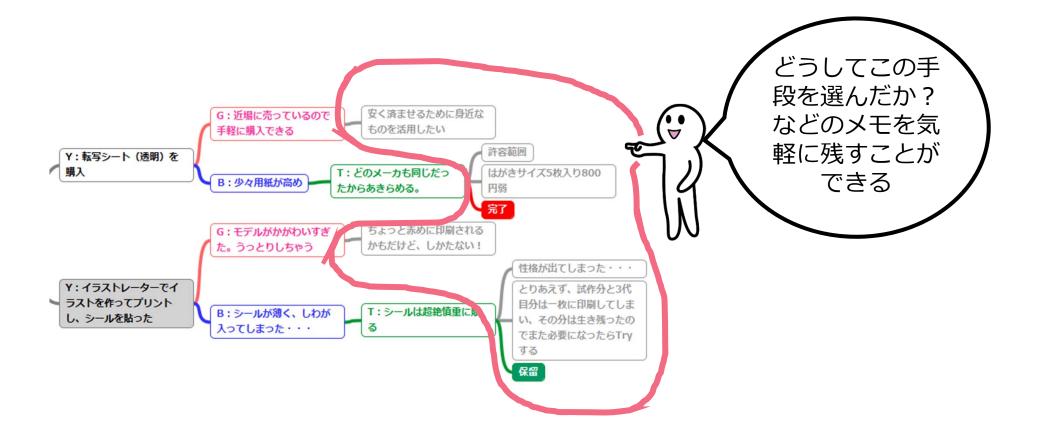


#### ⑧次代の目標が部分試作の完了基準となった



無駄な作業、品質が悪いまま次へ進むのを防ぐ

#### ⑨施策選択の経緯や実施の過程が見えた



- ・チームで開発状況を共有するにも役立つ
- ・メンバーの教育にもなる

# まとめと今後の展開

関連施策	結果	考察
MindMap + ルール①	ふりかえり結果におけ る、全体の俯瞰しやす さが向上した	<ul><li>「どの問題に対する改善案なのか、つながりが見えない」問題を解決できる</li><li>現状把握を容易にできるようになる</li><li>改善すべき問題の見落としが発生しにくい</li></ul>
MindMap + ルール①	Gの件数とBの件数の割 合を比較しやすかった	・B <gの結果であれば、メンバーが今回の結果 に対して満足しているということがわかり、 製品の一つのメトリクスになり得る</gの結果であれば、メンバーが今回の結果 
MindMap + ルール③	手戻りを少なくするこ とができた	・効率的に開発・製造を進められるようになる
MindMap + ルール①	文字と図を同時に扱いにくい	<ul><li>・チームメンバーでふりかえり結果を共有し にくい要因となると考えられる</li><li>・今後の課題</li></ul>
MindMap + ルール① ルール②	コンセプトに合った施 策案を導出できた	<ul><li>「複数の改善案が挙げられた場合に、どれを採用したらよいかはっきりわからない」問題を解消してくれる</li><li>よりユーザー目線の開発、ものづくりができるようになる</li></ul>

関連施策	結果	考察
MindMap + ルール③	改善必要と判断したB はすべて改善できた	・「Pが解決しないまま次のふりかえりから消 えてしまう」問題が解決する
MindMap + ルール② ルール3	次代の目標が部分試作 の完了基準となった	<ul><li>・プロセスの改善、品質の改善をどこまでやればよいか?の基準ができる</li></ul>
MindMap + ルール③	施策選択の経緯や実施 の過程が見えた	<ul><li>教育に効果的</li><li>前任者不在でも、なぜこのような状態なっているのか過程を共有しやすい</li></ul>

### まとめ

チームで問題 や状況を共有 しやすい 手戻りを少なく効率的に開発できる

ユーザー視点 に沿った改善 ができる

図を扱いにくい









## 今後の展開

② 図の扱いを容易にする手段や他者と共有しやすく するための手段を検討する。

この手法をシステム開発の現場に適用する。

## 参考文献

プロジェクトファシリテーション 実践編 ふりかえりガイド

http://objectclub.jp/download/files/pf/RetrospectiveMeetingGuide.pdf,



## 4代目スマートフォンケース

