

勝又 淳

ソニーイーエムシーエス株式会社 湖西サイト

設計第2部門 設計1部 設計1課

“チーム力”で派生開発を成功させる為の“仕掛け作り”

－ XDDPとSCRUMの併用で派生開発を極める －

講演概要

(1) 背景

昨今の組み込みデバイスは、製品競争の激化により、高機能、高品質、短納期、低コストへの要求が強くなり、これらの課題解決が急務となっている。しかしながら、長きに渡る景気低迷によりヒト・モノ・カネといったリソースが潤沢に割られるわけではない。派生開発においては、新規開発に比べて更に強い傾向にある。では、どうすれば迅速かつ最適の人員で、高品質なソフトウェアを開発することができるのか。個々の力では、限りがあるので、技術手法とチーム力で解決していきたいと考える。

(2) 課題

- ・派生開発において、迅速かつ最適の人員で、高品質なソフトウェアを開発したい
- ・派生開発におけるQCDの同時達成を目指したい
- ・様々な変化に対応できる下地を作りたい
- ・少しでも現場を良くしたい

(3) 実施方法

[技術的なアプローチ]

派生開発に特化した手法であるXDDPを適用した。

[チームによる継続的改善アプローチ]

アジャイル開発手法の一つであるSCRUMを適用した。

[開発フェーズの分割]

開発フェーズを2つに分けた。

前半フェーズ：基本構造に関する（H/Wに影響のある）変更要求をXDDPを適用して品質を固める

後半フェーズ：新規機能追加部分をIteration開発で進める

(4) 結果 (Q)QA検査不具合指摘件数：軽微な内容の不具合数件のみ ○

(D)納期遅延0日：現時点で計画通りである ○

(C)予算超過無し：現時点で予算内である ○

メンバの充実感：プロジェクト終了後のアンケートからも充実していると思われる。 ○

派生開発プロジェクトにおいて、派生開発に特化した手法(XDDP)を適用することは、品質面、納期面、開発コスト面において効果があった。また、アジャイル開発手法の一つであるSCRUMを適用することで、チーム内に一定のリズムが生まれ、チーム全体で改善意識を最後まで保つことができた。理に適った手法を適用し、チームメンバが自律して改善を繰り返しながら開発を進めて行くことで、迅速かつ最適の人員で、高品質なソフトウェアを開発することができると言える。

F4c

7月25日

13：10～13：55

会議室C