

「ソフトウェアレビュー研究結果 の認知拡大と適用促進」 活動状況報告

SS2022経験論文「[ソフトウェアレビュー研究結果の認知拡大と適用促進](#)」
のその後の活動状況を報告します。

安達 賢二 (HBA) ・中谷 一樹 (TIS) ・上田 裕之 (DTSインサイト)

発表者 HBA 安達賢二

adachi@hba.co.jp

<https://www.softwarequasol.com/>

「ソフトウェアレビュー研究結果の認知拡大と適用促進」

方策展開に使える
リソースは少ない

所属が異なる3名
／ボランティア運営

方策展開に最も効果的な
ターゲットユーザー
を絞り込む

解決したい現状

ソフトウェア品質管理
研究会のレビュー分
野研究結果が、それを
必要とする現場の実
務者や管理者にあまり
知られていない、活
用されていない

論文作成時の対象
レビュー研究論文
30件

- 現状を作り出す要因**
- 要因1：研究成果物が認知されにくい
 - 要因2：レビューの課題が特定できていない
 - 要因3：レビューの問題・課題への解決手段の引当てが難しい
 - 要因4：研究結果はそのままの適用が難しい

主なターゲットユーザー
現状のレビューに問題意識を持ち、改善したいと思っているが、改善の効果が期待できるレビュー手法を把握できずにいる人

ID	目的	方策
H1	認知拡大	ターゲットユーザーの目に触れやすい関連イベントや一般公開型勉強会など、当研究会の枠を超えたパブリックな環境で自ら働きかけて情報発信する能動的なアプローチを採る。
H2		単発の情報発信では認知を広げる効果が期待できないので継続的な情報発信を行う。
H3	適用促進	ターゲットユーザーが持つレビューの問題・課題にヒットしやすくするため、「レビューの典型的な負の事象群」を特定する。
H4		「レビューの典型的な負の事象群」を解決するために研究結果を選定し、その構成要素から部品化された解決手段を作成する。
H5		必要な技法・アプローチを体得するための継続的な取り組みの場を設ける。

[当初]計画していた活動

A 関連イベントでレビューワークの実施

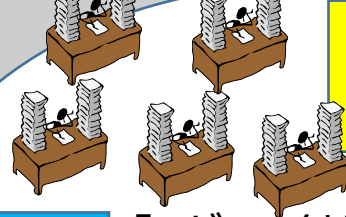


全体概要とミニ体験

- H1** ターゲットユーザーが出没しそうな場で知らせる
- H5** 技能習得効果が高い「ワーク形式」で提供

これは！
と感じた受講者が勉強会Grに登録

B 2022年6月～勉強会スタート

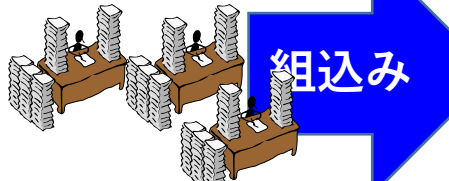


個別実践とFeedback

- H2** 「レビュー勉強会」Grを継続運営
- H5** 技能習得効果が高い「ワーク形式」で提供

受講者が効果を実感して口コミで登録者が広がる

JaSST'22東京ワークによるFeedback事項

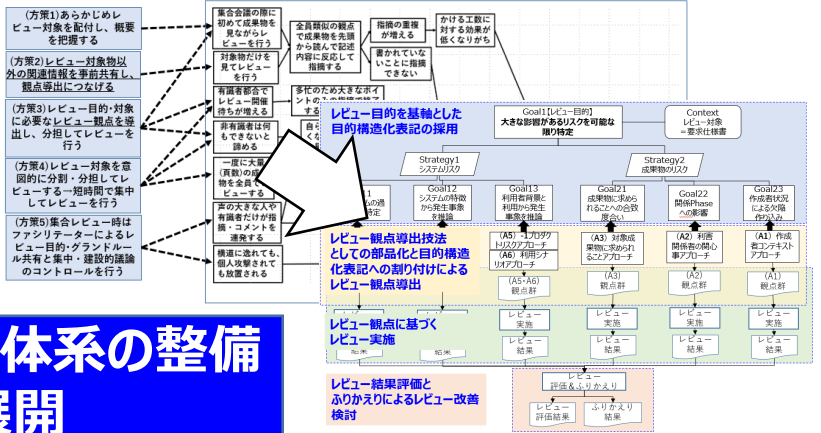


当初30件のうち6件の研究論文を組み込み

H3 H4

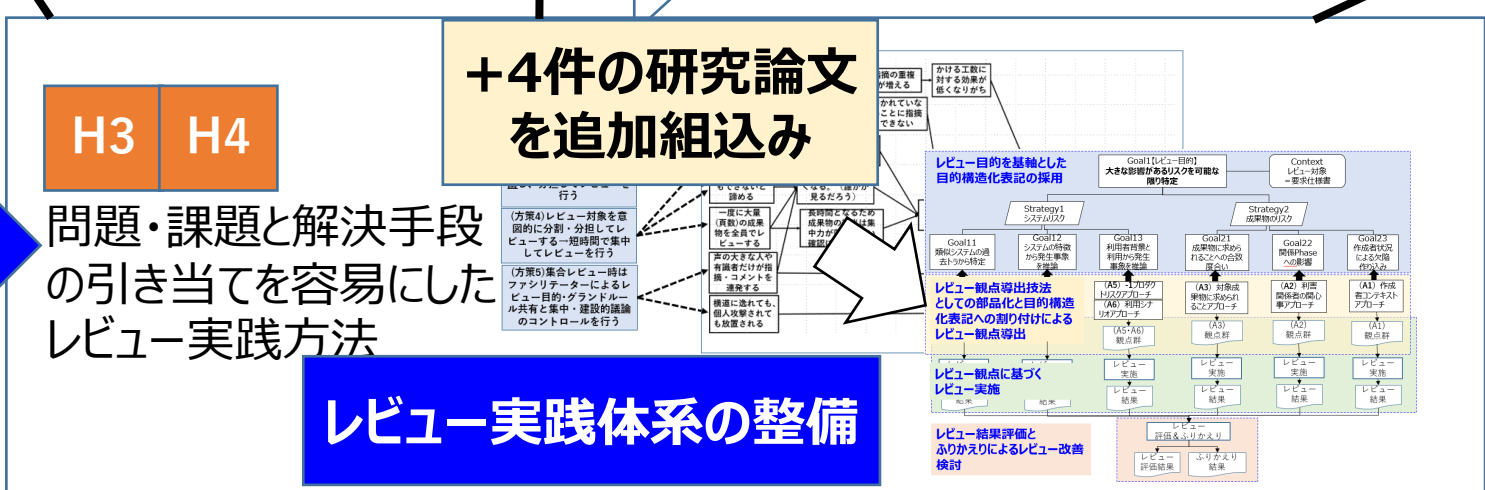
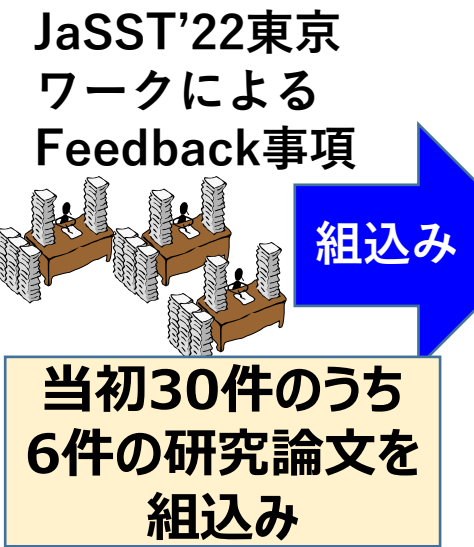
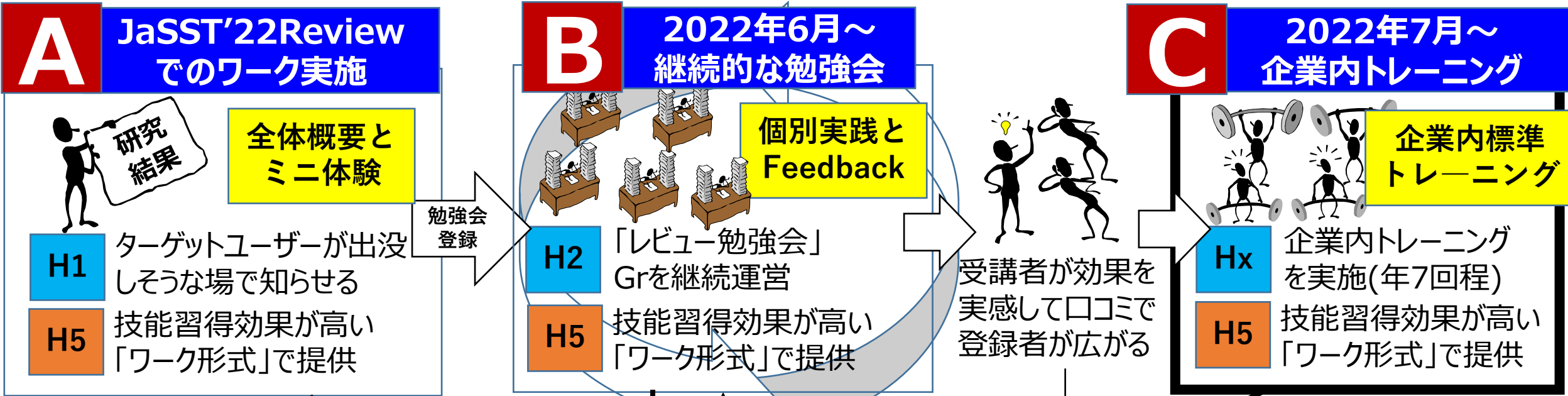
問題・課題と解決手段の引き当てを容易にしたレビュー実践方法

レビュー実践体系の整備と展開



- Hx** 認知拡大への方策
- Hx** 適用促進への方策

[現在]実際の活動内容



- Hx 認知拡大への方策
- Hx 適用促進への方策

認知拡大・適用促進活動実績（2023/3/15現在）

摘要 ○：全体を取り扱う内容 △：一部分を取り扱う内容

回	開催日	テーマ	活動分類	参加者	観点設計	Facilitation
0	2022/3/11	JaSST'22東京レビューワーク	A	23	○	○
1	2022/6/15	レビューワークショップ解説&ふりかえり	B	16	○（全体概説）	
2	2022/7/11	レビュー目的の構造化	B	12	△	
3	2022/7/12	Z社向けレビュー観点導出ワーク(1)	C	15	○	
4	2022/8/25	HDR法を使った仮説検証アプローチ	B	15	△	
5	2022/9/16	Z社向けレビュー観点導出ワーク(2)	C	21	○	
6	2022/10/11	レビューファシリテーション	B	14		○
7	2022/10/25	Z社向けレビュー観点導出ワーク(3)	C	7	○	
8	2022/10/28	JaSST'22Reviewレビュー観点設計ワーク	A	20	○	
9	2022/11/14	レビュー結果評価とふりかえり	B	10	△	
10	2022/11/15	Z社向けレビュー観点導出ワーク(4)	C	11	○	
11	2022/11/29	Z社向けレビュー観点導出ワーク(5)	C	7	○	
12	2022/12/20	Z社向けレビュー観点導出ワーク(6)	C	9	○	
13	2022/12/26	欠陥知識の活用	B	9	△	
14	2023/1/17	Z社向けレビュー観点導出ワーク(7)	C	11	○	
15	2023/1/24	認知バイアスに着目した欠陥予測	B	9	△	
16	2023/2/13	製品・サービスリスクに着目したレビュー観点導出	B	13	△	
17	2023/2/14	Z社向けレビュー観点導出ワーク(8)	C	7	○	17
18	2023/3/27	レビュー会議の「発言のしやすさ」を考えてみよう！	B	7		○
			計	229		

A

関連イベントでレビューワークの実施



全体概要と
ミニ体験

H1

ターゲットユーザーが出没
しそうな場で知らせる

H5

技能習得効果が高い
「ワーク形式」で提供

Hx

認知拡大
への方策

Hx

適用促進
への方策



JaSST'22Review レビュー観点設計ワーク

2022/10/28 ワーク2時間 + 解説・ふりかえり1時間

miro | JaSST Review2022 WorkBoard

Continue collaborating using your real name. [Sign up for free](#) [Comment only](#)

ワークショップ 2022年10月28日(金) 会場: オンライン開催
JaSST Review '22 ソフトウェアレビューシンポジウム 2022
 JaSST Review'22 : Japan Symposium on Software Testing and Reviews 2022

セッション 4

「レビューでは何を確認するといいのかな？」
 さまざまなレビューの意図を整理して確認事項を明らかにしてみよう！」

ワーク実践者と見学者に分かれて実施

ワーク見学者

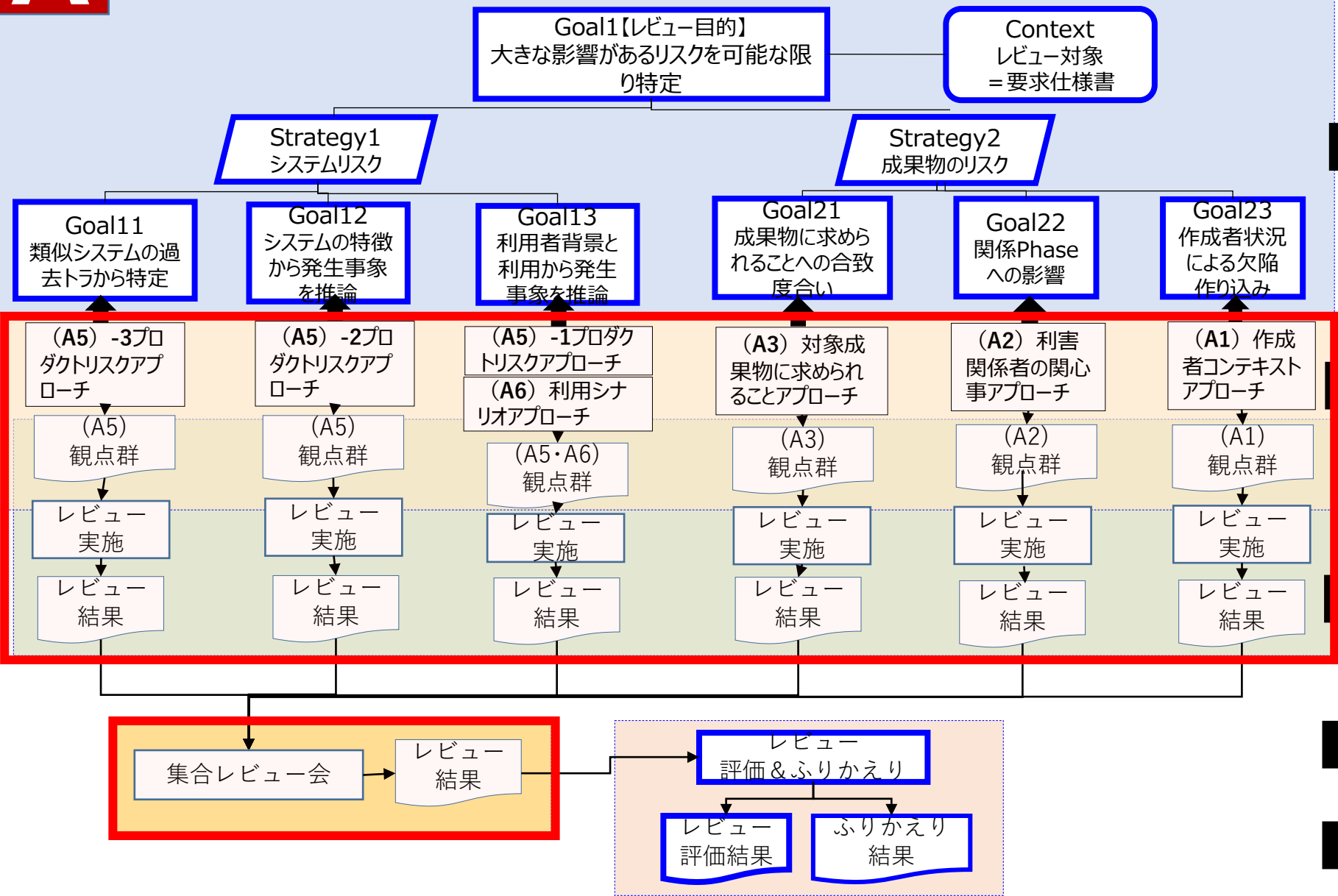
ワーク実践者

**1チーム4名：TeamA～E
 の5チームでワークを実施**



現在のレビュー実践体系[更新版]

ワーク実施領域



レビュー目的を基軸とした目的構造化表記の採用 [拡張]

レビュー観点導出技法としての部品化と目的構造化表記への割り付けによるレビュー観点導出 [技法バリエーション見直し]

レビュー観点に基づくレビュー実施

集合レビュー会での建設的議論による結果共有

レビュー結果評価[拡張]とふりかえりによるレビュー改善検討



JaSST'22Reviewワーク受講者による評価

受講者19名（未記入者は除外）による平均

理解度	実務有効性	受講満足度
3.9/5.0 <small>体系の見直し・更新により理解度が向上</small> (77.1/100)	4.4/5.0 (88.6/100)	4.3/5.0 (85.7/100)

【受講者のコメント】
 ・体系的なレビュー上に繋がられ
 ・アプローチに
 ・いろいろな人合えるって新鮮

+5Point	理解度	実務有効性	受講満足度
	3.6/5.0 (72.2/100)	4.4/5.0 (88.9/100)	4.8/5.0 (95.3/100)

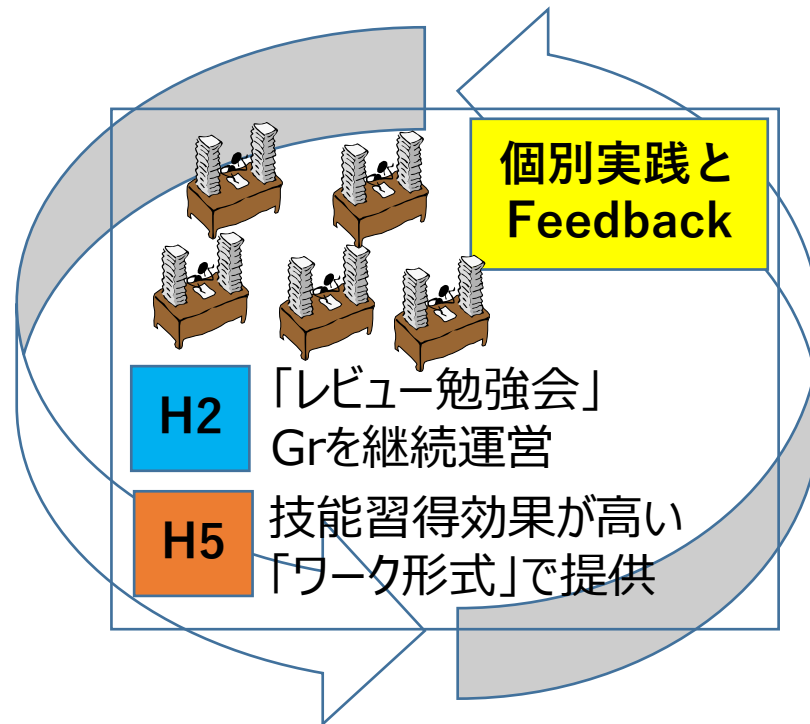
当初JaSST'22東京ワーク受講者評価
 受講者18名（未記入者は除外）による平均

・ファシリスキルを磨く。
 ・スキルを身につけていきな
 ・あっという間のワークでした。

かった。

B

レビュー勉強会



Hx 認知拡大
への方策

Hx 適用促進
への方策



レビュー勉強会運営インフラと運営メンバー



IT勉強会支援プラットフォーム
connpass



安達

上田

中谷



ソフトウェアレビュー勉強会

イベント メンバー 資料

グループの説明

JaSST2022東京で実施したレビューワークをきっかけにしたソフトウェアレビューの非定期開催勉強会です。下記のとを隔月開催程度の頻度で実施する予定です。

・ 普段のレビュー実践状況やその問題点、困りごとの共有。 ・ これまでに提案されたレビュー関連の実践事例の共有と課題の紐付け。 ・ さまざまなソフトウェアレビュー手法の共有と実践。 ・ レビューにおけるファシリテーションの確立と実践。



オンラインホワイトボード
miro

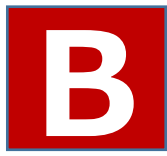


レビュー勉強会実施実績：2023/3/17現在

通常隔月第2月曜日19:00～21:00に開催予定

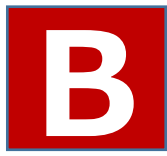
回	開催日	テーマ		参加者	観点設計	ファシリ
1	2022/6/15	レビューワークショップ解説 & ふりかえり	安	16	○全体概説	
2	2022/7/11	レビュー目的の構造化	安	12	△	
3	2022/8/25	HDR法を使った仮説検証アプローチ	上	15	△	
4	2022/10/11	レビューファシリテーション	中	14		○
5	2022/11/14	レビュー結果評価とふりかえり	安	10	△	
6	2022/12/26	欠陥知識の活用	上	9	△	
7	2023/1/24	認知バイアスに着目した欠陥予測	中	9	△	
8	2023/2/13	製品・サービスリスクに着目したレビュー観点導出	安	13	△	
9	2023/3/27	レビュー会議の「発言のしやすさ」を考えてみよう！	上	7		△
—	—		計	98	—	—

摘要 ○：全体を取り扱う内容 △：一部分を取り扱う内容



miroレビュー勉強会会場 : 2023/3/17現在

The image shows a screenshot of a miro workspace. At the top, the miro logo and 'free' are visible, along with the workspace name 'レビュー勉強会ワーク会場'. The main area contains a grid of various diagrams and charts. A blue callout box on the right side contains the text '勉強会開催領域'. A larger blue callout box at the bottom center contains the text '過去の勉強会ワーク結果 (勉強会が終わるとこちらに格納)'. The interface includes a top toolbar with icons for settings, share, search, and refresh, and a left sidebar with icons for navigation and editing.



miro 2022/8/25勉強会ワーク会場

ワークの評価と感想・コメントなど

受講者評価

	実務への有効性	理解度	満足度
5 よい	●●●●●	●●●●●	●●●●●
4	●●●●●	●●●●●	●●●●●
3		●●●●●	
2			
1 悪い			

ふりかえり

ワークで学んだこと/気づいたこと/感想/持ち帰るもの

受講者ふりかえり結果

学んだこと

気づいたこと

ワークの感想

持ち帰るもの

その他

ワークで学んだこと/気づいたこと/感想/持ち帰るもの

- 学んだこと:
 - 今までは、素で設計書を読んでチェックしていたけど、兆候を念頭に置くと、見つけやすい
 - 中身を見てもうけど兆候は、確かにある
 - 自分も成果物以外に見られている
- 気づいたこと:
 - 今までも兆候を掴んだ上でレビューをしたんだと気づきました
 - 普段から兆候を見ていたなと感じた。
 - レビュー結果も欠陥見逃しの兆候として捉えられる(中谷)
 - ドキュメント以外に
- ワークの感想:
 - こういう場で、いろいろな人の意見を聞けるのは、新たな視点を得るきっかけになりそう
 - まず欠陥を指摘するのではなく、兆候に注目した方が欠陥を見つけやすい
 - 兆候を考えるのはワイワイやれて楽しかったです。
 - 人によって観点が全然違うことがわかり楽しかったです
- 持ち帰るもの:
 - 兆候を分類分けするというヒント
 - 兆候を分類しよう
 - 兆候を読み取る切り口
 - 仮説導出には経験や知見がないと難しいなあと改めて感じた
 - レビュー対象物以外も見る必要があると分かった
- その他:
 - 欠陥から兆候を考えることをしたことがあまりなかったため、新鮮でした。
 - たまに出る大喜利がおもしろかったです。
 - 最初のワーク、兆候を見るところでダイレクトに対象からは出てこない発想はどこから来たのか(例えばセキ)



ソフトウェアレビュー勉強会への登録者数

2022/3/11JaSST22東京にて
初ワーク実施
勉強会登録者**23名**でSTART

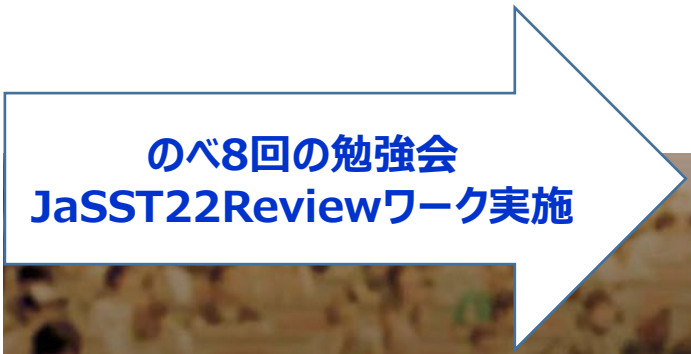


ワークショップ

セッション F6 ▶概要

「そゆことね！よくわかるレビューテクニック
～明日から使える技術をSQIレビュー研究会からあなたに～」

- 安達 賢二 (HBA)
- 上田 裕之 (DTSインサイト)
- 中谷 一樹 (TIS)



2023/3/28現在
勉強会登録者**113名**

ソフトウェアレビュー勉強会

グループ メンバーです

イベント メンバー 資料

ソフトウェアレビュー勉強会

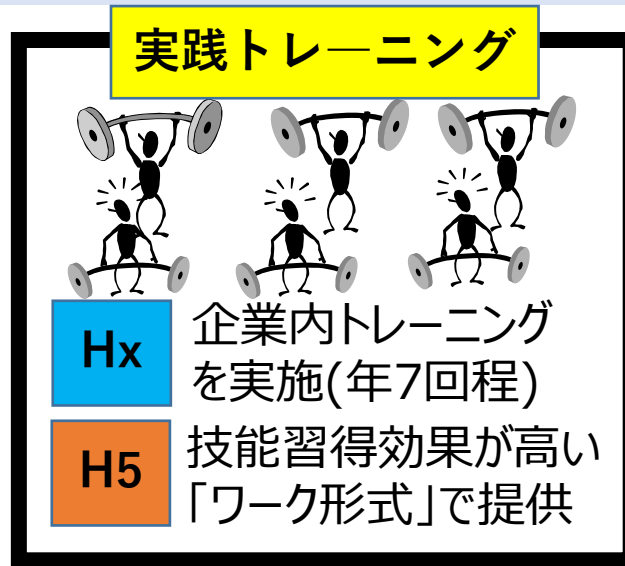
イベント数 9回
メンバー数 113人

グループの説明

JaSST2022東京で実施したレビューワークをきっかけにしたソフトウェアレビューの非定期開とを隔月開催程度の頻度で実施する予定です。

- ・普段のレビュー実践状況やその問題点、困りごとの共有。
- ・これまでに提案されたレビュー課題の紐付け。
- ・さまざまなソフトウェアレビュー手法の共有と実践。
- ・レビューにおけるう確化と実践。

C 特定企業向けレビューワークの継続実施





Z社向けレビュー観点設計ワーク実施概要

	時間数(予定)	実施事項																											
1	09:00~09:20 14:00~14:20	イントロダクション&チームビルディング																											
2	09:20~11:55 14:20~16:55	<table border="1"> <tr> <td>前提条件共有</td> <td>レビューの背景・目的・対象・制約条件等の共有</td> <td>2分間</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align:center;">ワークスタート</td> </tr> <tr> <td>Work1</td> <td>レビュー目的達成のためのアプローチ概要設計</td> <td>20分間</td> </tr> <tr> <td>Work2</td> <td>サブゴールへのレビュー観点導出手法割り付け</td> <td>15分間</td> </tr> <tr> <td>Work3</td> <td>レビュー観点導出</td> <td>25分間</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align:center;">休憩</td> </tr> <tr> <td>Work4</td> <td>レビュー実施</td> <td>15分間</td> </tr> <tr> <td>Work5</td> <td>レビュー結果サマリ・評価</td> <td>20分間</td> </tr> <tr> <td>Work6</td> <td>チームふりかえり</td> <td>10分間</td> </tr> </table>	前提条件共有	レビューの背景・目的・対象・制約条件等の共有	2分間	ワークスタート			Work1	レビュー目的達成のためのアプローチ概要設計	20分間	Work2	サブゴールへのレビュー観点導出手法割り付け	15分間	Work3	レビュー観点導出	25分間	休憩			Work4	レビュー実施	15分間	Work5	レビュー結果サマリ・評価	20分間	Work6	チームふりかえり	10分間
前提条件共有	レビューの背景・目的・対象・制約条件等の共有	2分間																											
ワークスタート																													
Work1	レビュー目的達成のためのアプローチ概要設計	20分間																											
Work2	サブゴールへのレビュー観点導出手法割り付け	15分間																											
Work3	レビュー観点導出	25分間																											
休憩																													
Work4	レビュー実施	15分間																											
Work5	レビュー結果サマリ・評価	20分間																											
Work6	チームふりかえり	10分間																											
3	11:55~12:00 16:55~17:00	まとめ <div style="background-color: yellow; padding: 5px;"> <p>【3時間コース】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・0.5時間がイントロダクション&チームビルディング ・0.5時間が全体像解説 ・2時間が各種ワーク&フィードバック+まとめ </div>																											

事前解説

ワーク

結果解説



受講後アンケートコメント例1

※実施内容に対するコメント

想定通りの反応～全200件コメントのうち70件(35%)

- 最初に全体の説明、その後実習で実践の形で設計されており、実践する前に今からやる方法のメリットや違いがわかりやすく定着しやすかった。
- レビュー観点を事前に出してくのは有効。 観点を普段使いするためには慣れが必要。
- レビューアのための研修でしたが、レビューイとして気付くことも多く、よかったです。
- レビューする側の視点を知ること、成果物を作成する際の観点も磨かれていくと思う。
- 改めてレビュー観点設計の大切さが身に沁みました。
- レビューの観点、全部を短い時間で浅く実践するのではなく、一つに絞って実践することで、適切に学びを得ることができたと思います。
- 事前の課題でレビューしたことを講義を聞いてから再度レビューをすることで、感じ方が変わったことが体験できとても有意義でした。



受講後コメント

ワーク時間への反応～全73件コメントのうち8件(12%)

- 時間にもう少し余裕があると良いなと思った。(4件)
- 各アプローチごとの説明もう少し聞きたかった。
- 短時間の研修のため、少し駆け足な感じなのが残念。
- 3時間の内容としては、少し難しく。ワークの時間も足りない印象でした。

※運営環境に対するコメント

オンライン受講環境への反応～全73件のうち28件(38%)

- miroは作業の共有がしやすく良かったです。(2件)**
- miroが使いにくい。(8件)
- miroの使用が初めてで操作方法に戸惑う事があった。(8件)
- miroに接続できずに終わった。(2件)
- 受講者や講師の声が聴きとれないことがあった。(4件)
- PCが落ちて立ち上げ直しました。(2件)
- zoomが落ちて立ち上げ直しました。(2件)



Z社向けレビュー観点設計ワーク受講者評価結果

+ 当初ワークからの改善度

回	開催日	受講者数	理解度	有効性	満足度
1	2022/7/12	15	90.0	89.2	89.2
2	2022/9/16	21	90.0	88.8	88.1
3	2022/10/25	7	92.9	96.4	94.6
4	2022/11/15	11	84.1	86.4	87.5
5	2022/11/29	7	96.4	96.4	95.5
6	2022/12/20	9	91.7	91.7	90.3
7	2023/1/17	11	95.5	95.5	96.0
8	2023/2/14	7	90.0	90.0	87.5
After		計 88名	Avg 91.3	Avg 91.8	Avg 91.1
Before(当初ワーク)		23名	72.2	88.9	95.3
改善度			+19.1	+2.9	-4.2

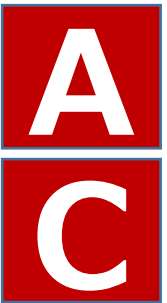
当活動の評価

当活動の評価方法

ID	方策	目的	達成要件/結果	指標	判断方法
H1	ターゲットユーザーの目に触れやすい関連イベントや一般公開型勉強会など、当研究会の枠を超えたパブリックな環境で自ら働きかけて情報発信する能動的なアプローチを採る。	認知 拡大	活動が実施され継続していること	単位期間(月)あたりの実施数	期間中の平均 1回/月以上
			レビュー実践体系を認知している人が多くなること	活動への参加者数	当初参加者数より新たに認知した人数が増える
H2	単発の情報発信では認知を広げる効果が期待できないので継続的な情報発信を行う。				
H3	ターゲットユーザーが持つレビューの問題・課題にヒットしやすくするため、「レビューの典型的な負の事象群」を特定する。 *1:国際標準プロセス評価水準 85%超で“完全”。80%以上は“完全”に近く、“概ね”の最上位レベルに該当。よって80%以上は高いレベルの及第点と言える	適用 促進	より内容が理解しやすいこと・現状のレビュー課題の解決に役立つこと	ワーク受講時のレビュー実践体系への理解度・実務への有効性	受講後評価：理解度と実務への有効性が 8割以上 (*1)
			当アプローチ採用により有効な指摘ができること	レビュー指摘事項の効果大・中・小の件数比率	アドホックレビュー指摘効果大:中:小比率より大・中が占める割合が高くなる
H4	「レビューの典型的な負の事象群」を解決するために研究結果を選定し、その構成要素から部品化された解決手段を作成する。		より適切な解を取得するために選択肢が増えること	レビュー実践体系への研究成果の組込み度	研究結果の組込み件数が当初の6件より増える
H5	必要な技法・アプローチを体得するための継続的な取り組みの場を設ける。		活動が継続していること	単位期間(月)あたりの実施数	期間中の平均 1回/月以上

当活動の評価結果

目標	認知拡大		適用促進		
指標	参加者数	活動継続度	ワーク内容への理解度 と実務有効性	指摘事項効果 指摘効果大:中:小	研究結果の 組込み度
基準	1名以上	1回/月以上	80ポイント以上	アドホックレビュー 19:44:37 より向上	1項目以上
A	受講者数: 20 名	1回	10/28参加者平均 理解度： 77.1 実務への有効性： 88.6	5チーム平均 31:45:24	拡張 2 事項 見直し 1 事項
B	登録者数： 90 名増 当初23名→113名 ※参考:勉強会参加者 数のべ105名	9回	未計測	体系内個別手法実践 のため対象外	研究成果 5 事項の トラ イアル実践 済
C	受講者数計： 88 名	7回	計8回開催88名の平均 理解度： 91.3 実務への有効性： 91.8	16チーム平均 41:39:20	(解説スライド見直 し)
計	198名増	2022年3月～2023年3月 末まで のべ17回 Avg 1.4回/月	理解度Avg : 88.7 実務有効性Avg : 91.2	全21チーム平均 38:41:21	7項目拡張 1事項見直し



ワーク直後ふりかえりコメント(ポジティブ編)

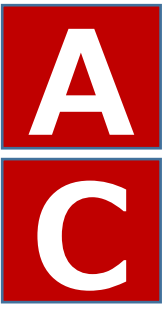
全ふりかえりコメント66件のうち44件(67%)

影響度大の指摘ができる／有識者的なレビューができる

レビュー設計技法の効果を実感

観点を導出するとみるべきポイントや役割が明確になる	漫然とやると視点が固まりやすいので、利害関係者として見るべき視点を書き出すのはいいなと思った
利用シナリオアプローチを利用することで、操作の中でどこに不具合が潜みやすいかを考えやすくなった。	上から読んだときは書いてあるものに対しての評価しかできなかったが、観点を決めることで書かれていないことへの確認意識が持てた
観点を設定する前は上から順に設計書を読んでいたが、観点を設定したあとは対象のポイントを絞ってシナリオに沿ったレビューができた	観点にもよるが、書いてないことの指摘を上げるにはよい手法と感じた
観点を設定することで具体的なパターンを想像して指摘することができた	レビュー観点の漏れが防げそう人によっても観点のブレなさそう

全体的にぼんやりとレビューするよりも、観点を絞ることで新しく気付けることが多かった。	観点を使うことで有識者的なレビューをすることができた	有識者ではなくても大～小指摘まんべんなく出せている。
事前レビューと大きくは指摘が変わらなかった→選んだアプローチがいつもの自分に似ているかも？	観点を明確にしたことで影響度の大きい指摘が出やすくなっている	観点を設けたレビューの方がアドホックなレビューに比べて、重大な指摘が出来たと思う。
観点を活用してレビューを行うことは有用と感じたが、 [redacted] [redacted] [redacted] [redacted] [redacted]	観点を絞ることで具体的な指摘を出すことができた。	事前レビュー内容と研修内での指摘内容が全然違うものとなった。レビュー観点を絞ることで大枠で記載が漏れているなどの不具合を検出できた
レビュー経験値が低い状態でも観点を学んだことでそこそこできるようになった	観点を絞ることで、初回レビューでは見えなかった指摘を出すことができた。	観点を持つことで時間の節約、影響度の高い指摘が出せた
RV観点を意識しながら、成果物を見ると流して見ても影響のあるような指摘ができる。	今までに経験のない観点で、具体的なレビュー観点を洗い出してレビューすることで指摘できていなかった指摘ができた。	レビュー観点があることでレビューの質が上がる。



ワーク直後ふりかえりコメント(ポジティブ編)

全ふりかえりコメント66件のうち44件(67%)

観点を個別に割り付けて見る(役割分担) 有効性を実感

レビューアが複数いる場合に観点毎に作業分担ができそう。チェックリストなどを作ればレビューイも含め作業分担が出来そう。

複数人でレビューする際は役割をわけるのが効率的だと感じました。

レビュー観点導出アプローチを用いて、担当者のレベルに応じた観点的提供を行うことが好ましいと思う。

レビューしやすくなる

ピンポイントで見つけやすい

アプローチを絞ることでレビューしやすくなった。

対象の観点到着目することで、初めて見る資料でもレビューしやすく感じた

観点持ったほうがやはり進めやすい

開発の経験が浅いときは利用者の立場だとレビューしやすい

いつもは色々見つもりが結果的に見れていない/観点を絞ると指摘漏れ防止+実施が効率的になる

観点を絞ることによって、レビューしたいこと以外に目移りしない

仕様書を全て目を通さなくても、観点を絞ることで、当初のレビューよりは短時間でレビューを行うことができる

運用に特化してみているので関係性が低い部分は思い切って排除して見れた(効率的?)

レビュー観点を一人1つに絞ることで指摘の漏れが少なくなる。

観点毎に指摘が異なることを実感

レビューの立ち位置、観点によって指摘内容が全く異なる

ステークホルダ単位にリスクを考えたが、シナリオ観点等で見た場合で検知できる指摘が違っている。

レビュー観点、アプローチが異なることで指摘事項が大きく異なること。

アプローチする観点により視点が異なるため、目的に応じた指摘ができると感じた

いつものレビューの偏りに気づいた

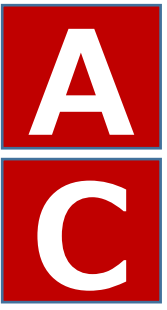
いつも自分がRvしている際のアプローチは「(A3)対象成果物に求められることアプローチ」に近い考え方だった

担当業務では「(A4)対象成果物」を実施していた。今回研修で「(A5)プロダクトリスクアプローチ」を行ったが、ユーザ視点で考えることが欠けていた気がする。

無意識に一つの立ち位置のみでレビューをしている傾向にあったことに気づき、改善が必要だと感じた

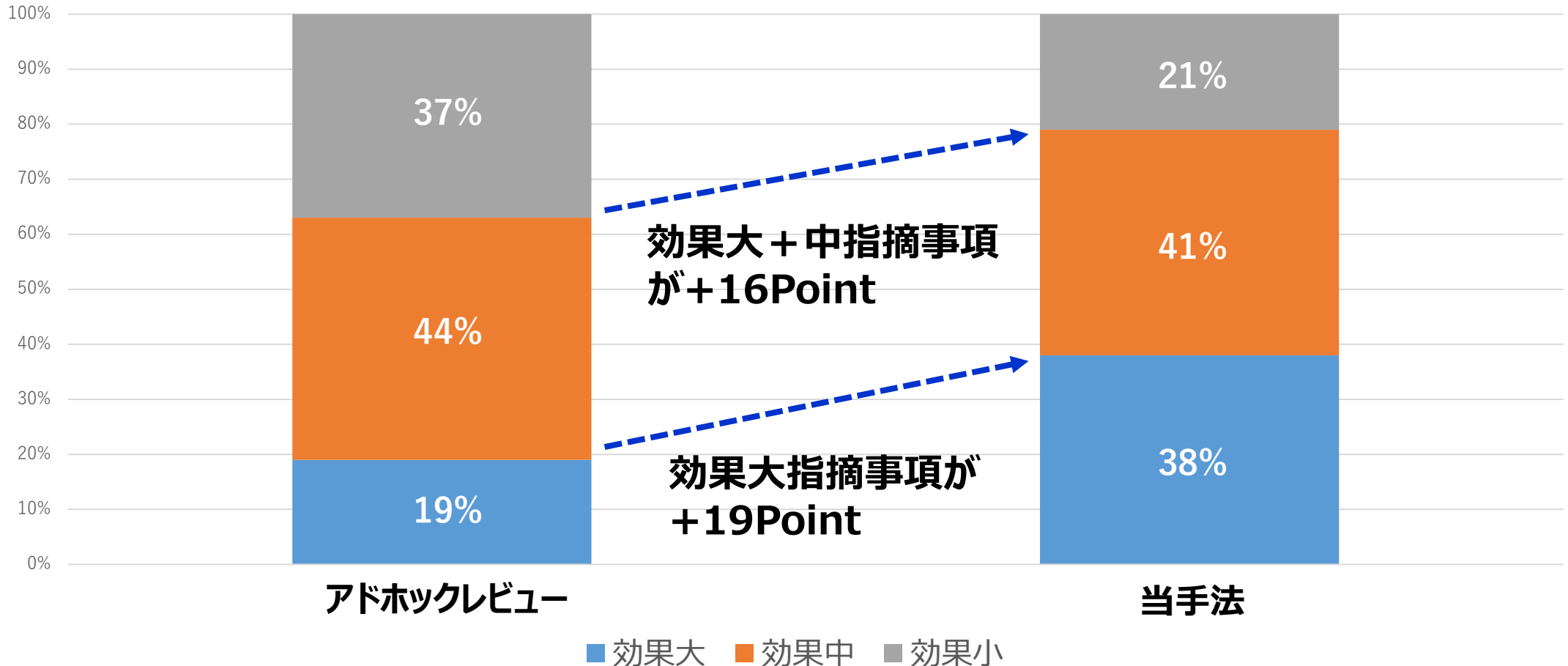
他の人の観点で見れていない個所があるのが分かった

RV観点はA4の観点だけかとおもっていたが、たくさんある。また、体言化できている

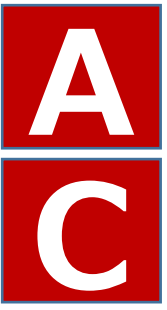


レビュー指摘事項の効果の変化

全指摘事項数に対する効果大・中・小指摘事項数の占める割合



※効果 = 指摘事項を見逃した場合、以降で発生する被害の大きさ



ワークの成果：指摘事項の効果レベル分布

効果大・中側に厚みを持ちつつバランスよく指摘できている

収集できた全21チームの典型的な結果例

	メンバー 1	メンバー 2	メンバー 3	メンバー 4
効果大の指摘		レイアウト、画面遷移、画面構成といった3つの観点から説明していないため、テスト側では実施しづらい。悪人化は最初段階でシステムに存在してしまう可能性がある。 「承認」「経理対応」は要求の一環であるが、「一次承認者」に対する定義が明確でない。経理の経理フロー、承認、一歩が後を申請者側のチーム業務などが明確でない。	通常の義務フロー部分だが、承認されなかった場合のフローが記載なし 社内ポータルサイトからのシングルサインオンとなっているが、シングルサインオンの仕組み（仕様）の変遷がない。	申請が否認となった場合のフローがない 申請が否認となった場合のステータスは何か、他にもステータスはあるのか
効果中の指摘	利用ケースごとにエラーとなるバグの記載が無い 画面遷移図が用意されていない。	NGワード/曖昧語があり、認識部誌が発生しうる。 「新規作成」の機能について説明されているが、画面上該当のボタンがない		申請が否認となった場合に申請者にメールが届かないのか（資料では、申請者にメールが届くタイミングは承認完了時のみ）
効果小の指摘		仕様書には目次がない、全体の構成が見えない	明細画面で「申請」「承認」した後に一画面画面に戻るのか？そのまま？	

指摘数 Avg/Team	全体に占める割合
4.9	38%
5.3	41%
2.7	21%

指摘事項の例

- 否認・再申請の手続きがない
- 性能等非機能要件が定義されていない
- 検索・データの保持期限は？
- 承認者本人申請時は誰が承認する？
- 交通費画面詳細部に誤記
- 入金待ではなく支払待では？



A

C

ワーク直後ふりかえりコメント(ネガティブ編)

全ふりかえりコメント66件のうち22件(33%)

観点の抽出が難しい

想定以上に観点の抽出が難しく感じた。

観点を活用してレビューを行
うことは有用と感じたが、手
法によっては観点抽出が難し
いと思うが、そのような工夫
が必要でしょうか？

自分で観点を上げることが難しい
一朝一夕では身につかないので、
継続的な取り組みが必要

時間制約がある中で多岐 に渡る観点をどこで割り切 ればよい？

実際に実施する
ときは観点が多
岐にわたるので
、どこで割り切
るべきなのか？

観点を網羅的に検討でき ているのかがわからない

全処理を網羅的に検討できているの
かわからない。
どこまでの例外を検討すればよいか
わからない。(今回でいうと参照して
いるマスタに不備がある場合など)

観点の粒度が不適切だと指摘に繋がらない

レビュー前に観点設
計をどこまで落とし
込めるのか・・・

粒度が怪しい

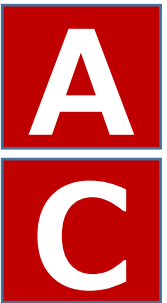
今回のワークについて
、どういう粒度で記載
されているか謎になっ
た

曖昧な観点だと結
局指摘が出せなか
った

アプローチが理解
しにくいため(A3
)、そこから導き
出した観点が抽象
的すぎて指摘がな
かなか出ない

観点設計の効果を実感していない

アプローチ固有の
指摘は少なかった
気がした



ワーク直後ふりかえりコメント(ネガティブ編)

全ふりかえりコメント66件のうち22件(33%)

**観点割り付けすると逆に漏れが発生するのでは？
(不安)**

役割を分けたことでみ
つからなくなった指摘
がでてしまう可能性

レビュワー同士で抜け穴
(ポテンヒット) が生ま
れてないか不安になった
(余計に気を使う)

**いつも少人数でレビューしている
役割分担できないがどうしたら？**

普段、レビューは1、2人ですること
が大半で、役割分担するほどレ
ビューアがない場合はどうした
ら良いのか... (狙い撃ちするにし
ても全体は見なくてはいけない)

**レビュー対象の事前読み込み
を全員実践できるのか？**

レビュー対象を事前によく読
み込んで臨むことが前提なの
で、参加者全員がそうでない
と効果が薄れてしまいそう

**時間・工数に制約あり
どこまで細かく指摘する
と良いのかわからない**

機能不足の指摘が上がってい
たが、どこまで指摘するべき
なのか気になった。費用の問
題、納期の問題とかあるので

**しっかり観点検討する必要有
他のレビューアにどう広げたらよいか？**

やっぱりしっかりと考
える必要があるため、
他のレビューアにどう
広げてこうか悩む

短時間でレビューしなければならないのにいろいろ手間と時間がかかる

時間がかかる

レビューの実施時
間より、準備に時
間がかかる

ひとりでレビューを行
う際に時間がかかりす
ぎてしまうのではない
か

観点を絞ることでレビ
ュー時間が増加するこ
とが懸念されると感じ
た。

レビュー観点を洗い出し、分
類してレビューすることで効
果的にレビューができるこ
とは分かったが実業務で実施す
る時間はあるのか。。

現状の課題と今後の対応

課題	今後の対応
ネガティブコメント「観点抽出」に関する問題	継続勉強会を通じて徐々に体得してもらう
ネガティブコメント「粒度調整」に関する問題 ～観点導出手法として高位レベルレビュー観点導出手法と低位レベルレビュー観点導出手法を特に識別していない。ワーク実践者の所有スキルとアンマッチになる手法を選択してしまうと観点がうまく導出できない場合がある。	高位レベルレビュー観点導出手法と低位レベルレビュー観点導出手法を識別してスキルレベルにより選択方法をガイドする。
ネガティブコメント「現状のコンテキストにFitさせる」方法	ワーク解説資料に典型的な状況に対するFit例を追加
レビューを体系的に実践するための枠組みであるため、すべての要素を連携して実践した結果どのような効果を得られるかを確認するための十分な時間を取ったワークが実現できない。	長時間テーマに取り組む合宿等で実施することを視野に検討を進める。
勉強会では適用促進度を測る受講者評価を取得していない。	今後の勉強会で取得し、定期的に効果を評価する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">2023/3/27勉強会から受講者評価適用開始</div>

**活動結果を踏まえ、
今後も当活動を継続実践していきます
ご清聴ありがとうございました！**