

2012. 2.23 リコーITソリューションズ 晴海アイランド トリトンスクエア  
AITC 2011年度 第3回  
「ユーザーエクスペリエンス技術部会」 & 「ネットデバイスアプリケーション部会」  
招待セミナー1

# モバイルアプリ開発と 軽量型開発プロセスCYCLONE の適用事例

クラスメソッド株式会社 マーケティングチーム  
マーケティングマネージャー  
認定スクラムプロダクトオーナー

**嵩原 將志**

タケハラ マサシ (Tw:@take3000)

# 自己紹介

タケハラ マサシ  
髙原 將志

Takehara Masashi

TwitterID: @take3000

Blog 「たけはらですが」

<http://slideshare.net/takelog3000>

<http://design.classmethod.jp/>

Marketing/Procurement  
/Project Management  
/Agile(Scrum)/RIA/UX Design

認定スクラムプロダクトオーナー  
FxUG(TOKYO)

DevLOVE

職人(LT,KPT,釣り)

ADK48/ナナナナ会

デスブロガー/雨男

――執筆――

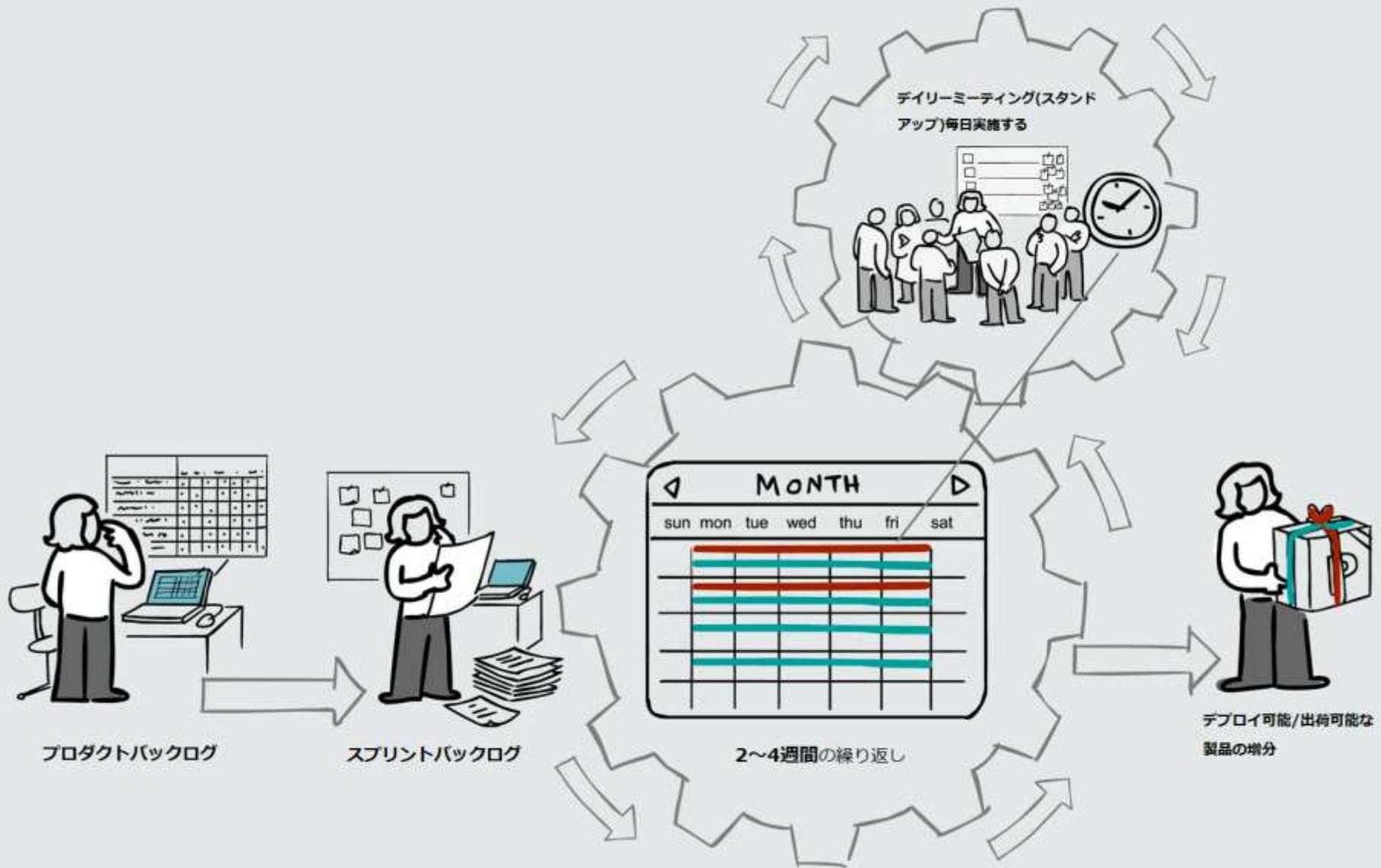
「100人のプロが選んだソフトウェア  
開発の名著 君のために選んだ1冊」

――Web記事――

- ・達人ライトニングトーカーへの道  
(@IT自分戦略研究所) : 連載
- ・Flashは死んでしまうのか?  
(Codezine)



# CLASSMETHOD





### プロダクトオーナー

製品に対して責任をもち機能に優先順位を付ける



### スクラムマスター

スクラムプロセスがうまくいくようにする。外部からチームを守る



### チーム (6±3人)

プロダクトの開発を行う。製品の成功に向けて最大限の努力をコミットする



### ステークホルダー

製品の利用者、出資者、管理職などの利害関係者。鶏と称す



### プロダクトバックログ

製品の機能をストーリー形式で記載。プロダクトオーナーが優先順位を付け、プランニングポーカーで相対見積もり。項目の追加はいつでも自由だが実施有無や優先順位はPOが決める。



### Doneの定義

何をもって「完了」とするかを定義したリスト



### デイリースクラム

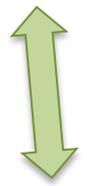
毎日チームが以下の3つの質問に答える

- ・昨日やったこと
- ・今日やること
- ・困っていること



### バーンダウンチャート

スプリントタスクの「推定残り時間」を更新してグラフにプロットする



### スプリント計画会議

プロダクトバックログを再度分析・評価し、そのスプリントで開発するプロダクトバックログアイテムを選択する。また選択した項目をタスクにばらす



### タスク

時間で見積もり



毎日の繰り返し



### スプリントレビュー

スプリント中の成果である動作するソフトウェアをデモする



### ふりかえり

スプリントの中での改善事項を話し合い次に繋げる



### 出荷可能な製品の増分

### スプリント

最大4週間までのタイムボックス。各スプリントの長さは同一。この間は外部からの変更を受け入れない



複数回スプリントを繰り返す

2月の目標「続! 向い合せ増!!」 (2/6付)

マーケティング・TV-70 タスクかんぱん

Back log

Handwritten notes under Back log, including dates like 2/29 and 2/28.

ToDo

Handwritten notes under ToDo, including dates like 2/28 and 2/29.

Doing

Handwritten notes under Doing, including dates like 2/28 and 2/29.

Pending

Handwritten notes under Pending, including dates like 2/28 and 2/29.

Waiting

Handwritten notes under Waiting, including dates like 2/28 and 2/29.

Done

Handwritten notes under Done, including dates like 2/28 and 2/29.

Memo

Handwritten notes under Memo, including dates like 2-9 and 2-17.

Others

Handwritten notes under Others.



# 94. タケハラマサシが 誰かに何かを伝えたい人に オススメしたい1冊



お近くの書店か

[SEshop.com](http://SEshop.com)か

[amazon](http://amazon)でお買い求めください



**CLASSMETHOD**

法人のお客様対象

AWSクラウド・サービス向け

# バウチャーチケット販売

これで社内決裁が通る!

キャンペーン  
お申込受付中

お申し込みはこちら



※チケットはイメージです。

従量課金制でクレジットカード支払いのAWSクラウド・サービスを、プリペイド型のバウチャーチケットとして購入し利用することができます

ツイート 34 | いいね! 36 | 送信 | B! 10 | クリップ | Read it Later | t

<http://classmethod.jp/service/voucher/>

# アジェンダ

## 1. 最近の開発

- ✓ コストの下げ傾向
- ✓ 短期間の開発
- ✓ 技術的な選択肢の増大
- ✓ UXデザインへのニーズと普及
- ✓ ビジネスモデルと向きあう

## 2. 事例紹介

## 3. サイクロン

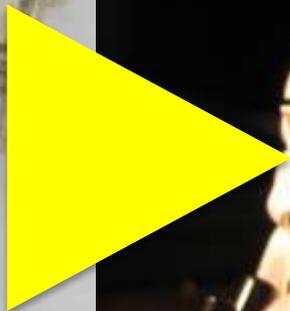
## 4. まとめ

# ソフトウェアのコストのダウン トレンド





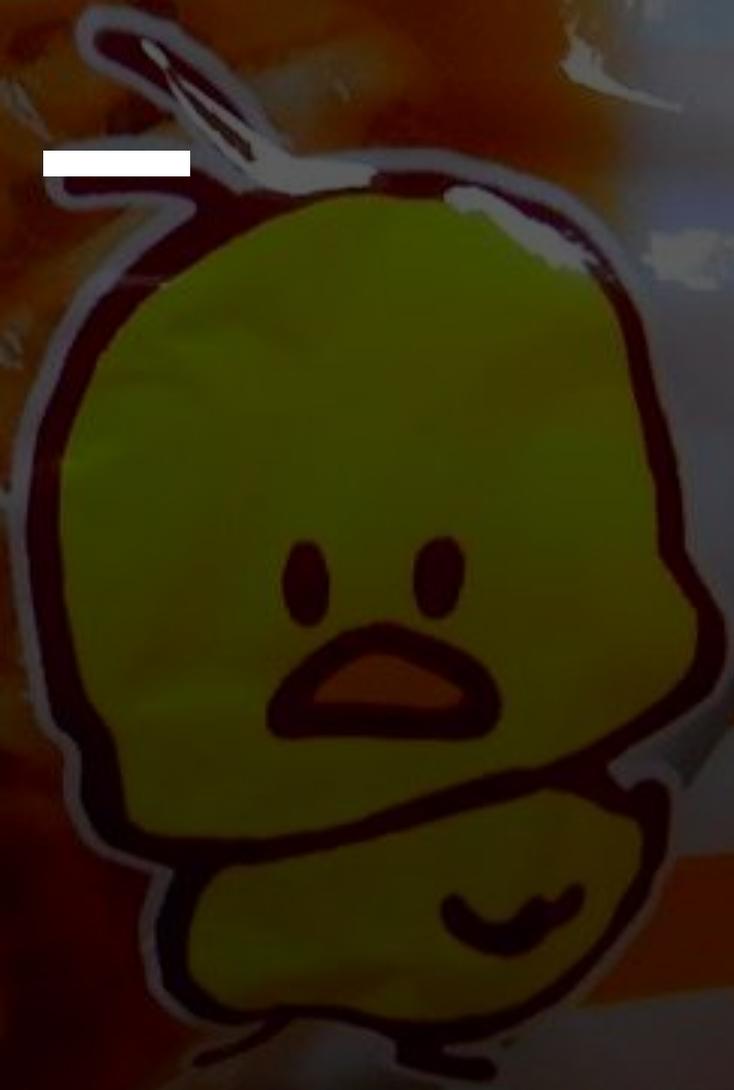
**2008.9.15 リーマンショック**



プロジェクト  
規模縮小による  
開発チーム縮小

# 短納期の プレッシャー

すぐおいしい、  
すごくおいしい。



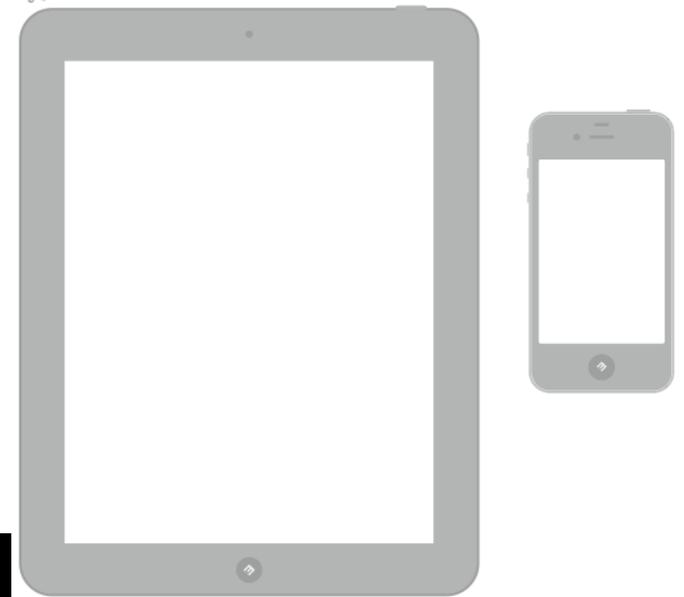
早くサービスを  
開始することで  
先行者優位をつ  
くりだしたい。

**業務システムでも**

**「すぐ結果を求める」**

**傾向が強い**

**(というか実験的なものが多い  
ので、芽が出るかダメそうかは  
さっさと判断したい)**



技術の選択肢増大

**3ヶ月ほど前にTwitter  
のタイムラインを蹂躪  
したとある画像**

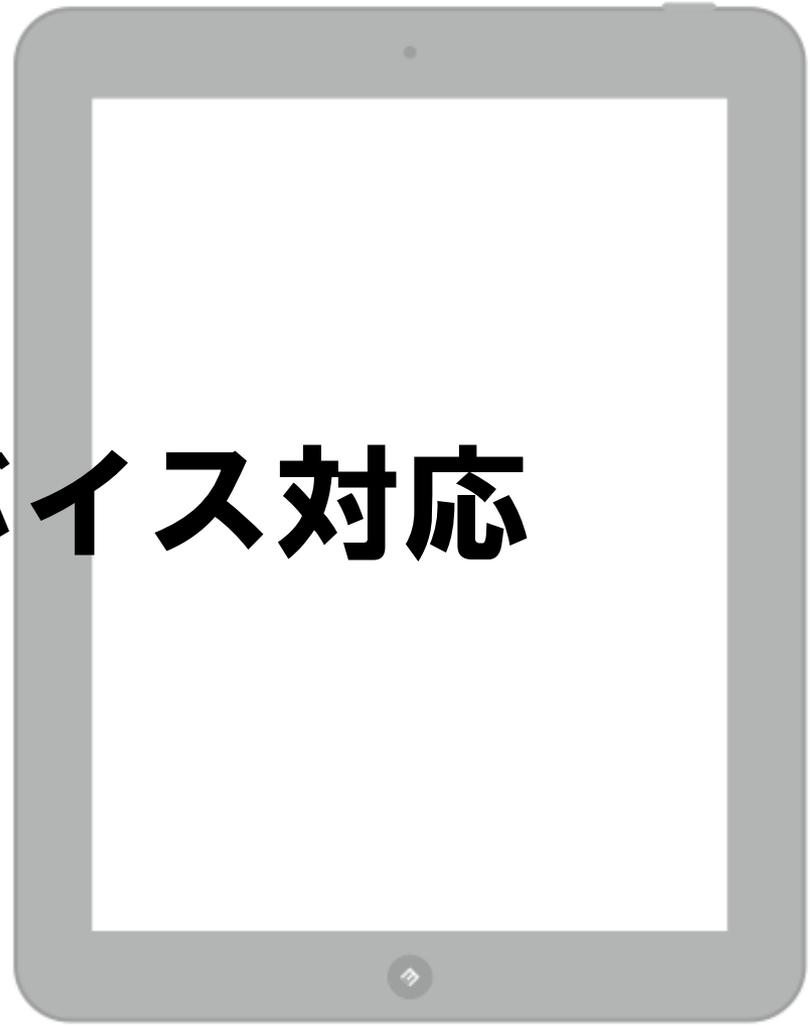
「それHTML5で出来るよ」  
とそそのかされた**照英**  
が**泣きながら**Flashで  
実装し直す画像ください



**Flashが、HTML5が、  
に限らず特性を理解  
しないで採用すると  
当然ハマる**



 CLASSMETHOD



# マルチデバイス対応

**マルチデバイスを**

**・同じように使う？**

**・デバイスの特性を活かす？**

# テクノロジーの進化が早い



# Androidのアップデート

バージョン	コードネーム	SDKリリース日
1.0	非公開	2008年9月23日
1.1	非公開	2009年2月9日
1.5	Cupcake	2009年4月30日
1.6	Donut	2009年9月15日
2.0/2.1	Eclair	2009年10月26日
2.2	Froyo(Frozen Yogurt)	2010年5月21日
2.3	Gingerbread	2010年12月6日
3.0	Honeycomb	2011年2月22日
4.0	Ice Cream Sandwich	2011年10月18日
5.0	Jelly bean	2012年6月??

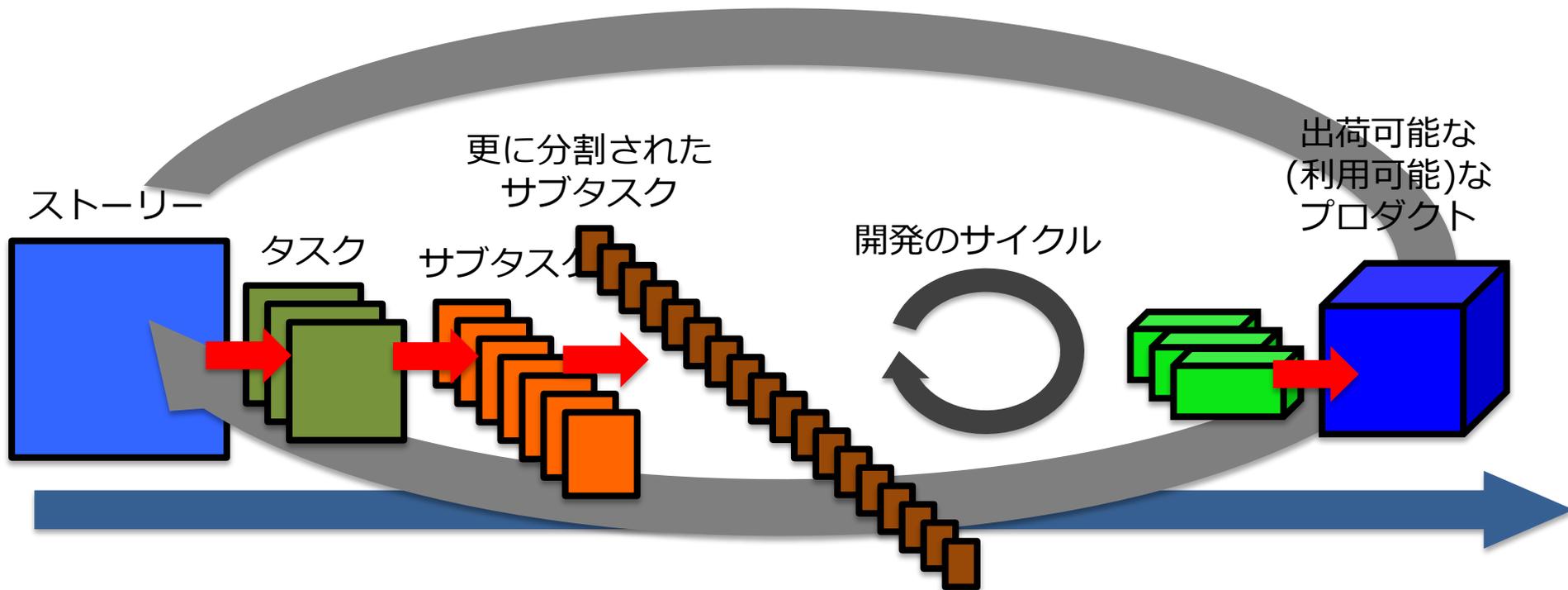
**短納期ゆえに技術選定  
が今まで以上に重要。**

- ① 移植容易性
- ② 開発生産性（向き不向き）
- ③ テスト（環境種類別）
- ④ 技術習得難易度
- ⑤ 技術者数
- ⑥ 開発期間 + 稼働期間

# プロダクト開発のサイクル



# 間延びしたプロダクト開発のサイクル



採用した技術によっては必要以上の  
タスク分割が発生し、リリースのス  
ピードを下げてしまう。



# ユーザーの満足(と不満足)



ユーザエクスペリエンスデザイン

UX  
DESIGN

ユーザの知覚と振る舞いに影響を与えることを目的とし、特定の企業に対するユーザの体験に影響する要素を創造しシンクウロさせること、である

UXデザインプロジェクトガイド

「優れたユーザエクスペリエンスを実現するために」

「スペック」が良いで  
はなく「人」にとって  
「良い」体験をつくる

ユーザエクスペリエンスデザイン

**3つの理由**

DESIGN

# ①「本質的な価値」の可視化

ユーザーの目的と潜在的な  
要求に注目し、魅力的な  
フィーチャを設計する。

# インタビューシート (担当者用) 4

株式会社Concon 制作部 「勤怠管理システム」制作リーダー 担当: 竹中 勝 インタビュアー: 無名 遼典 日時: 2011/02/24 13:00~16:00

項目	内容
	「だけどわかりやすい」の箇条 (文字が大きい、データグリッドの角が丸い) の切り替えができるとうれしい (スケジュール?) シックなものを2~3パターンつくって、どれか先作成

## ユーザー調査

これからリニューアルしていく「勤怠管理システム」に関するビジョンを教えてください。また、ご参考にされている社製品、競合製品はございますか。

ご提供頂けるデータはありますか?

## 担当者インタビュー (人物設定)



**竹中 勝 (45)**  
株式会社Concon 制作部 「勤怠管理システム」制作リーダー  
性別: 男性  
結婚/未婚: 既婚  
趣味: 株、読書 (マンガ)、ガンダム  
通勤方法: 電車

## ペルソナ

**【バックグラウンド】**  
代表取締役とはとても仲が良く20年ほど家族ぐるみの付き合いが続いてきた。前職は10年間大手のSIerで、システム関係のコンサルティングに立ち上げた。これまでは執行役員だった事もあり、社員から業務の推進で売上げが目標に対してマイナスを出してしまった結果、重役の期待により「勤怠管理システム」制作リーダーとなった。

**【リニューアル検討のきっかけ】**  
「勤怠管理システム」は、本来会社の売上げ全体の60%以上を目標とさせて他に新製品を発売という話も上がったが予算が足りない。そこで、この売上げ目標として、リニューアル後の1年は「売上げ50%」、2年後以降で目標の「売上げ60%」を達成する為、まず現在競合会社に負けている

## ストーリーボード

## ストーリーボード

1 明日のセミナーで作る資料もまだまだ尻山残ってるのの上に直行申請までしなきゃいけない... 面倒だな~

2 「直行」「直行」っと。明日のセミナーの後はお墓とるから！ 結果だな。

3 申請メッセージを「簡単」に入力する

「セミナーの為、直行。」っと。

4 申請を完了。

さて資料の続きを作るぞ~。

# ユーザーの感情(喜び)を設計する

## ② ユーザーと密接になれる

「技術的な制約はいったん置いておく」ので、ユーザーの要求に対してフラットな姿勢で望める。

# 「直行/直帰」申請ポップアップ

1 行/直帰申請.

申請対象日: 2011年 05月 10日 火曜日.

① 申請種別:  直行  直帰 <申請種別を選択してください。>

② 申請理由: 客先MTGの為

③ 出勤 09:52 AM ▶ 出勤. [ ] [ ] PM [ ]

ポップアップ出現時のデフォルト表示

2 行/直帰申請.

申請対象日: 2011年 05月 10日 火曜日.

① 申請種別:  直行  直帰 <申請種別を選択してください。>

② 申請理由: 客先MTGの為  
客先MTGの為  
客先常駐の為  
客先MTGの為  
展示会・勉強会・セミナーの為  
社内MTG (外出)の為

③ 出勤 09:52 AM ▶ 出勤. [ ] [ ] PM [ ]

申請理由の選択

3 行/直帰申請.

申請対象日: 2011年 05月 10日 火曜日.

① 申請種別:  直行  直帰 <申請種別を選択してください。>

② 申請理由: 客先MTGの為

③ 出勤 09:52 AM ▶ 出勤. [ ] [ ] PM [ ]

13  
14  
15  
16

申請を確定する

退勤時間の設定 - 1

4 行/直帰申請.

申請対象日: 2011年 05月 10日 火曜日.

① 申請種別:  直行  直帰 <申請種別を選択してください。>

② 申請理由: 客先MTGの為

③ 出勤 09:52 AM ▶ 出勤. [ ] [ ] PM [ ]

17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25

申請を確定する

退勤時間の設定 - 2

5 行/直帰申請.

申請対象日: 2011年 05月 10日 火曜日.

① 申請種別:  直行  直帰 <申請種別を選択してください。>

② 申請理由: 客先MTGの為

③ 出勤 09:52 AM ▶ 出勤. [ 18 ] [ 30 ] PM [ ]

26  
27  
28  
29  
30

申請を確定する

申請を確定

# 技術的制約 < ユーザー要求

## ③ ROIへの貢献

適切に取り組めば確実に結果  
がでることは実証されている。

# Microsoft PROJECT UX より

## ROI ~UXを改善したことによる費用対効果

✓一回の予約に要する時間の短縮

3分40秒→1分40秒      ➡ **45%**の削減

✓画面を切り換えて情報を取得する時間の短縮

2分20秒→1分10秒      ➡ **50%**の削減

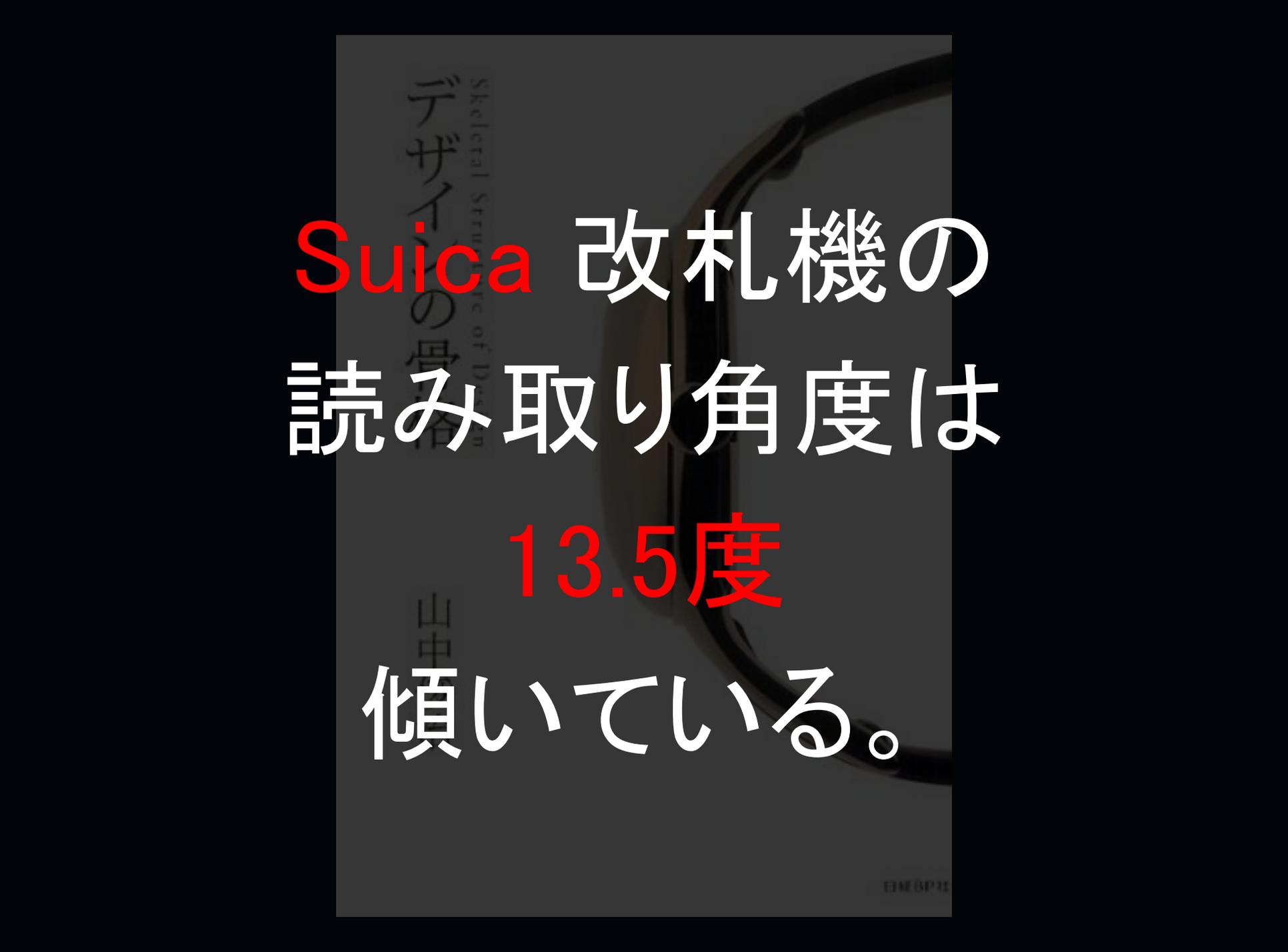
✓主観的満足度の向上(尺度評価より)

すべての参加者が、UX改善後を**支持**



Skeletal Structure of Design  
デザインの骨格

山中俊治



**Suica** 改札機の  
読み取り角度は

**13.5度**

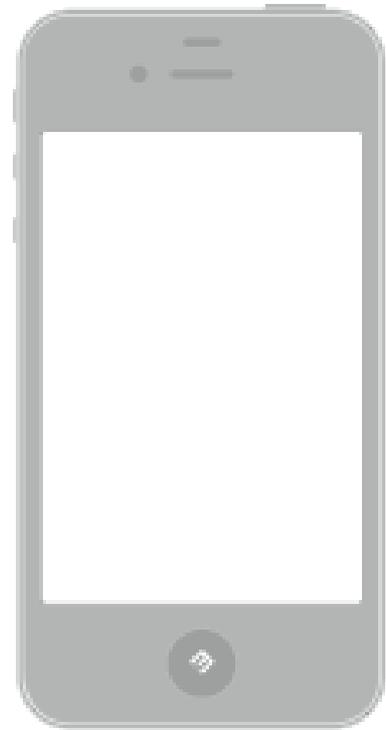
傾いている。

「本当に使える」  
かどうかは  
やってみなければ  
わからない

デザイン  
の  
骨  
格

山中  
台

- どのような場所で使うのか？
- 利用者は誰か？
- 使い慣れているのか？
- 片手で使うのか？  
両手で使うのか？



- ✓ 屋外で使うなら色調を強くしなければ視認性を損なう
- ✓ 片手で使うならコントロールは画面下部に寄せる
- ✓ 環境によっては情報の取り方も考える





組織の収益 > ユーザーの満足

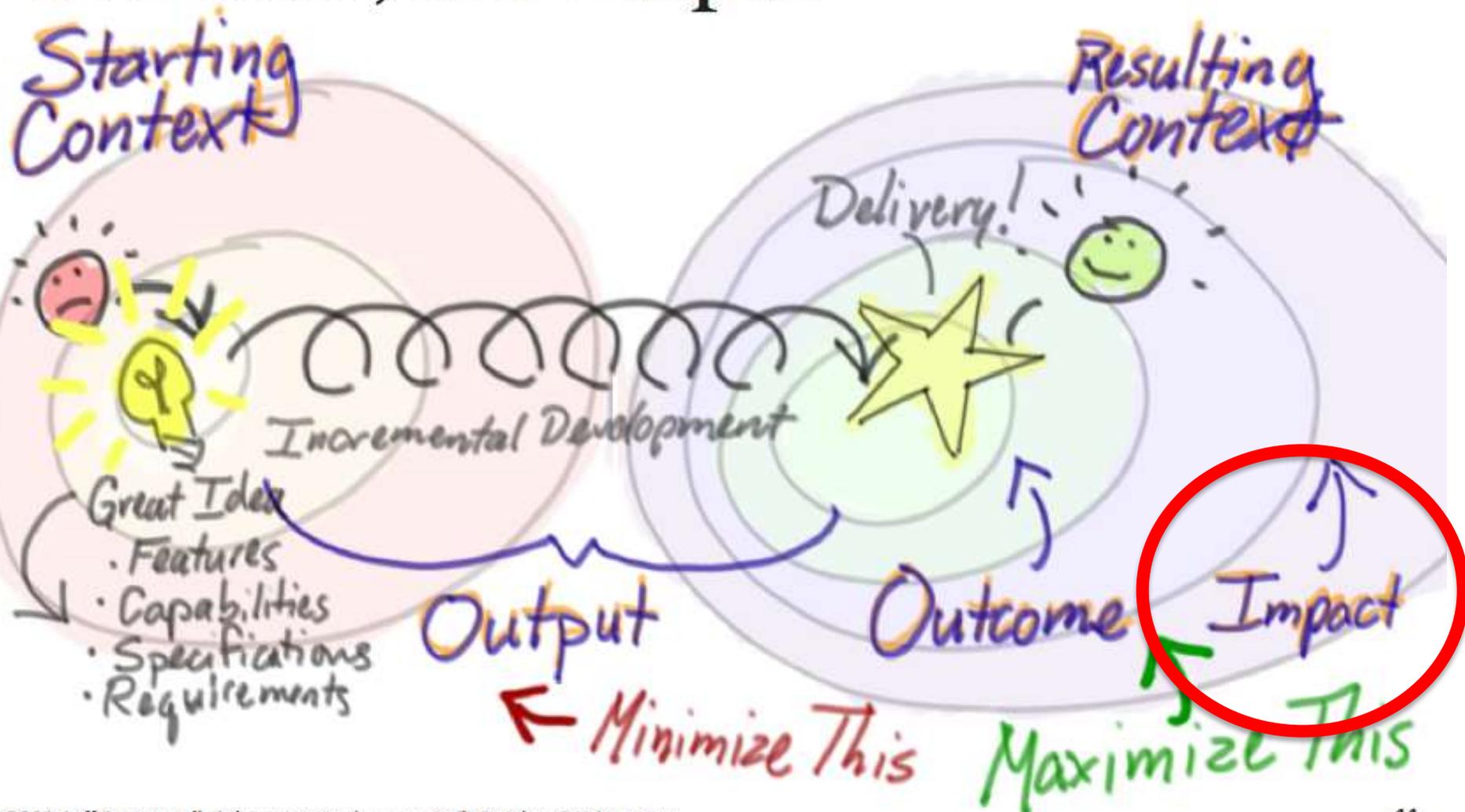
# ビジネスモデルとデザイン



# ライフスタイルを変える (ワークスタイルを変える)



# Target solution to maximize outcome, not output



**事例**

**世界初！**

**SAP ERP × AIR for iOS × AWS**

出荷在庫のバーコードを、「倉庫でポン!」とBluetooth接続した  
バーコードリーダーで読取り、出荷明細情報とマッチング。



Bluetooth



マッチングOKでEPR上の明細を相殺。



Amazon Web Services®

出荷明細情報を「倉庫でポン!」に取得。

倉庫で  
パン!

初期化中.....

0080012473-000010  
品目コード：M-40 数量：1

0080012474-000010  
品目コード：M-40 数量：1

0080012475-000010  
品目コード：M-40 数量：1

0080016263-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016266-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016268-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016270-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016271-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016272-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016273-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016274-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016275-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080012473-000010

出荷伝票

出荷名： 出荷伝票  
伝票番号： 0080012473

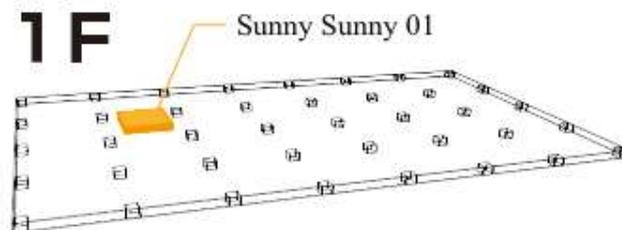
作成日： 2003-04-11 15:33:57  
最終更新日： 2012-01-27 00:00:00

## 🚚 出荷先情報

名称： Compu Tech  
住所： 0 0 10001 Bay Avenue SAN FRANCISCO SAN FRANCISCO  
TEL：  
FAX：

## 🛒 商品情報

明細番号： 000010  
品目コード： M-40  
品目名： Sunny Sunny 01  
数量： 1.0  
単位： PCE



## 📅 作業日時

予定出荷日時： 2003-04-22 00:00:00-05:00

← 作業を始める

0080012473-000010  
品目コード：M-40 数量：1

0080012474-000010  
品目コード：M-40 数量：1

0080012475-000010  
品目コード：M-40 数量：1

0080016263-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016266-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016268-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016270-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016271-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016272-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016273-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016274-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016275-000010  
品目コード：G5554 数量：10

0080016263-000010

出荷伝票

出荷名： 出荷伝票  
伝票番号： 0080016263

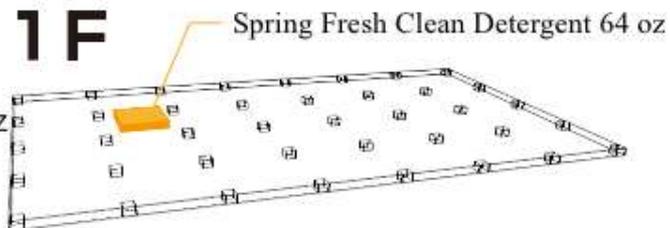
作成日： 2011-12-05 18:35:49  
最終更新日：

## 🚚 出荷先情報

名称： Compu Tech  
住所： 0 0 10001 Bay Avenue SAN FRANCISCO SAN FRANCISCO  
TEL：  
FAX：

## 🛒 商品情報

明細番号： 000010  
品目コード： G5554  
品目名： Spring Fresh Clean Detergent 64 oz  
数量： 10.0  
単位： CSE



## 📅 作業日時

予定出荷日時： 2011-12-14 00:00:00-06:00

← 作業を始める

0080016263-000010

出荷伝票

出荷名： 出荷伝票

作成日： 2011-12-05 18:35:49

伝票番号： 0080016263

最終更新日：

バーコードを  
スキャンして下さい。

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0	←	OK

### 🚚 出荷先情報

名称： Compu Tech

住所： 0 0 10001 Bay Avenue SAN FRANCISCO SAN FRANCISCO

TEL：

FAX：

### 🛒 商品情報

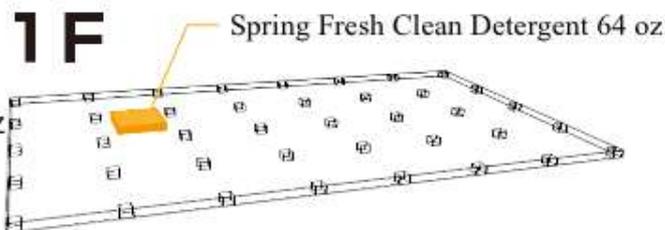
明細番号： 000010

品目コード： G5554

品目名： Spring Fresh Clean Detergent 64 oz

数量： 10.0

単位： CSE



### 📅 作業日時

予定出荷日時： 2011-12-14 00:00:00-06:00

キャンセル ➡

0080016263-000010

出荷伝票

出荷名： 出荷伝票

作成日： 2011-12-05 18:35:49

伝票番号： 0080016263

最終更新日：

バーコードを  
スキャンして下さい。

0080016263 ✓

### 出荷先情報

名称： Compu Tech

住所： 0 0 10001 Bay Avenue SAN FRANCISCO SAN FRANCISCO

TEL：

FAX：

出荷数を  
入力して下さい。

10.0

### 商品情報

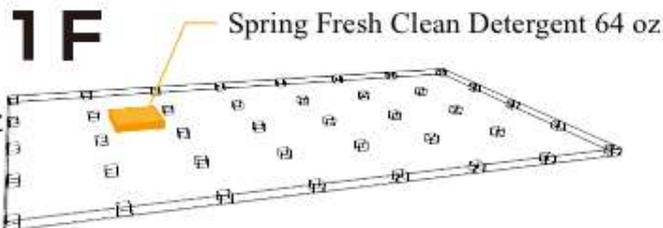
明細番号： 000010

品目コード： G5554

品目名： Spring Fresh Clean Detergent 64 oz

数量： 10.0

単位： CSE



7	8	9
4	5	6
1	2	3
0	←	OK

### 作業日時

予定出荷日時： 2011-12-14 00:00:00-06:00

キャンセル →

0080016263-000010

出荷伝票

出荷名： 出荷伝票

作成日： 2011-12-05 18:35:49

伝票番号： 0080016263

最終更新日：

バーコードを  
スキャンして下さい。

0080016263 ✓

出荷数を  
入力して下さい。

10.0 ✓

準備が完了しました。  
出荷しますか？

### 出荷先情報

名称： Compu Tech

住所： 0 0 10001 Bay Avenue SAN FRANCISCO SAN FRANCISCO

TEL：

FAX：

### 商品情報

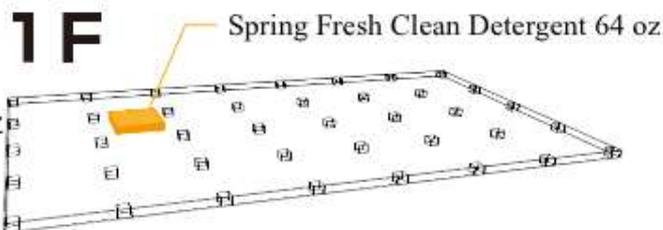
明細番号： 000010

品目コード： G5554

品目名： Spring Fresh Clean Detergent 64 oz

数量： 10.0

単位： CSE



### 作業日時

予定出荷日時： 2011-12-14 00:00:00-06:00

キャンセル ➔

出荷する

0080016263-000010

出荷伝票

出荷名： 出荷伝票

作成日： 2011-12-05 18:35:49

伝票番号： 0080016263

最終更新日：

バーコードを  
スキャンして下さい。

0080016263 ✓

出荷数を  
入力して下さい。

10.0 ✓

準備が完了しました。  
出荷しますか？

### 出荷先情報

名称： Compu Tech

住所： 0 0 10001 Bay Avenue SAN FRANCISCO SAN FRANCISCO

TEL：

FAX：

### 商品情報

明細番号： 000010

品目コード： G5554

品目名： Spring Fresh Clean Detergent 64 oz

数量： 10.0

単位： CSE



### 作業日時

予定出荷日時： 2011-12-14 00:00:00-06:00

キャンセル

出荷する

0080016263-000010

出荷伝票

出荷名： 出荷伝票

作成日： 2011-12-05 18:35:49

伝票番号： 0080016263

最終更新日：

バーコードを  
スキャンして下さい。

0080016263 ✓

出荷数を  
入力して下さい。

10.0 ✓

### 出荷先情報

名称： Compu Tech

住所： 0 0 10001 Bay Avenue SAN FRANCISCO SAN FRANCISCO

TEL：

FAX：

### 商品情報

明細番号： 000010

品目コード： G5554

品目名： Spring Fresh Clean Detergent 64 oz

数量： 10.0

単位： CSE

出荷完了しました。



準備が完了しました。  
出荷しますか？

### 作業日時

予定出荷日時： 2011-12-14 00:00:00-06:00

キャンセル ➔

出荷する

2012/01/18

# Communication Process Framework



**CYCLONE**

**for Mobile Apps (ver 1.0)**

サイクロン・ワーキング・グループ

サイクロンは（コミュニケーション）プロセス・フレームワークである。いくつかの原則（Principle）を基礎に構成されている。クラスメソッド株式会社において実践されてきたプラクティス類を体系立て、他の人や組織でも利用可能にすることを目的としている。尚、体系化にあたりスクラムの用語と考え方を参考にしている。適用するプロジェクトは軽量なアプリケーションをターゲットとしている。

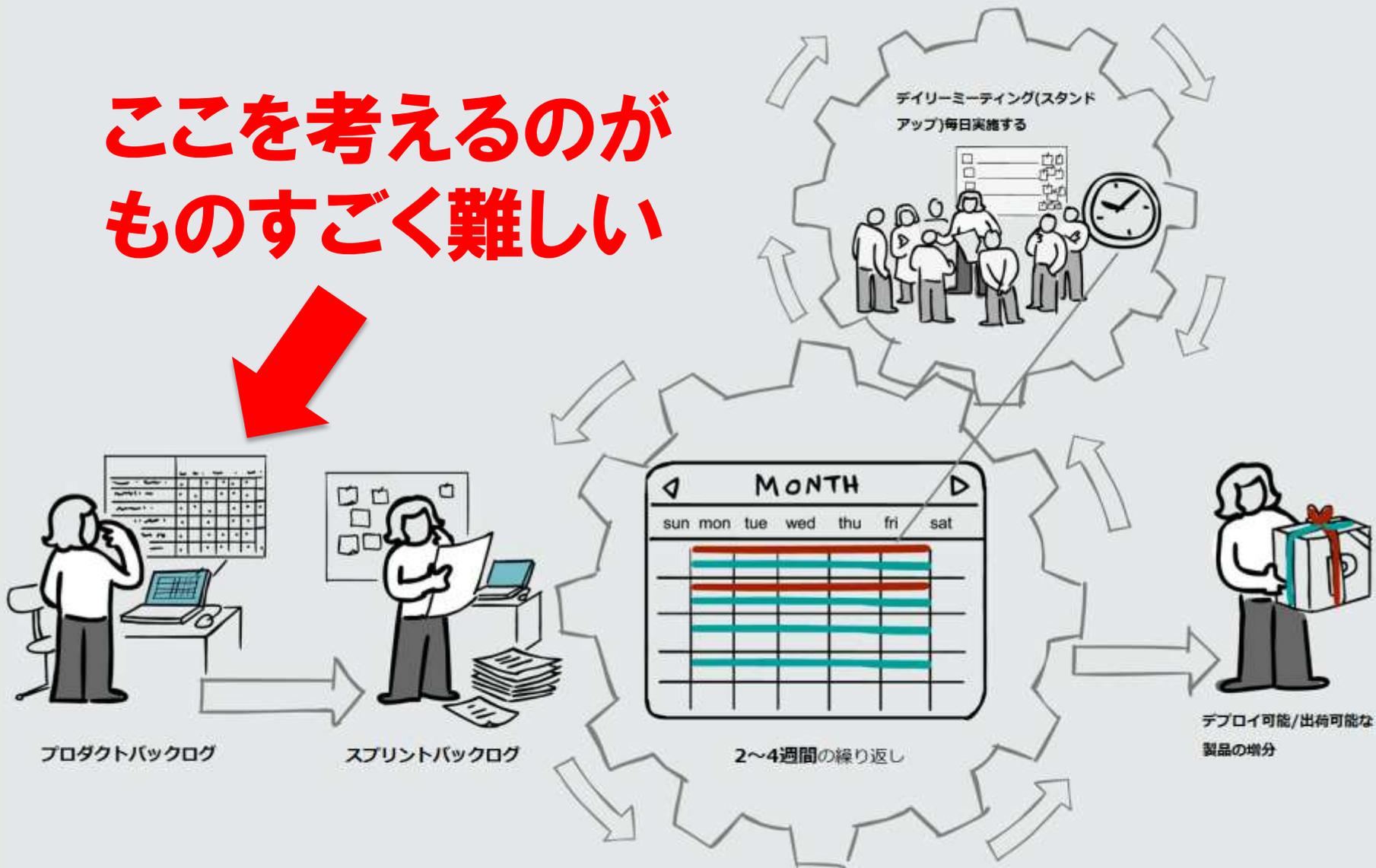


- ✓ アジャイル開発が普及し、開発プロジェクトはやりやすくなったが、肝心のプロダクトやビジネスをどう考えるかがイマイチ。
- ✓ 市場と技術の変化のスピードが早すぎて、サービスをリリースする頃には時代遅れになることがざら。とくに技術面での追従が困難になっている。
- ✓ ビジネスの成功と、技術的な妥当性も重要だが、利用者の満足も重要。利用品質の低下は即サービス終了を意味する。

- ✓ 利用者にとっての満足
- ✓ 適切な技術の利用
- ✓ ビジネスの成功

個別に考えられることが多く、  
それぞれに最適化を図ると、作  
業が段階的になり、スピードが  
損なわれる

# ここを考えるのが ものすごく難しい

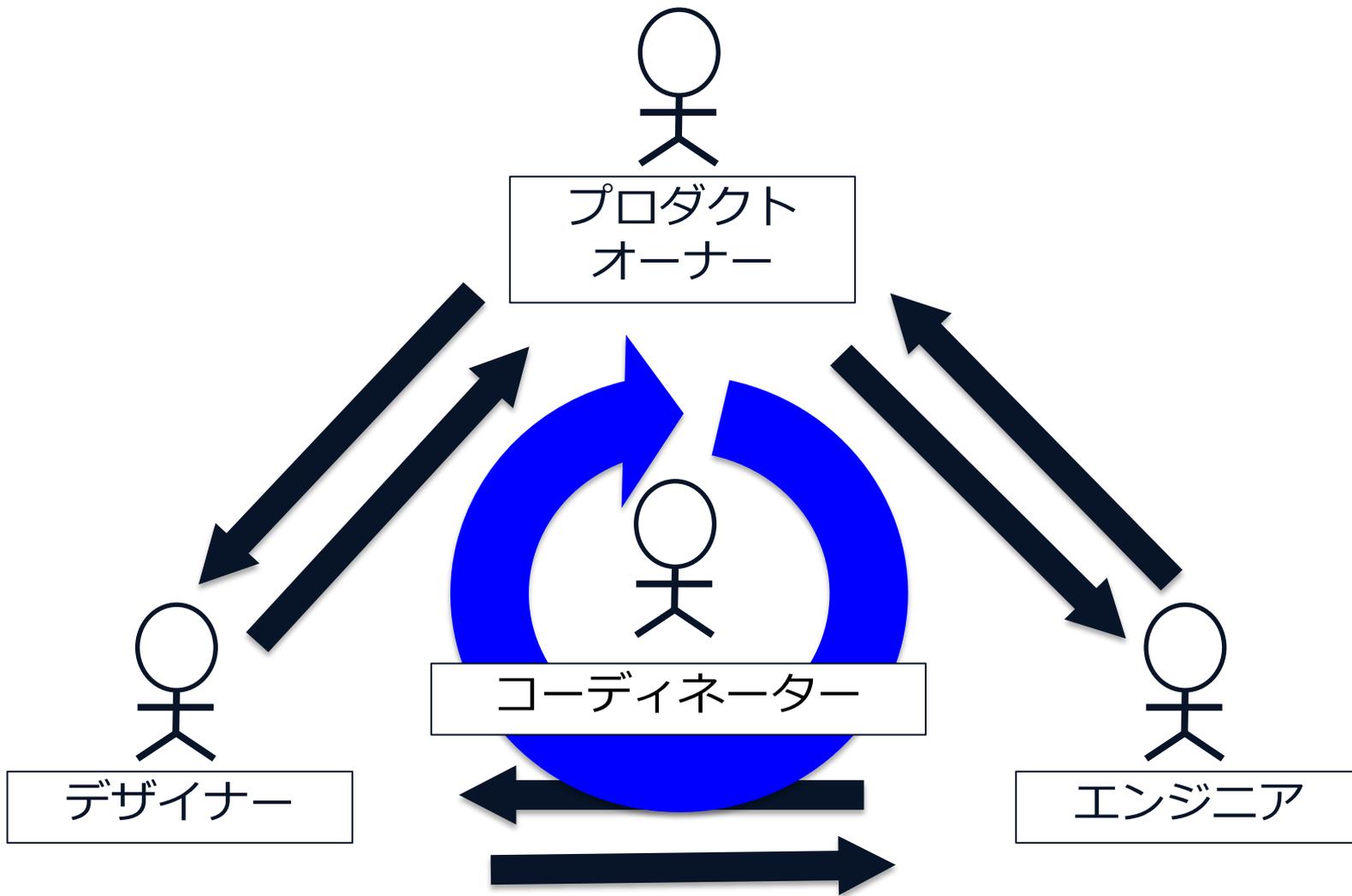




DISCOVERY



DELIVERY

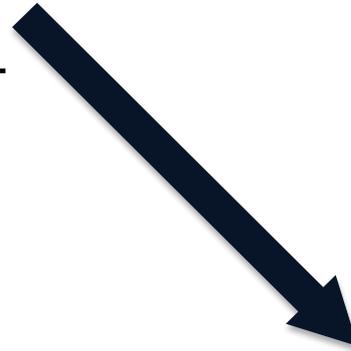


# 3 + 1 の視点



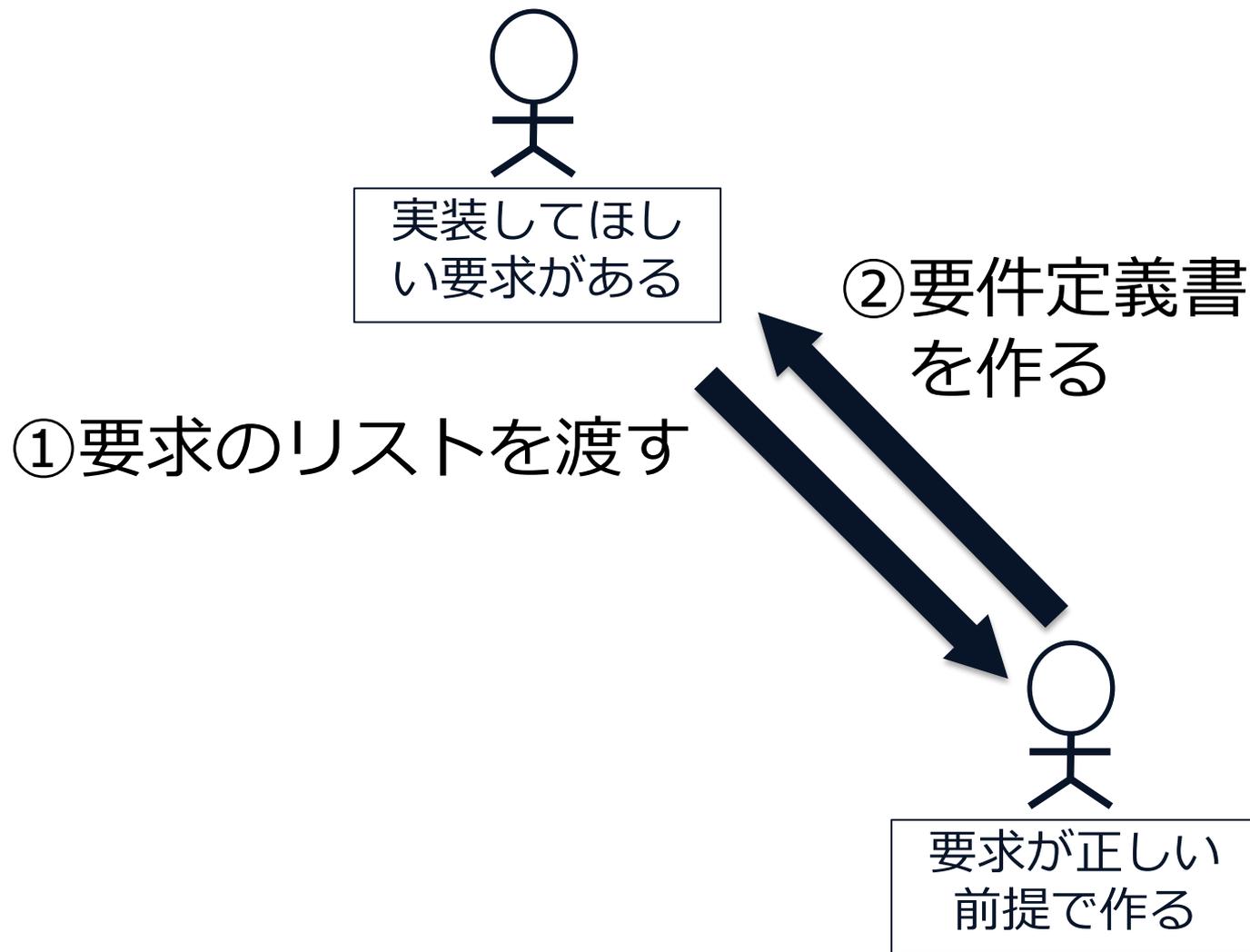
実装してほしい  
要求がある

①要求のリストを渡す



要求が正しい  
前提で作る

(例) よくある話



(例) よくある話

細かく書いてあるけど、これが欲しかったんだっけ…？



実装してほしい要求がある

③要件定義書をレビューする

②要件定義書を作る

①要求のリストを渡す



要求が正しい前提で作る

(例) よくある話

弊社の購買と法務が  
チェックするので  
体裁を直して下さい



実装してほしい  
要求がある

③要件定義書を  
レビューする

②要件定義書  
を作る

①要求のリストを渡す

④ツッコミを入れる



要求が正しい  
前提で作る

(例) よくある話

弊社の購買と法務が  
チェックするので  
体裁を直して下さい



③要件定義書を  
レビューする

実装してほしい  
要求がある

②要件定義書  
を作る

①要求のリストを渡す

⑤承諾

④ツッコミを入れる

はいわかりました。



ちゃんと読んだ  
のかなあ…？

要求が正しい  
前提で作る

(例) よくある話

要求仕様書や要件定義書  
でコミュニケーションを  
している、これを作っ  
ている間にアイデアの大事  
な部分が逃げてしま  
(あるいは冷めてしま)

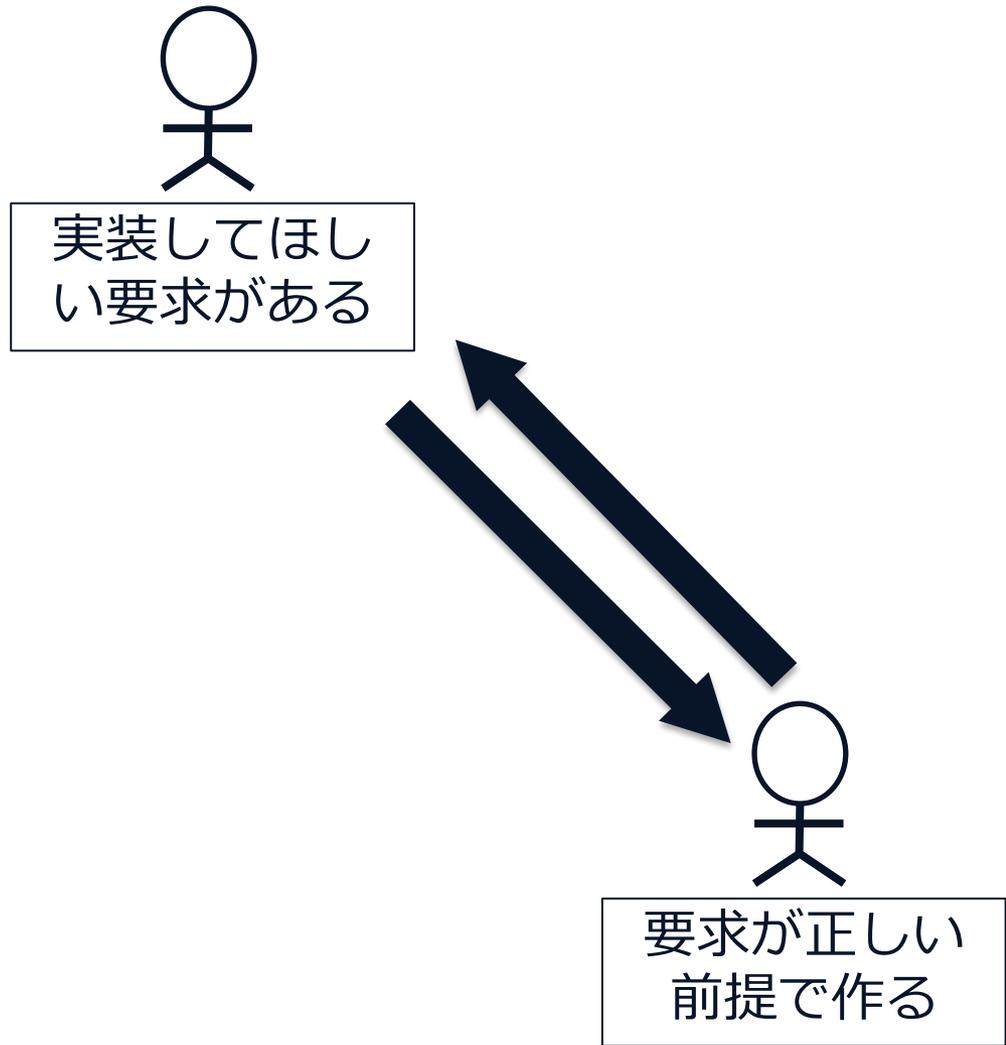
# ～私たちが抱えている課題～

- ・細かいところまで詰める  
時間はない
- ・要件定義に半年、一年も  
かけてられない（その間  
にニーズが変化する）
- ・テクノロジーの進化が早  
すぎて、時間をかけすぎ  
ると陳腐化してしまう

# 対処法

- 要求を整理する
- 要求を元に、画面デザインを行う。必要なら人の動線も含めてシナリオを描く
- 実装可能か調査をする  
サンプルプログラムを構築し  
選定技術の比較をする
- この活動を繰り返す

(提案) 考え直す



①いきなりこの二者で話をしない

**「ビジネスの専門家」  
に専門外の技術文書を書かせたり読ませたり  
している時点で重大な  
無駄を発生させている**



課題を  
もっている

②現実を認める（要求は固まってない）

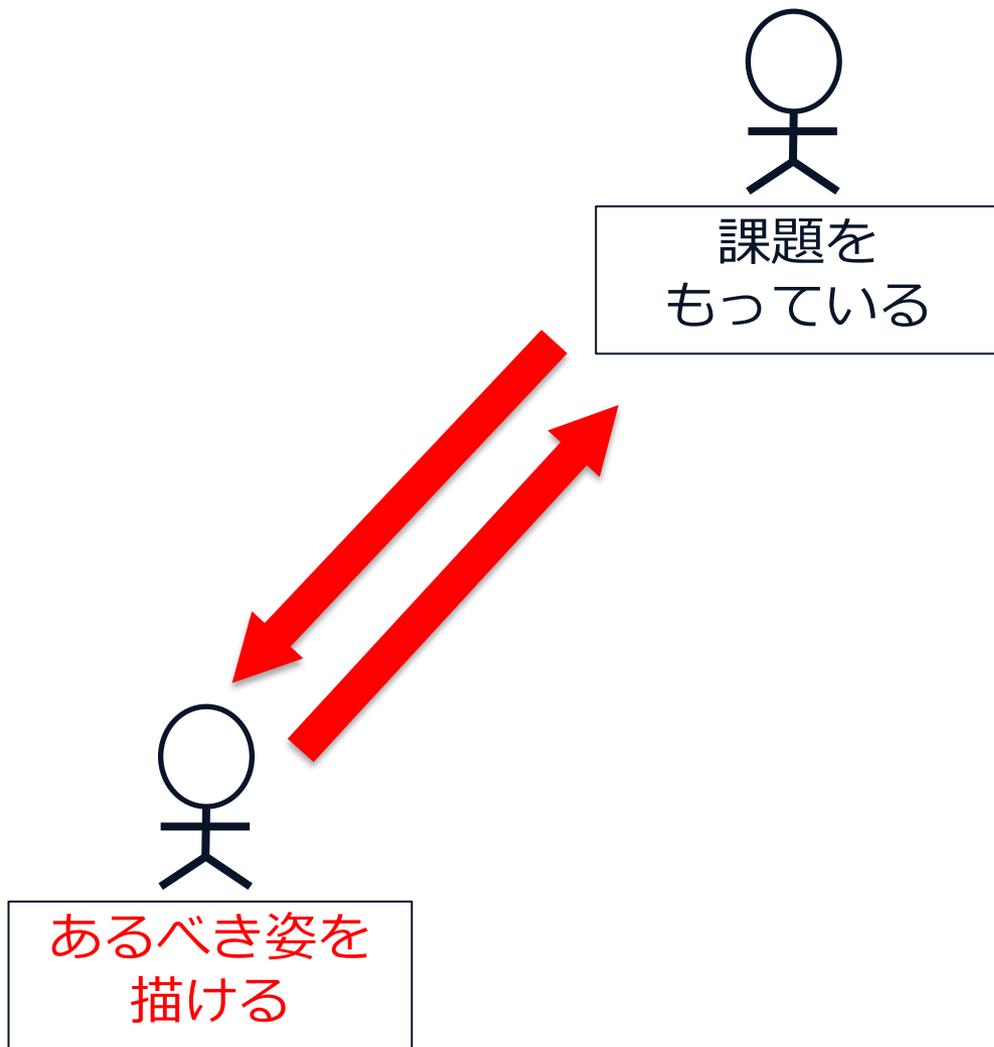
# よくあるパターン

- ○○までに何かやらないといけない
- 予算は○○ぐらいで決まっている

(開示されるとは限らない)

- 実現できて上手く行きそうなアイデアがほしい

昔と違って、あらゆる  
ことが複雑で多くの選  
択肢をもつようになった。  
情報化すれば結果  
が必ずでるような単純  
な世の中ではない。



③視覚化をして認識の共有を徹底する

### ③視覚化をして認識を共有を徹底する

- ・ストーリーボード（シナリオ）
- ・ユーザー調査
- ・ペルソナ分析
- ・デザインラフ（コンセプト）
- ・ワイヤーフレーム
- ・ペーパープロトタイピング

※都度、適したツールを選んで使う

## インタビューシート (担当者用) 4

担当者/株式会社Concon 制作部 「勤怠管理システム」制作リーダー 氏名: 竹中 勝

項目

これからリニューアルしていく「勤怠管理システム」に対するビジョンを教えてください。また、ご参考になっている他社製品、競合製品はございますか。

## 担当者インタビュー (人物設定)



竹中 勝 (45)

株式会社Concon 制作部 「勤怠管理システム」  
性別: 男性  
結婚/未婚: 既婚  
趣味: 株、読書 (マンガ)、ガンダム  
通勤方法: 電車

### 【ポジション】

会社設立当初から執行役員を務めてきたが、社内の執行役員の中で「勤怠管理システム」制作リーダー/Concon担当窓口に転向。

ペルソナ

付き合い長い。株のコンパニオン。社員から信頼されている。結果、期待の希望により「勤怠管理システム」制作リーダーとなった。

### 【リニューアル機会のきっかけ】

「勤怠管理システム」は、本来会社の売上げ全体の60%以上をこえて他に新製品を開発という話も上がったが予算が足りない。現在の売上げ目標として、リニューアル後の1年は「売上げ50%」、2年で目標の「売上げ60%」を達成する為、まず現在競合他社に負けている点を洗い出し解決したい。

41

(いいアイデア)  
- 口舌の手配有

ユーザー調査

45

Copyright (C) CLASHETHOOD, Inc. All Rights Reserved.

## ストーリーボード

Storyboard: 勤怠管理システム

main Persona: 松崎 真一

ストーリーボード

1 真一はログインして「出勤履歴」を確認する。

明日のセミナーで作る資料もまだまだ穴山残ってるのの上に直行申請までしなきゃいけない... 困ったな~

「直行」「直行」っと。  
明日のセミナーの後はお墓とるから！  
納まりだな。

3 申請メッセージを「簡単」に入力する

「セミナーの為、直行...」っと。

4 申請を完了。

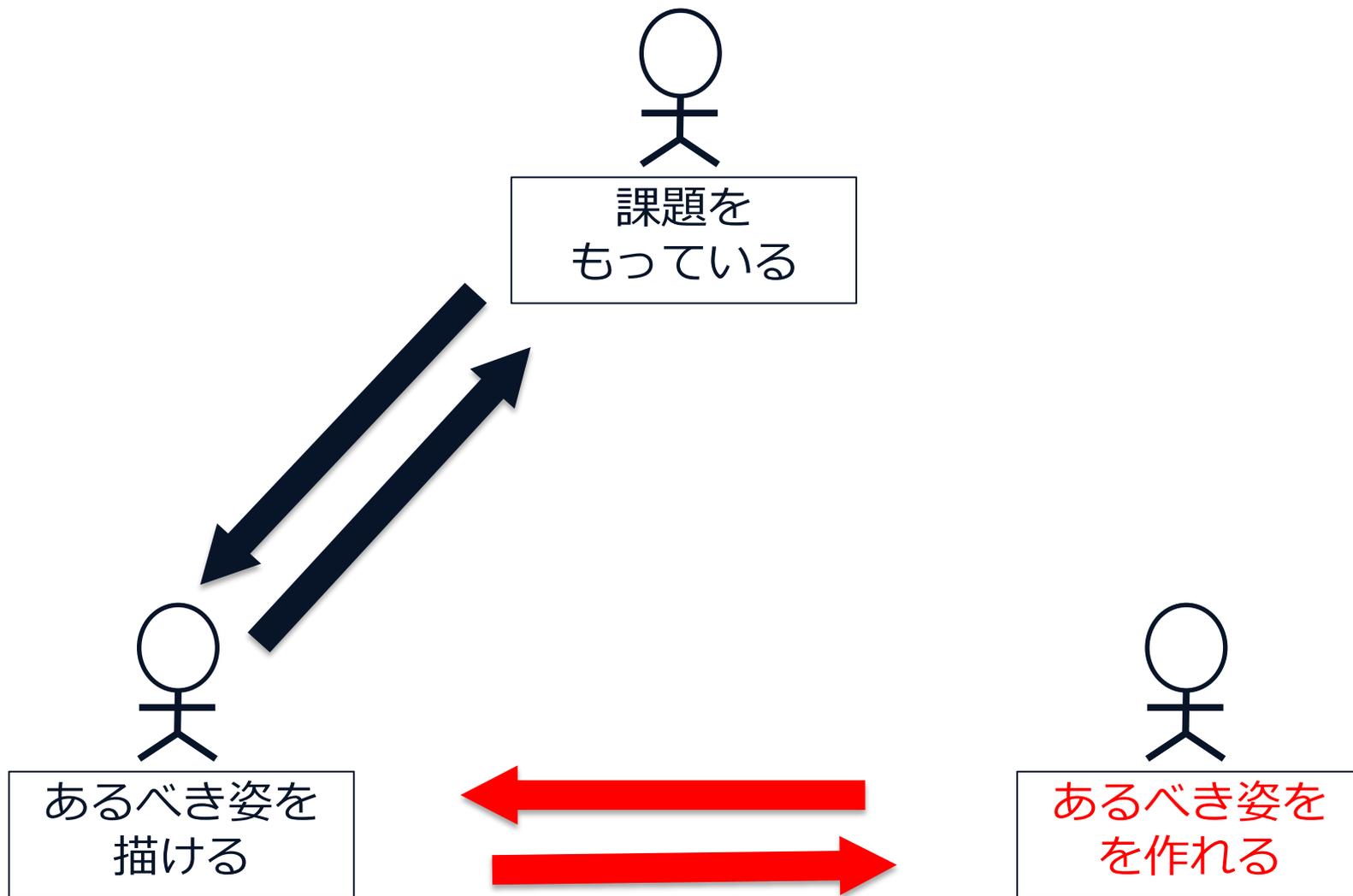
さて資料の続きを作るぞ~。

126

Copyright (C) CLASHETHOOD, Inc. All Rights Reserved.

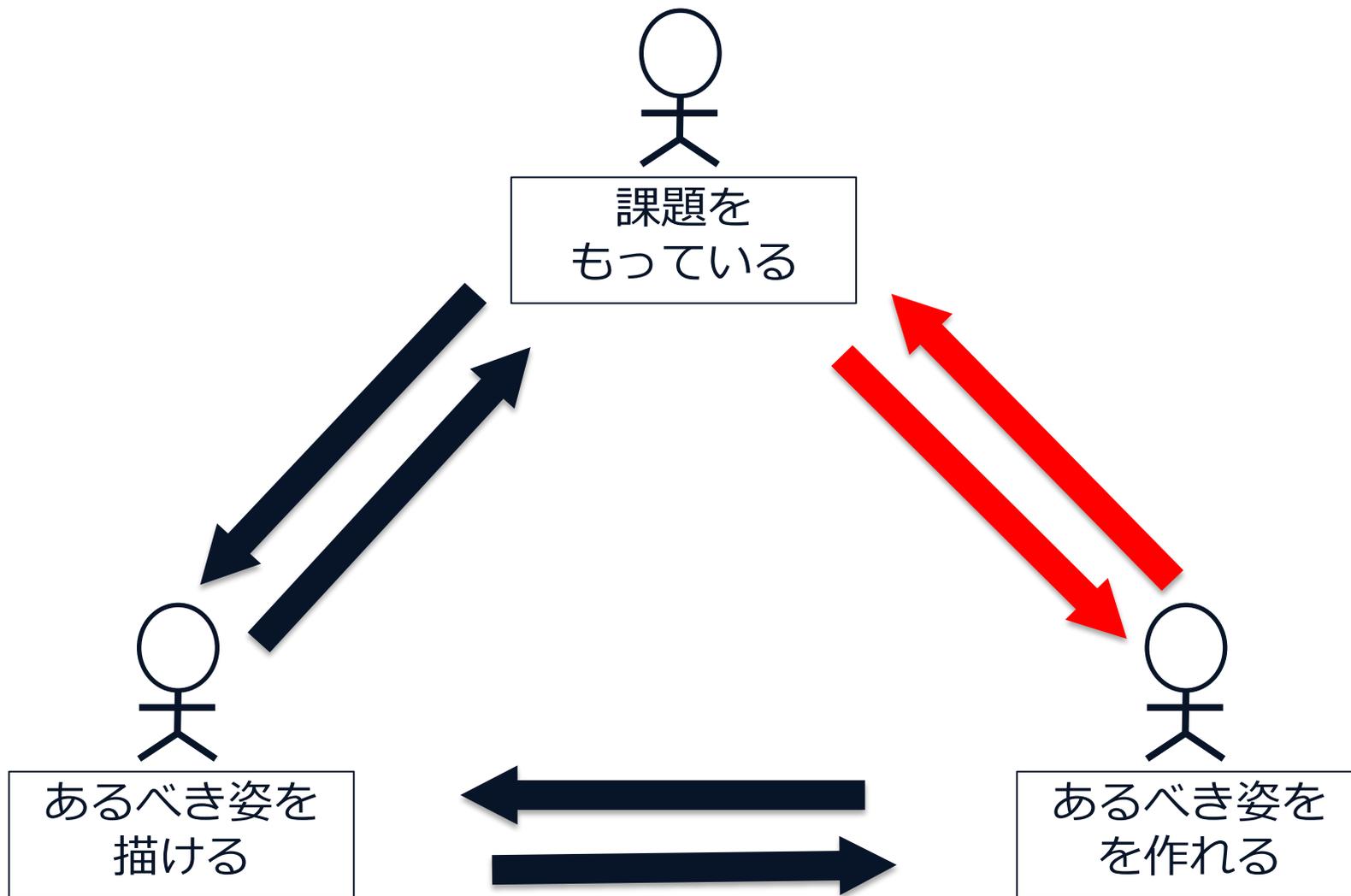
Copyright (C) CLASHETHOOD, Inc. All Rights Reserved.

ドキュメントの体裁より全員が  
ゴールを正しく認識できること



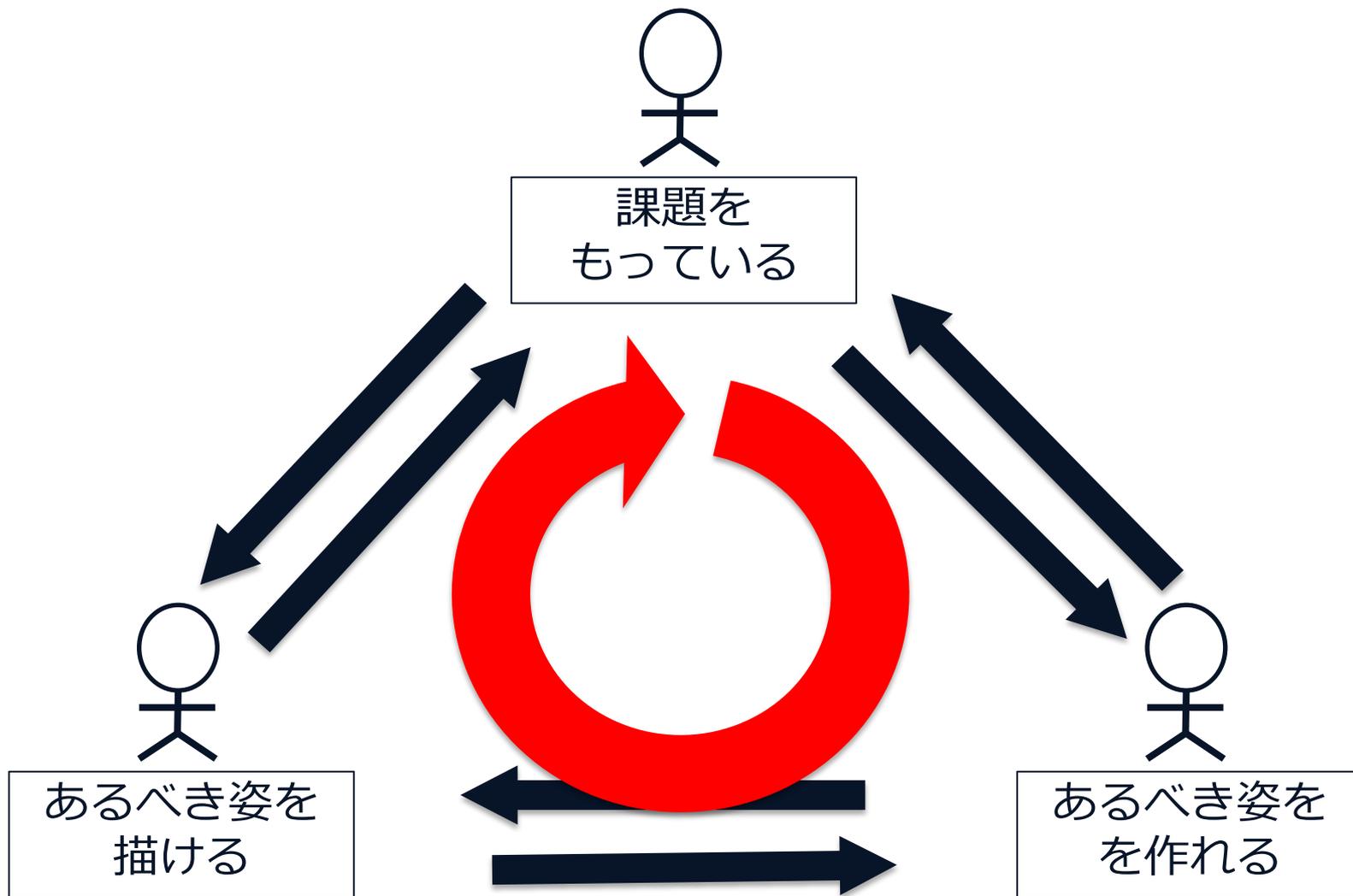
#### ④ 「あるべき姿」の実現方法を考える

④ 「あるべき姿」の実現方法を考える  
制約（コスト・期間）の下で、実現  
できる方法を考える。場合によっては、  
ITの専門家としてより良い解決方法を  
提案する。



⑤見通しを確認し投資に値するか検討

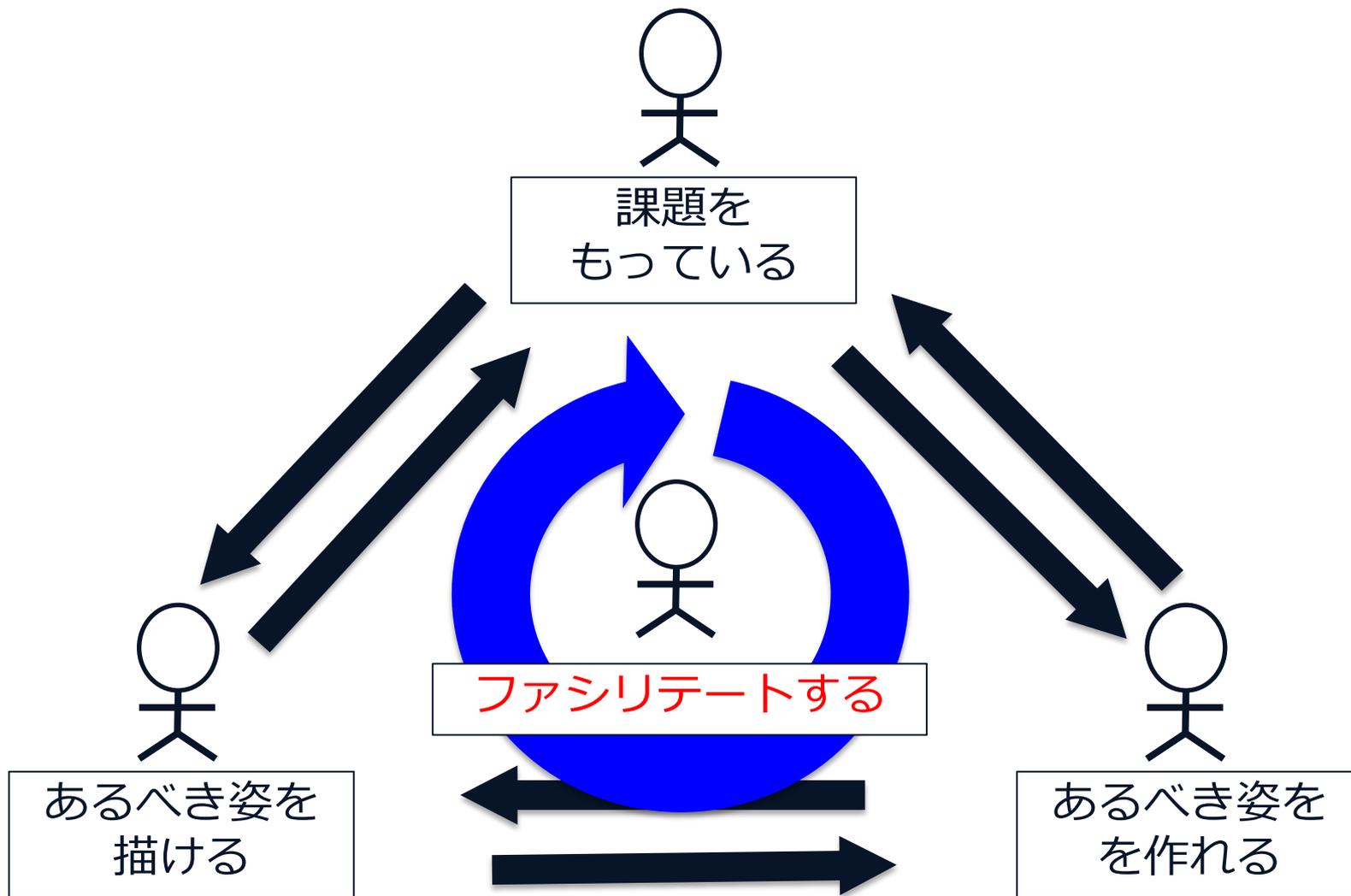
⑤見通しを確認し投資に値するか検討  
システムにプロダクト（サービスや  
アプリケーション）を組み込んだ時、  
それがユーザーに対してどのような  
インパクトを与えられるのかを再度  
考える。



⑥このサイクルを繰り返す(一定期間)

⑥このサイクルを繰り返す(一定期間)

- ・ 本当に役立つのか？を問い続ける
- ・ 本当に役立つ状態を模索し続ける

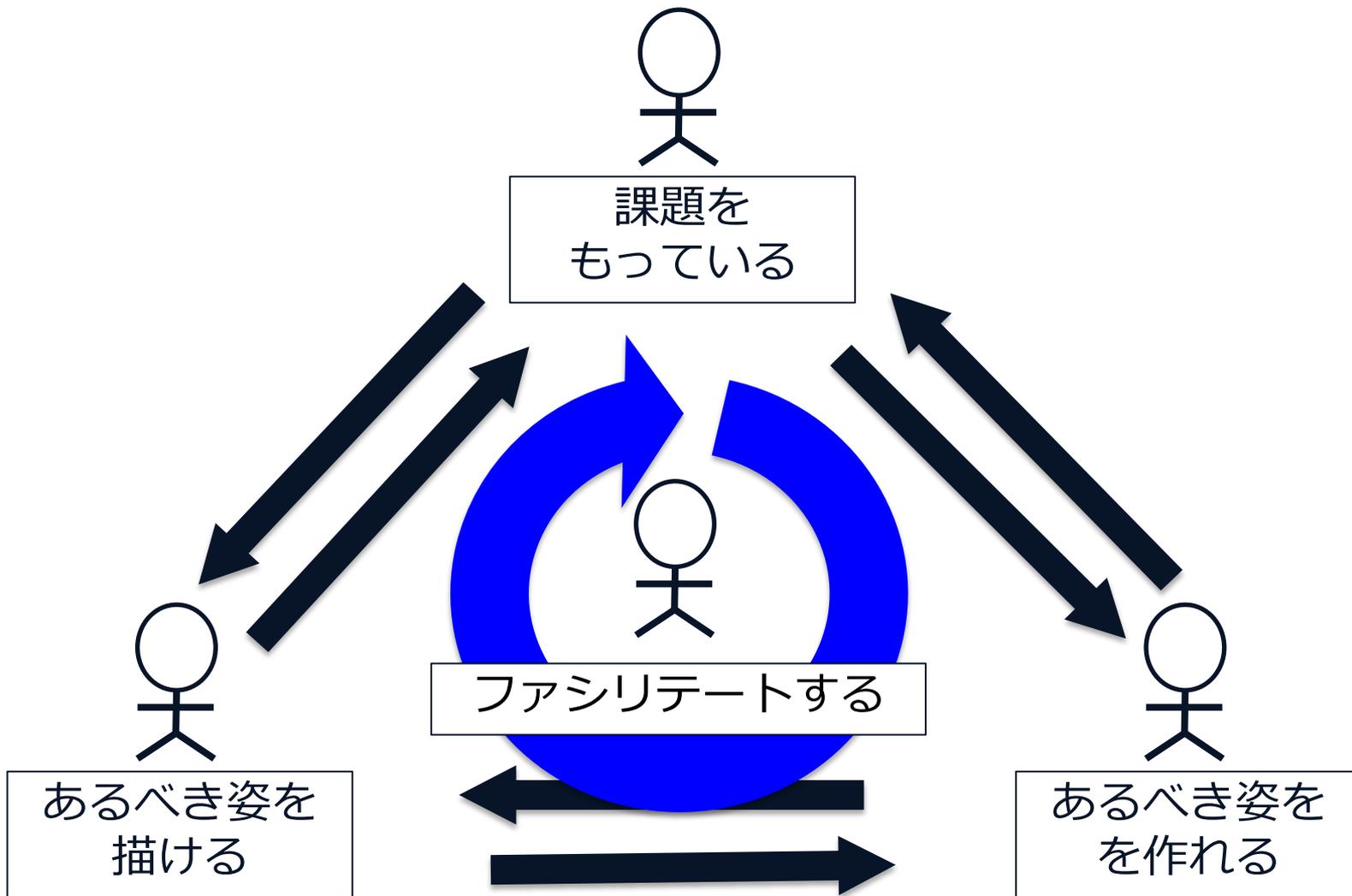


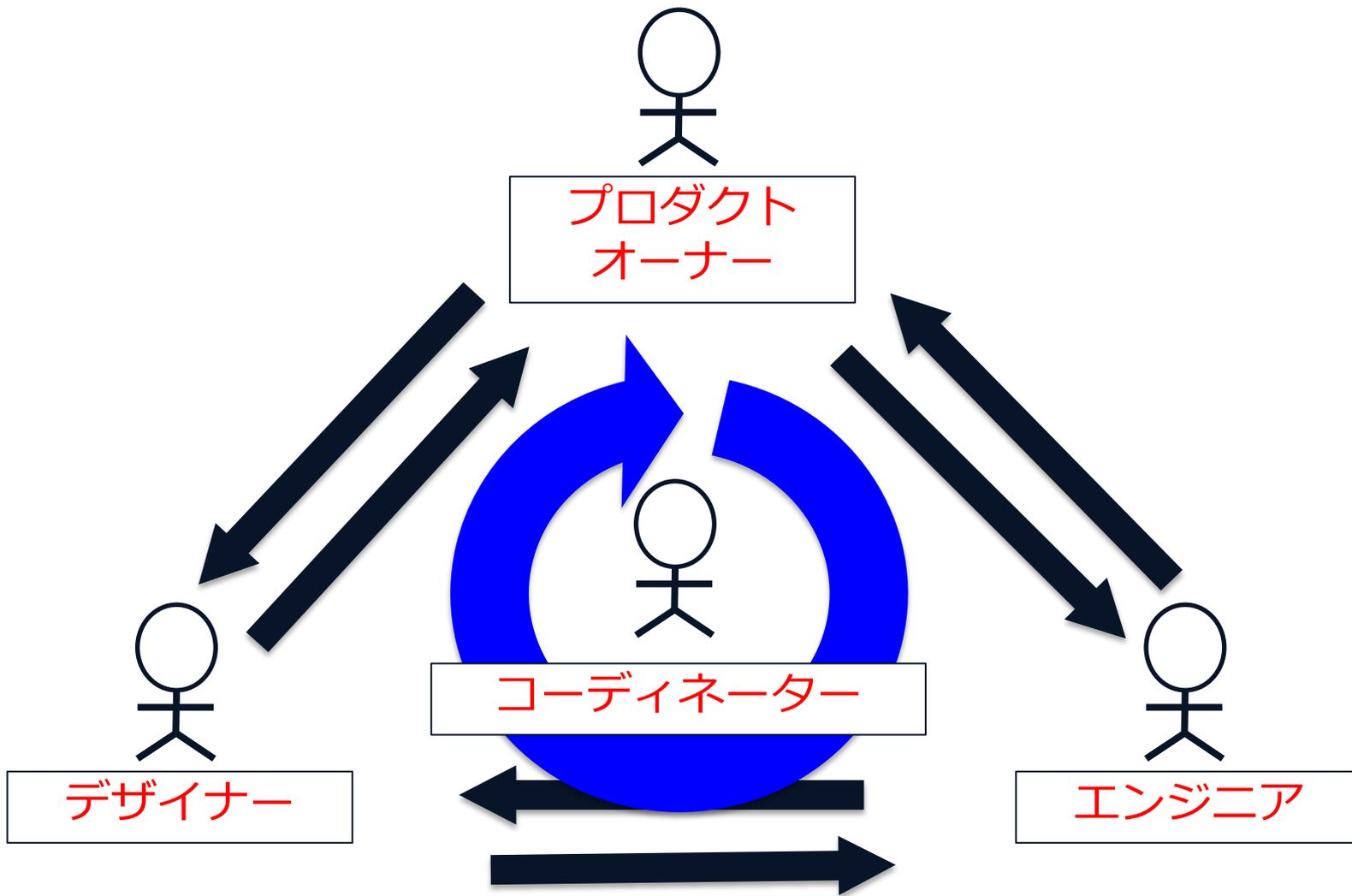
## ⑦ サイクルを軌道に乗せる

## ⑥ サイクルを軌道に乗せる

通常、オーナー(発注者)は忙しく、デザイナー/技術者と頻繁なコミュニケーションをとることが難しい。

ここにファシリテーターを入れることで調整役とオーナーの代弁者を兼ねることで、サイクルのスピードを下げないようにする。





# サイクロンチーム

プロダクトオーナーの  
専門アクティビティ

課題を  
もっている

共通の  
アクティビティ

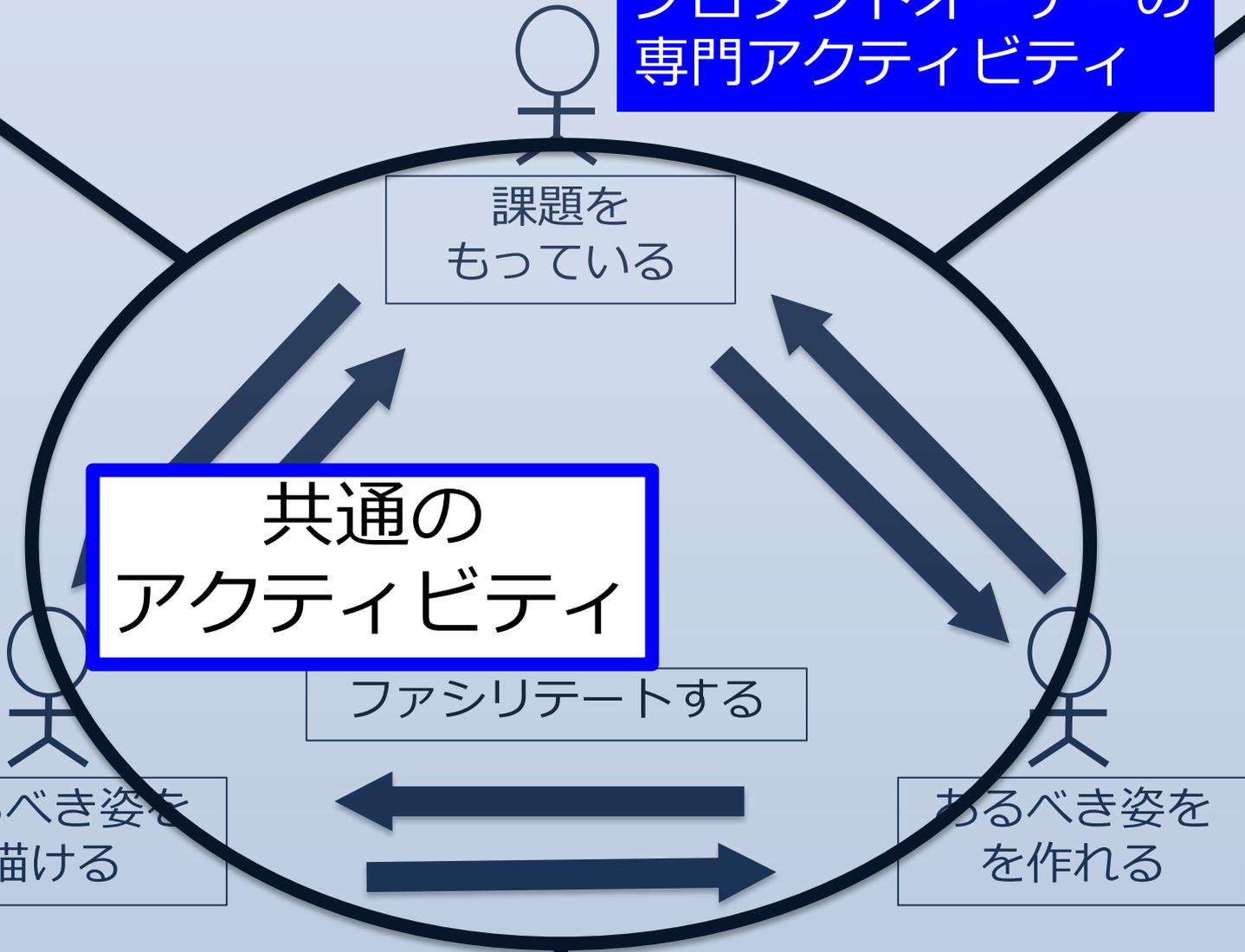
ファシリテートする

あるべき姿を  
描ける

あるべき姿を  
作れる

デザイナーの  
専門アクティビティ

エンジニアの  
専門アクティビティ



プロダクトオーナーの  
専門アクティビティ

問題の提起

課題を  
事業化への組織内調整

事業領域における法令の確認

共通の  
アクティビティ

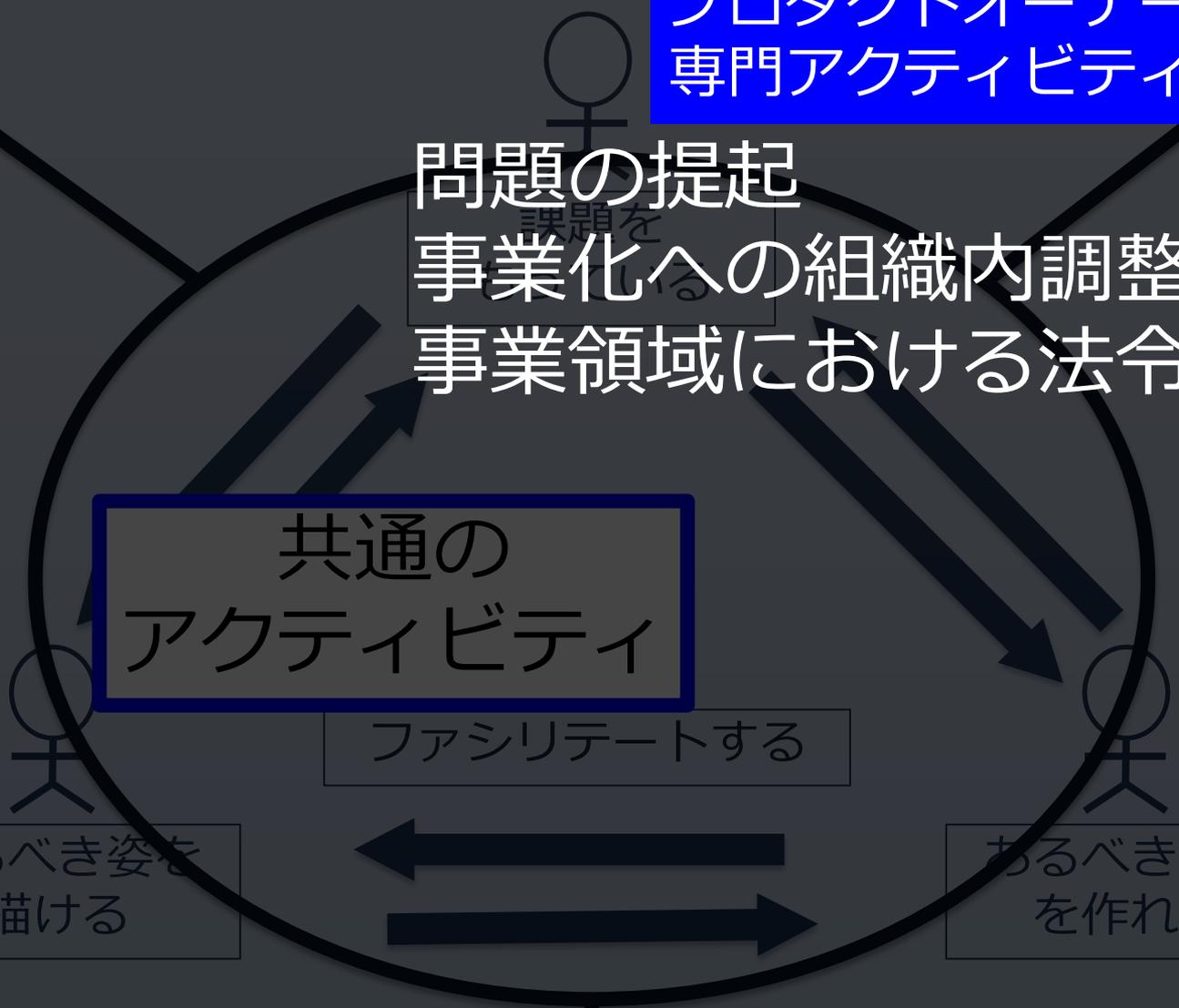
ファシリテートする

あるべき姿を  
描ける

あるべき姿を  
作れる

デザイナーの  
専門アクティビティ

エンジニアの  
専門アクティビティ



プロダクトオーナーの  
専門アクティビティ

課題を  
もっている

共通の  
アクティビティ

ファシリテートする

デザインコンセプト提案

インフォメーションアーキテクチャ  
あるべき姿を  
描ける

インタラクションデザイン

あるべき姿を  
を作れる

デザイナーの  
専門アクティビティ

エンジニアの  
専門アクティビティ

プロダクトオーナーの  
専門アクティビティ

課題を  
もっている

共通の  
アクティビティ

実装方式の提案

フィージビリティスタディ

プロジェクトマネジメント計画

あるべき姿を  
描ける

あるべき姿を  
作れる

デザイナーの  
専門アクティビティ

エンジニアの  
専門アクティビティ

ビジネスゴールの設定  
ゴールの認識を共有する  
ペルソナ作成  
ストーリーマッピング  
課題をもっている  
プロダクトバックログの作成  
妥当性の検証

共通の  
アクティビティ



ファシリテートする

あるべき姿を  
描ける

あるべき姿を  
作れる

デザイナーの  
専門アクティビティ

エンジニアの  
専門アクティビティ

# Business Model Generation

ビジネスモデル・ジェネレーション ビジネスモデル設計書

**A Handbook for Visionaries,  
GameChangers, and Challengers**

ビジョナリー、イノベーターと挑戦者のためのハンドブック

Written by Alexander Osterwalder & Yves Pigneur

著=アレックス・オスターワルダー&イヴ・ピニユール

共著=45カ国の470人の実践者 訳=小山龍介



戦略的思考を視覚化した画期的なフレームワーク  
「ビジネスモデルキャンバス」を使った斬新な発想法

9年の歳月をかけて製作、45カ国、470人による実例を掲載 新しいビジネスモデルを創造するための実践ガイド

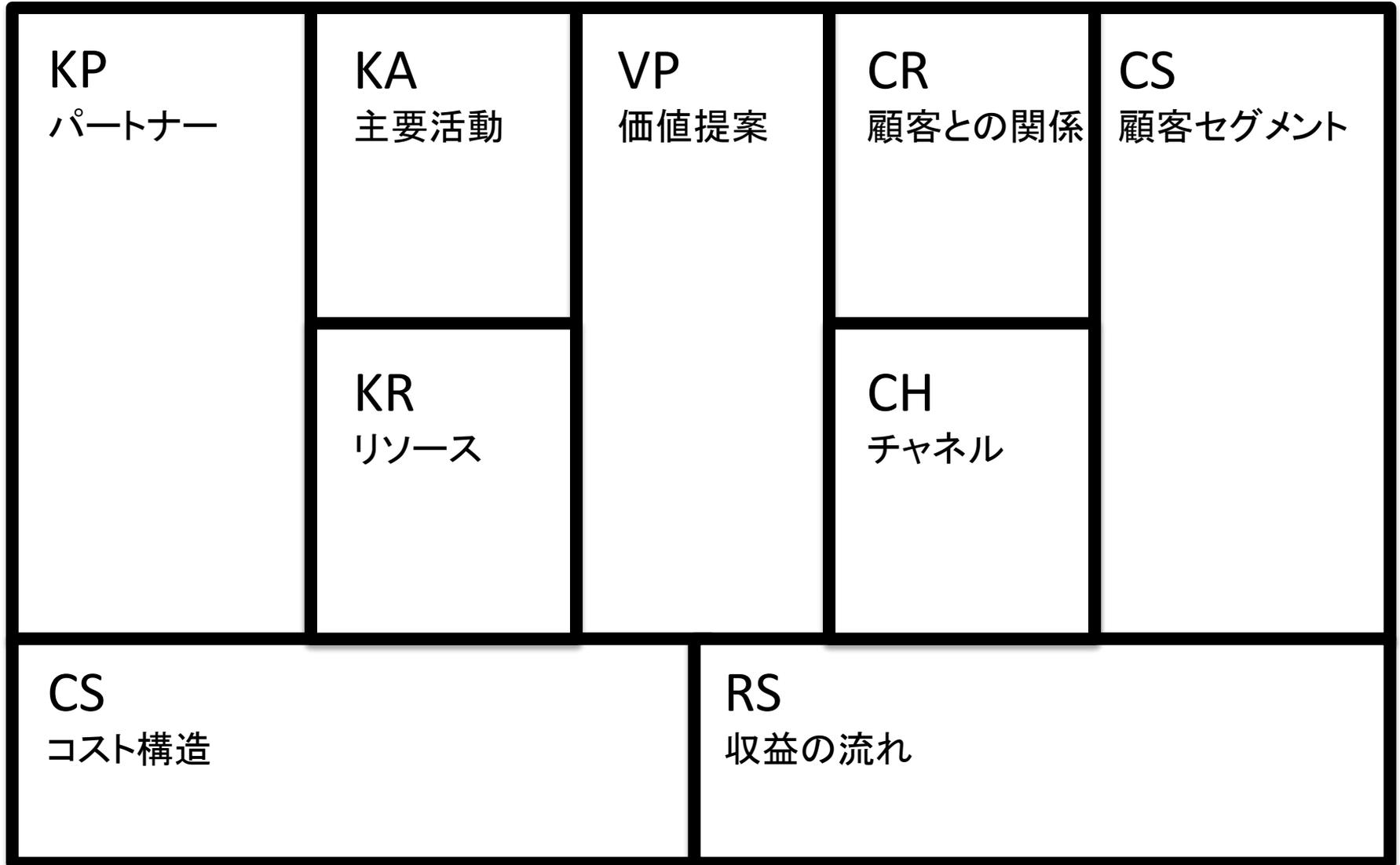
『著者たちはさまざまにあったビジネスモデルの考え方をシンプルな形にまとめ、実践に即したスタンダードを生み出した』 野中郁次郎(一橋大学名誉教授)

『ソニー、トヨタなどの社員が、翻訳前から読者会を開催、熱中する本は、ドラッカーでも現れなかった。私が、最近読んだ本の中で、ベストです』 神田昌典(マーケッター、作家)

SE  
SHOEISHA

<http://books.shoeisha.co.jp/book/b94967.html>

# ビジネスモデルキャンバス



プロダクトオーナーの  
専門アクティビティ

課題を  
もっている

共通の  
アクティビティ

ファシリテートする

あ

# 2種類のアクティビティ

を

デザイナーの  
専門アクティビティ

エンジニアの  
専門アクティビティ

プロダクトオーナーの  
専門アクティビティ

課題を  
もっている

共通の  
アクティビティ

Product  
Backlog

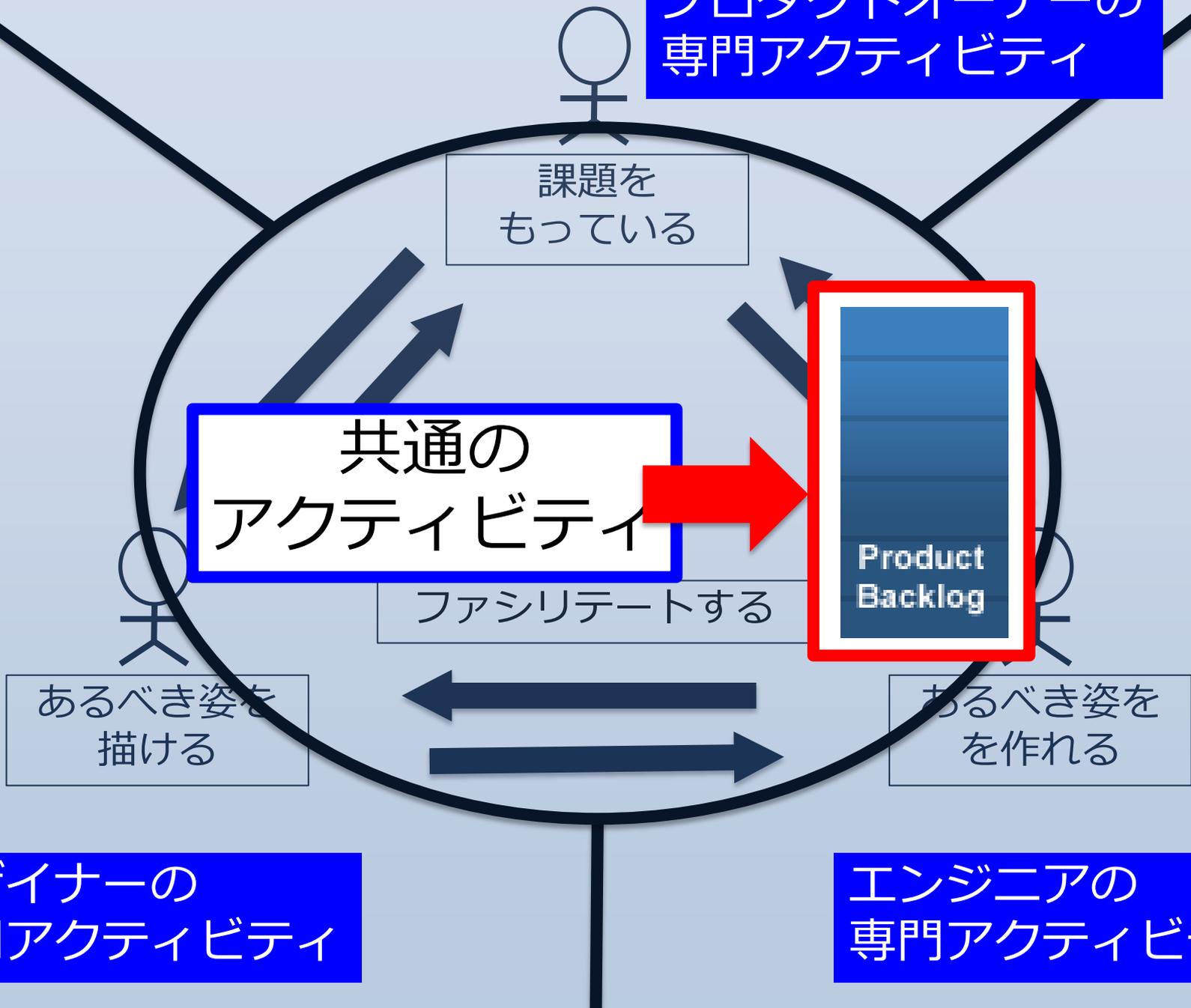
ファシリテートする

あるべき姿を  
描ける

あるべき姿を  
作れる

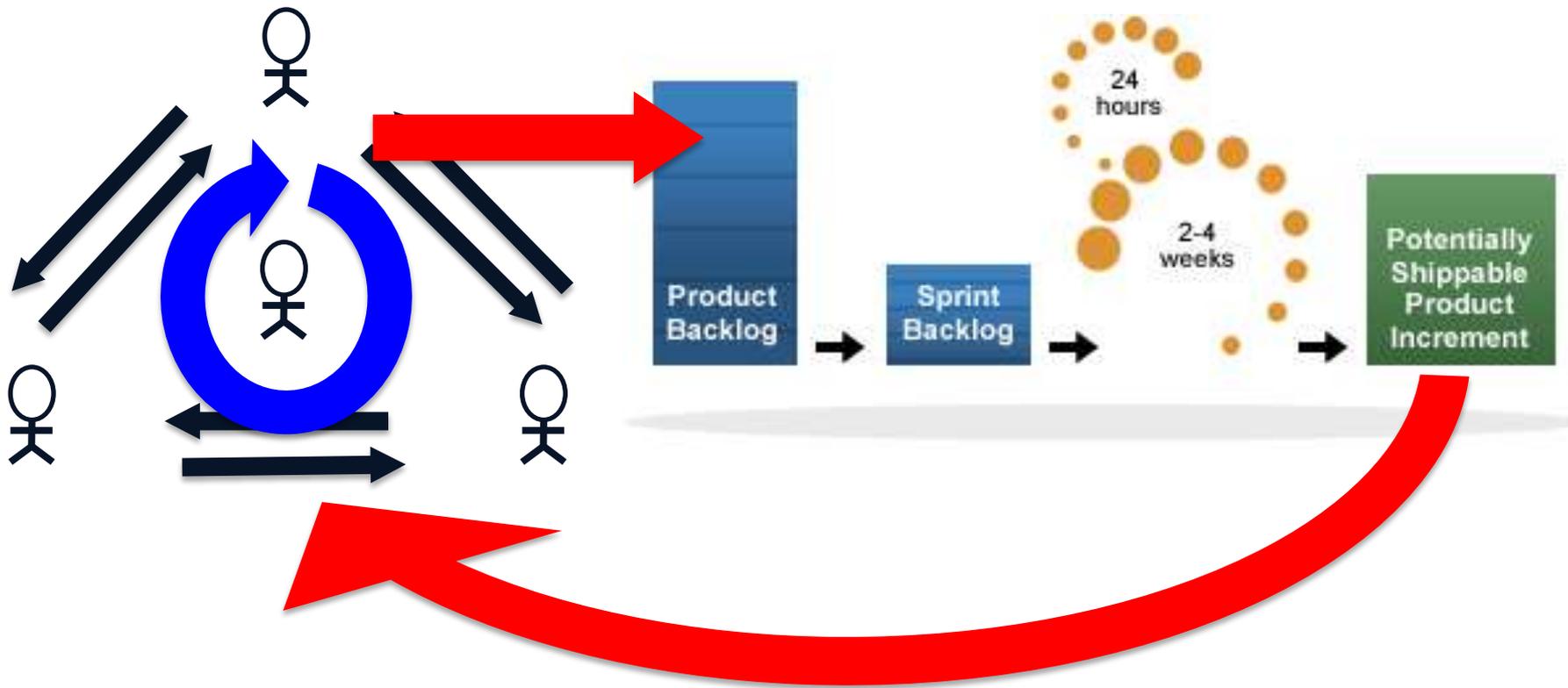
デザイナーの  
専門アクティビティ

エンジニアの  
専門アクティビティ



**大切なことは**

- 1. 「本当に使える」のか？**
- 2. 現実的な期間とコストの範疇  
で実現できるのか？**



明確なゴール設定と効率的な開発チーム

# 生産性を上げる2つの方法

1. 熟練度を上げる

2. やり方を変える

2012/01/18

# Communication Process Framework



**CYCLONE**

**for Mobile Apps (ver 1.0)**

サイクロン・ワーキング・グループ

- 個々のツールや技法は普通
- CYCLONEはそれらを  
体系化し、誰でもはじめや  
すいようにしている

このサイクルを効果的に回す  
には経験と、これを良しとする  
組織の文化が必要

- ✓ プロジェクト初期段階の無駄を排除し本質に踏み込むこと
- ✓ 体裁にとらわれ過ぎな要件定義のあり方を変えること
- ✓ 受託システム開発の会社が、これまで以上にお客様のビジネスの成功に寄与すること
- ✓ 1日でも早く「本当に役立つ」システムを届けること

ご清聴  
ありがとうございました



**CYCLONE**

お問い合わせはこちらまで  
[info@classmethod.jp](mailto:info@classmethod.jp)