

## RUP+Agile プロジェクト管理(1)

コンサルタント・ファシリテータ

**野島 勇**

Isamu Nojima

[nojima@sra.co.jp](mailto:nojima@sra.co.jp)

本誌の主な執筆者である土屋正人と私はコンサルティングの際にRUP(Rational Unified Process)とAgileの考え方を参考としています。それぞれの手法に良さがあり、プロジェクトの性格に応じて開発メンバーの方々が使い分けできるようになればいいと思っています。開発メンバーの方々自身の手によって、**最適なプロセスを創りあげている状態**が目指す状態です。

今回から数回に分けて、コンサルティングのなかでお伝えしている内容のなかから肝となる点をお届けします。出来る限り平易な言葉で説明できたらと思っています。

### ◆プロジェクトマニフェスト

まず、1つ目はプロジェクトマニフェスト(開発構想)です。プロジェクト開始時、つまりはプロジェクトの最初にプロジェクトマニフェストを関係者で共有します。プロジェクトマニフェストの内容は下記の3点です。

- ・ プロジェクトのビジョン(価値)
- ・ 利害関係者とその利害
- ・ 達成目標

### ◆プロジェクトのビジョン

プロジェクトのビジョン(価値)とは、次の問いに答えるものです。

- ・ プロジェクトを何のために行なうのか?
- ・ なぜ行なうのか?
- ・ どのような背景があって行なうのか?

大切なことは**プロジェクトの価値を実感すること**です。ビジョンと言うと、目指す状態のイメージや夢のような漠然としたものとなりがちです。ですが、ここで言うビジョンは出来る限り具体的なイメージです。プロジェクトの成果物であるシステムを使っている人達の動きを想像する程に具体的に想像します。具体的にであればこそ、その価値がみえてきます。漠然とした想像からは価値への実感はうまれてきません。

### ◆利害関係者とその利害

イメージを具体的にし易くするためには、人の顔を想像すること、つまりは利害関係者とその利害を明確にすることが役に立ちます。ここでは次の問いに答えます。

- ・ 誰に利害がもたらされるのか?
- ・ どのような利害が結果としてもたらされるのか?
- ・ プロジェクトの成果は現実にはどのような影響を及ぼすのか?

「誰に?」には、エンドユーザ、顧客、開発者、パートナー、競合他社などの様々な人達が含まれます。競合と思える他社とも互いに利益のあるプロジェクトになるなら、理想的だと思います。



図 1 プロジェクトマニフェストの内容

## ◆達成目標

イメージを具体的にするには、人の顔の他に、達成した時点の状態を明確にすることが役に立ちます。それが達成目標です。次の問いに答えます。

- ・ どのような状態であればプロジェクトが成功したと言えるのか？
- ・ いつの時点か？
- ・ どのような制約の上で行なってきたのか？
- ・ 何、どのようなものが、どれだけできているか？

目標は測定可能な基準を定めることが大事だと言われます。ここでは必ずしも測定可能である必要はありませんが、測定可能であることを目指すことは具体化することの役に立ちます。

## ◆共有するということ

プロジェクトマニフェストの共有では、具体化を強調してきました。そして、もう1点強調したいことが、共有です。プロジェクトマニフェストは作成するものではなく、説明するものでもありません。共有するものです。共有できる方法を使って具体化することをオススメします。

1つの方法としては、ワークショップスタイルでの対話の場をつくる方法があります。プロジェクトの関係者が一同に会して、プロジェクトが成功した時点のことを想像しながら互いに語り合う場をつくります。目指す状態は、**関係者がプロジェクトを行なう価値を理解し、意欲的に取り組む意思を持つ状態**です。

## ◆おわりに

今回は、プロジェクトの開始時に行うプロジェクトマニフェストの共有について書きました。プロジェクトがやらされ仕事になってしまいがちな場合には、プロジェクトの意義から考えてみるのは如何でしょうか。

今回は、プロジェクト全体の計画、主にマイルストンの設定についてです。RUP の考える、4つのフェーズ(方向付け、推敲、作成、移行)の考え方を中心にお届けします。

### ◆◆◆◆ 般若心経とモデリング ◆◆◆◆

オブジェクトモデリングスペシャリスト 土屋正人

般若心経には「262文字に仏教のエッセンスが詰まっている」と言われています。最も有名なフレーズは「色即是空 空即是色」でしょう。このあと執拗に否定が続きます。

世に般若心経本は多々ありますが、宮坂宥洪師の「真釈般若心経」が新鮮でした。著者は釈迦が初めて説法した場所として知られるサールナートにある仏伝レリーフから、般若心経のメッセージを読み解くヒントを得たそうです。このレリーフは、次の階層からなっています。

- 一階—— 釈尊誕生の図
- 二階—— 釈尊修行の図
- 三階—— 釈尊説法の図
- 四階—— 釈尊入滅の図
- 屋上—— 釈尊瞑想の図

般若心経も読み解いていくと4層の「建物」が想起されます。

- 一階—— 幼児レベルのフロア (出発地点)
- 二階—— 世間レベルのフロア (世間における自己形成のレベル)
- 三階—— 舍利子レベルのフロア (無我を知る小乗レベル)
- 四階—— 観自在菩薩レベルのフロア (空を観る大乘レベル)
- 屋上—— 仏陀の居るところ (人知を越えたレベル)

観自在菩薩(観音)は、四階から三階にいる舍利子(釈迦の弟子)に般若波羅密多を語ります。否定しているように思えるのは階が異なるからであり、階を上がるにつれて眺望が広がるわけです。そして、全ての階は個人個人の中にあります。

唐突ですが、これを読んだときMOFが想起されました。MOFとは“Meta-Object Facility”のことで、OMGが定めたモデル駆動工学のための標準規格で、次の4階層のアーキテクチャとして設計されています。

- M0層：オブジェクトのレベル。モデルのインスタンス。
- M1層：モデルのレベル。メタモデルのインスタンス。UMLのモデル等。
- M2層：モデルを定義する言語のレベル。メタモデル。
- M3層：メタモデルを定義する言語のレベル。メタメタモデル。

なんとなく通じるものがないでしょうか。

視野を変える、視点を変える、ということがモデリングにおいては大切です。開発者から見て「ある」ものでも、顧客から見たら「ない」かもしれません。顧客にとって「ある」ものを、開発者は「ない」と思うかもしれません。思いをひとつにするためには、階段を登ったり降りたりすることが必要なのでしょうか。

夢を。



GSLetterNeo Vol. 30

2011年1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、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](mailto: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