

競争に勝つためのツールの活用

渡邊 雄一・宮城 豊

Yuichi Watanabe Yutaka Miyagi

◆はじめに

ここ暫く、日本が強かった製品分野でも、日本の優位性が揺らいでいるとの指摘があることは御承知のことと思います。それが何に起因しているのか？については、製品分野毎に多少の違いはあるにせよ、「ソフトウェア」、「標準規格」というキーワードが重要なポイントであることは、論を待つまでもないでしょう。

今回は、前回 (Vol.40) の『「組織」のツールの視点』の続きとして、『競争に勝つためにどのようにツールを活用すれば良いのか？』について紹介します。

◆「何を差別化するか？」を考えて

「何を差別化するか？」を考えるのはお客様それぞれです。しかしそれを考えることで、「差別化出来ないもの」もあることが見えてきます。

各種製品の製造要素の中で、ソフトウェアの比率(割合)が年々増大していることは、何度も指摘されてきたことです。これに対応するために、古くは構造化設計に始まり、オブジェクト指向による高水準な情報隠蔽・抽象化や最近の MDA(Model Driven Architecture)といった生産性向上のアプローチが進んでいます。

また、視野をハードウェアに広げて生産性を考えると、世界の中での基準(規格や業界標準)への対応や、ソフトウェアとハードウェアの兼ね合いといったことの必要性・重要性に気付かされます。

差別化し辛いものは、認証取得などを視野にいれた「ルール作り」ではないかと思います(但し、ソフトウェア・

プロダクトラインのように、“同類”の製造・開発をソフトウェアの特性を加味してどのように進めるべきか？ といった戦略性を加味した研究・実践もされていますので、一概に差別化出来ないとは申しません)。

特に規格類では、その背後にある思想、それを支える実践的なノウハウは、特定の技法やベンダーに依存していないものとなっています。しかし、裏事情を知るエキスパートの視点からは、ノウハウが詰まっている「xx」というツールは買い！」といったケースが少なくありません。これを知らずに「B社のyツールは安くて良さそう」といった現場だけの視点でツール選定をすると、後でとんでもない痛手を被るのは組織(自社)です。

強調しておきたいのは、**同業他社が成功した方法を、相応の費用を払って獲得出来るものなら、その労を惜しむべきではない**、ということです。繰返しになりますが、ソフトウェア開発における(組織としての)「ツールの目的と位置付け」を明確にして、戦略的に導入し活用することが重要です。

◆ツールを使うのは人

ツールを使うのは現場の人です。その人にノウハウが蓄積されていきます。逆に言うと、ノウハウが蓄積されるまではツールはその真価を発揮しません。色々な組織形態での利用を考慮して機能・権限をカスタマイズ出来るサーバー向けの製品(機能は特定の用途向けですが)では、ちょっとした設定を間違っただけで、必要な人が十分な機能を使えなくなったり、関係の無い協力会社の方に不用意にデータの参照や修正が行えるようになってしまったり、ということが発生します。

そのような意味で「マニュアル」を整備して「組織」で運用することが必要になります。これは(私も含めて)少し歳のいった人には受け入れ難い感覚かもしれませんが、欧米の規格に沿った流れに取り残されないようにするには、避けて通れない道のように思います。

さて、その「人」ですが、ブルックスの「人月の神話」にあるように簡単に取り換えは効きません。ここにも組織としての戦略が必要です。ここで明らかに言えることは、弊社のような導入支援を多く経験しているところには、構築のエキスパートがいて、お客様（組織）が望む最適なものを、最短の時間で準備出来るということです。

「自社には出来る者がいるから、彼に作業してもらおうよ」という発言を聞くと、「あれ、そんな貴重なプロジェクトの戦力を、環境構築に使って良いのかな？」と思えることが少なくありません。**自社の固有の技術であれば、自社の担当者に作業をさせることでノウハウを吸収・蓄積することは重要ですが、そうでないところ（即ち、差別化の意味が無いところ）は、費用という交換可能なもので効率良くプロジェクトを運営されることをお勧めします。**

◆組織に適合させる

“競争に勝つ”ためには“仕事の効率化”の追求が必要です。となれば、そこにはそれぞれの組織に応じたカスタマイズ（適合）が必要です。これを誤れば効率は低下します。また、冒頭で説明した、求められる基準に準拠しないものになってしまうかもしれません。そのためには、経験のある我々のようなコンサルタントと一緒に、継続的にカスタマイズを行うのが理想です。

例えば「構成管理システム」の話題は、何度も繰り返して論じられています。これが問題になる機会が多い理由の1つとして、そのシステムが設計・運用計画された時点で想定されたことと異なる状況を、誰も考慮していないことが少なくないことが挙げられます。

例えば、ある会社の構成管理システムは、Rational ClearCase のある機能の利用を当初から制限していました。それには、幾つかの（負の）理由があったようなのですが、残念ながら、それらは設計書には記載されておらず、後でそのプロジェクトに参加された

製品知識をお持ちの方が「こんな便利な機能がありますから、使いましょよ」といって別の運用を新たに始めましたが、暫く経過してから「運用手順書にある、zzzの機能の表示結果が正しくありません」といった問題が発生しました。何らかの方法で、この手の問題が回避・対処出来れば良いのですが、それが出来る保証はありません。そのような場面に遭遇したくないと思うのは誰も同じでしょう。是非、弊社のコンサルタントの知見をお役立て頂ければと思います。

◆まとめ

多少、宣伝色が濃いお話になってしまいましたが、コンサルタントとしてお客様の問題を伺ったときに（特にツールの導入については）「もう少し我々に早い段階でご相談頂ければ、もっと違った運用をご提示していたのに...」と思う場面が少なくありません。それはツール系に限らず（あるいはそれ以上に）、プロセス系の同僚コンサルタントが感じていることなのかもしれません。その思いをお伝えして、本稿の結びとします。

◆ ◇◆◇ ストーリー雑感 ◆◆◆◇

オブジェクトモデリングスペシャリスト 土屋正人

アジャイルで要求を表すときに使われる「ストーリー」という言葉の語源は **history**。物語の流れ全体を指すものだそうです。ストーリーは流れなんですね。

ユースケースモデリングで使われる「シナリオ」は脚本で、UMLではユースケースのインスタンスをこう呼びます。

ストーリーとシナリオ/ユースケース。どちらを使うかは大した問題ではありません。お客様に物語を語ってもらうこと、あるいは共に物語を紡ぎだしていくことこそが、要求定義に必要なスキルなのでしょう。

物語、流れといえは、昨年逝去された SF の巨星・小松左京氏の「果てしなき流れの果てに」が頭の中に蘇ります。50年以上前の作品ですが、いまだ古びることのない、これぞ物語といえる名作です。未読の方はご一読を、既読の方も再読を、お勧めします。

本年も皆様のお役に立つ情報をコンパクトにまとめて提供していきますので、ご愛読をよろしくお願いいたします。

夢を。



GSLetterNeo Vol. 42

2012年1月20日発行

発行者 ●株式会社 SRA 産業第1事業部

編集者 ●土屋正人、柳田雅子、野島勇

バックナンバーを公開しています ●<http://www.sra.co.jp/gsletter>

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
やわらかいのべしゅん