

あなたのプロジェクトは どのタイプ？（2） —タイプ別処方箋

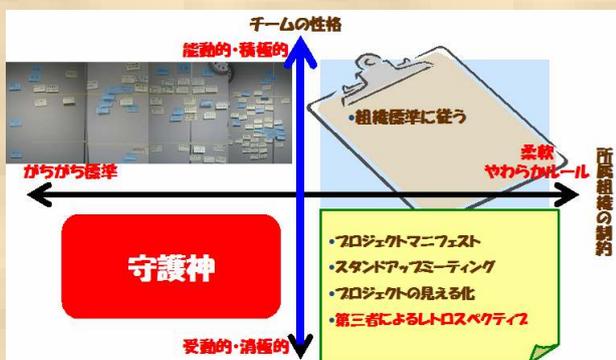
オブジェクトモデリングスペシャリスト
土屋 正人

Masato Tsuchiya
m-tsuchi@sra.co.jp

今回はプロジェクトを「冒険家」「探求者」「職人」「守護神」の4タイプに分けました。今回はそれぞれのプロジェクトのおすすめプラクティスを考えてみたいと思います。

◆守護神：堅実・慎重

守護神型プロジェクトに対するおすすめ処方箋は、**組織標準に従う**ことです。この型のプロジェクトに大きな変革をもたらそうとしても、メンバからも組織からも共感は得られません。共感が得られない目的は、単なる押し付けです。モチベーションの低下を引き起こし、チームの利点である堅実さ・慎重さをもそぎ落としかねません。しかしながら、小さな変革は良い方向へ向かう道標となるでしょう。



おすすめするプラクティスは、アジャイルプロジェクトでよく行なわれている、**プロジェクトマニフェスト**、**スタンドアップミーティング**、**プロジェクトの見える化**、

第三者によるレトロスペクティブ(ふりかえり)です。

スタンドアップミーティングは、チームメンバが各々のステータスを確認・共有するために行なうミーティングで、全員が3つのことを報告し合います。

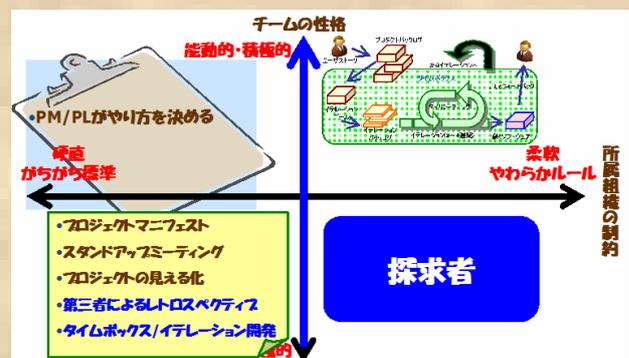
- ・ 昨日何をしたか
- ・ 今日何をするか
- ・ 今困っていることは何か

プロジェクトの見える化は、要件の数、タスクの数、それぞれの消化数、残日数、進捗実績と傾向、担当とステータスなどを、全員がいつでも把握できるように、壁やホワイトボードなどを活用して情報満載な仕事場にするのです。

レトロスペクティブは、そこまでのプロジェクト活動をふりかえって、この先、改善すべきこと・できることを探ります。この型のプロジェクトの場合、第三者がファシリテートすることが効果的です。全員が安心して発言できる場を作ることで、チームの結束力やコミュニケーション力の向上といった効果が得られ、これによってチームの性格のベクトルが、能動的・積極的な方向へ高まることが期待できます。

◆探求者：アイデアを探し求める

探求者型プロジェクトに対するおすすめ処方箋は、**PM/PL がやり方を決める**ことです。

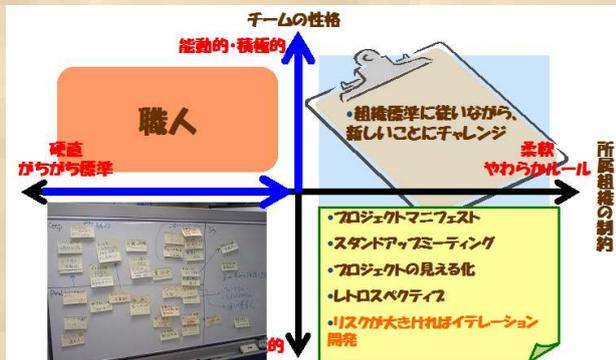


この型のプロジェクトは新しいことに対する抵抗

は少ないでしょう。号令がかかって目的を理解し、共感することができれば、速やかに取り入れられます。おすすめするプラクティスは、守護神同様、**プロジェクトマニフェスト、スタンドアップミーティング、プロジェクトの見える化、第三者によるレトロスペクティブ**です。大きな変革には抵抗感を感じるメンバもいるかもしれませんが、新しいことを試せる環境を活用すべきです。**イテレーション開発**にもチャレンジすることをおすすめします。

◆職人：ひらめきと工夫

職人型プロジェクトに対するおすすめ処方箋は、**組織標準に従いながら、新しいことにチャレンジ**することです。この型のプロジェクトは組織の制約が壁になります。ひらめきと工夫で乗り越える力を持っているはず。新しいことにチャレンジして実績を積むことで、組織の制約のベクトルを柔軟な方向へ変える可能性を持っています。



おすすめするプラクティスは、前2つのタイプと同様、**プロジェクトマニフェスト、スタンドアップミーティング、プロジェクトの見える化、レトロスペクティブ**です。能動的なチームなので、レトロスペクティブは第三者に頼る必要はないでしょう。**リスクが大きなプロジェクトの場合は、イテレーション開発**も検討してみることをおすすめします。

◆冒険家：アイデアを創る

冒険家型プロジェクトに対するおすすめ処方箋は、**チームがやり方を決める**ことです。チームは自分たちでアイデアを創りながらプロジェクトを進めていくことができます。他のチームや組織との軋轢が生じないように、自分たちのやり方の妥当性を、その成果の測定—メトリクスを行なって公開することが効果的です。おすすめは、**プロジェクトマニフェスト、計画ゲーム、TiDD(チケット駆動開発)**です。



◆プロジェクトマニフェスト

前回の 5W2H の視点による質問の答えはプロジェクトタイプ決めに使いましたが、Why と Where に対応するものがありませんでした。

Why に対応するものは、おすすめプラクティスに繰り返し出てきたプロジェクトマニフェストで、文字通りプロジェクトの公約です。**プロジェクトが、何を指すのか(それはなぜか)、誰にどう関係するのか、どうなると成功したといえるのか**、この3点を1枚の紙に簡潔にまとめて、関係者全員が常に見ることのできる場所に貼りだしておきます。プロジェクトの途中で道に迷いそうになったとき、ふりかえって自分の位置を確認します。

Where はツールで対応するのが良いでしょう。

夢を。



GSLetterNeo Vol. 15

2009年10月20日発行

発行者 ●株式会社 SRA 産業開発統括本部

編集者 ●土屋正人、板沢智雄、柳田雅子、小嶋勉、野島勇

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

やわらかいのべしょん