

事例研究

木村 めぐみ

株式会社オーグス総研

技術部アジャイル開発センター

COSMIC法に基づくForce.com開発プロジェクトの生産性分析結果

講演概要

本発表では、まず、これまでの研究で行ってきたCOSMIC法に基づくプロジェクトの生産性分析手法について述べる。この中では、データの移動に基づいて機能規模を測定する手法であるCOSMIC法の概要を紹介するとともに、プロジェクトの生産性に影響を与える要因について述べる。さらに、そのようなプロジェクトの生産性に影響を与える要因が実際に生産性に影響を与えるかどうかを確かめるために、開発に要した労力を機能部分と作業種別の2つの観点で分類して記録している点について述べる。つぎに、実開発プロジェクトを測定した結果をもとに画面機能の生産性や労力などの測定分析値を比較し、画面生産性に影響を与えた要因を分析する。

今回、測定分析結果を紹介するのはForce.comで開発を行った2つのプロジェクトである。この2つのプロジェクトは開発期間が2.5カ月、開発要員が2名という短期間少人数開発であった。これらのプロジェクトの画面生産性を、過去に測定した他のプロジェクトの画面生産性と比較し、さらに開発に要した作業時間や機能毎の分析値の比較を行って、画面生産性に影響を与えた要因を分析した。

その結果、Force.com開発プロジェクトは他のプロジェクトより画面生産性が高いことが分かった。また、Force.comで開発した画面の生産性は画面の処理形式（マスタ管理系、参照系、更新系）によってバラつき、さらに類似機能の開発経験やForce.com開発の習熟度が生産性に大きく影響することが分かった。そして、更新系画面の生産性は画面部品の連動や画面連携など作り込みの度合いによってバラつく事が分かった。

これらの測定分析結果から、Force.com開発の画面生産性が高い要因は以下であると考えられる。

- ・フレームワークとサービス

Force.comを利用した画面開発方法によって実装が効率化した

Force.comアーキテクチャを利用によって設計労力が減少した

- ・類似機能の開発経験と習熟度

類似機能の開発経験があったり、Force.com画面開発に慣れることで開発が効率化した

また、以下の要因が画面生産性に影響を与えたことが分かった。

- ・画面の処理形式に関わる作り込み度
- ・類似機能の開発経験
- ・習熟度

S2c

7月28日

10：30～11：15

会議室C