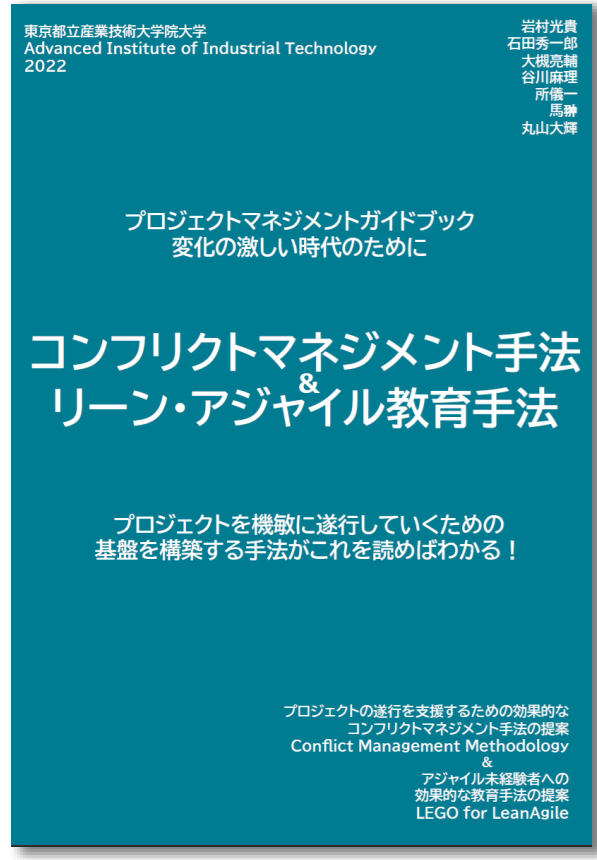


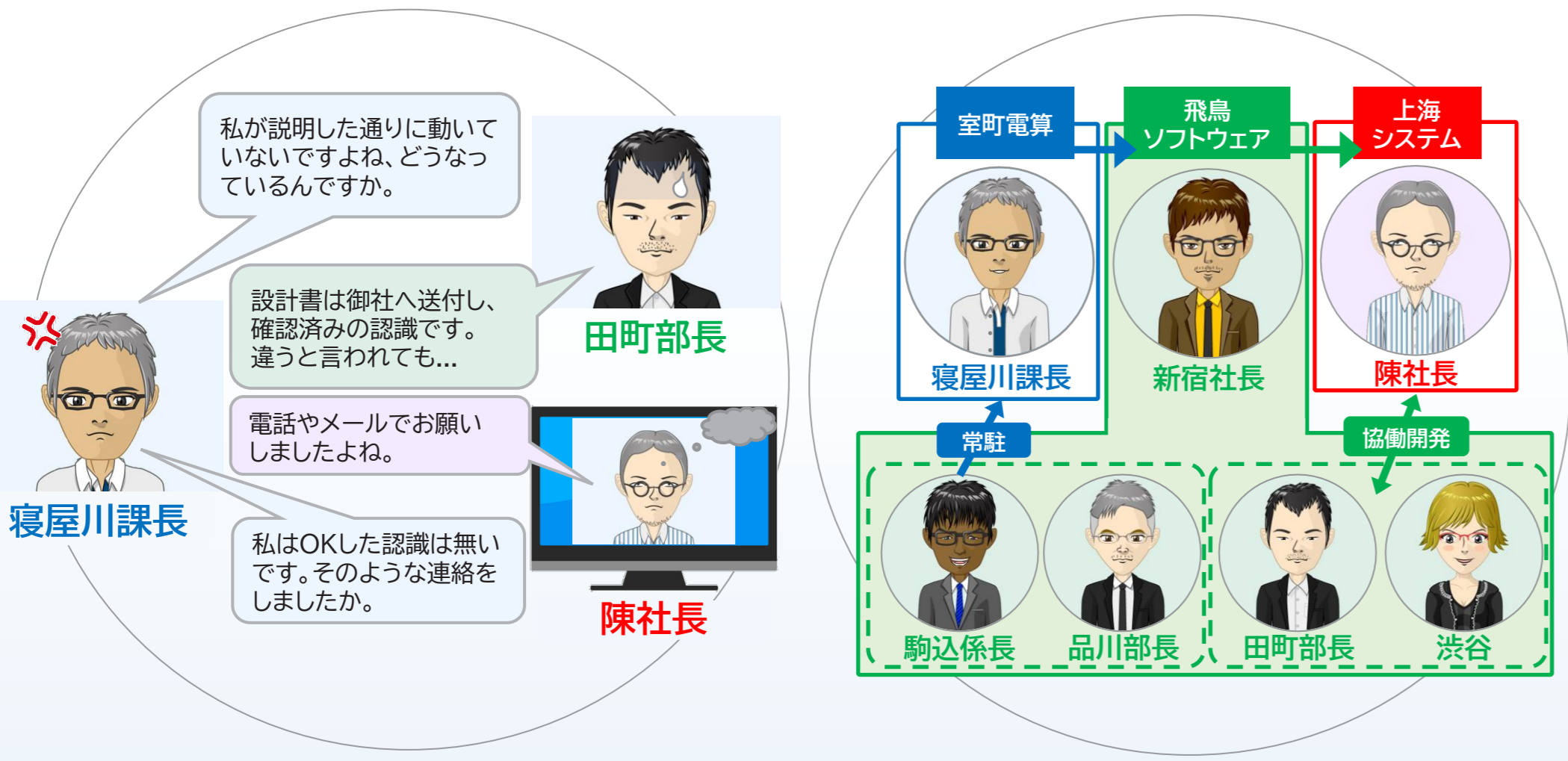
コンフリクトマネジメント手法&リーンアジャイル教育手法の提案



2つの手法を紹介するガイドブックを作成

- ・多様性の高いプロジェクトにおけるコンフリクトマネジメント手法
- ・アジャイル未経験者に向けたリーンアジャイル教育手法

コンフリクトマネジメント手法 対処方法をストーリーで解説



コンフリクトをイラストで紹介

ストーリーの人物相関図

リーンアジャイル教育手法 「LEGO for LeanAgile」の開発



LEGO for LeanAgileパッケージ

ワークショップ中の様子

コンフリクトマネジメントの スキルや知見が向上できる

- ・複数の企業やメンバーが参画する、システム開発プロジェクトを題材とした身近なストーリー。
- ・インタビュー調査の分析結果から、代表的なコンフリクトを盛り込んだ、6つのエピソードで構成。
- ・各エピソードに、コンフリクトの発生要因、解説、対処方法、学術的分類を記載。

<6つのエピソードのコンフリクト>

1. プロジェクト関係者間において、調整が十分ではない。
2. 所属や立場、属性が異なると、当事者間で相互不理解や無理な要望が生じる。
3. 異なる生活環境、制度、文化をお互いが理解できない。
4. 工数や作業の割り振り、人員の選定といったマネジメントが不適切である。
5. 担当者が不適格である。
6. 相手の考えや価値観に配慮せず、自分の考えや価値観を優先し、譲らない。

LEGO®ブロックを使用して、 スクラム型開発を疑似体験

- ・LEGO®ブロックを使用して、チームでプロダクト制作を行うワークショップを開発。
- ・手を動かしながら、アジャイルの mindset とスクラム型開発のフレームワークを習得。
- ・リーンソフトウェア開発の7つの原則に沿った『リーン思考カード』によって、ムダを最小限に抑えつつ、顧客価値を最大化する方法を学習。
- ・試行ワークショップを複数回実施し、改善を重ねた。
- ・教育手法を「リーンアジャイルガイドブック」に集約。



調査・分析

関係者間で、調整が不十分

相互理解や無理な要望

生活環境、制度、文化を理解できない

作業割り振り、人の選定が不適切

相手に配慮せず、自分の価値観を優先

担当者が不適格

インタビュー調査を行い、逐語録を作成

質的統合法で分析

- ・一意の文を抽出し、ラベルとする
- ・内容の似たラベルを集めてグループを編成
- ・グループの意味を表現する文を表札とする
- ・192のラベル、38の表札を生成

テキストマイニングで分析

- ・<特徴的な語>
「外国企業」「交渉」「納期」
- ・<結びつきのあった語>
「自分」「上司」「会社」「顧客」「外国企業」「交渉」「納期」「説明」「理解」「理由」

リーン思考カード

決定をできるだけ遅らせる	学習効果を高める	ムダの排除
バックログ作成時に、何が優先なのか検討する	チーム・組織としての学習効果を高める	明らかなムダ+顧客視点のムダを排除する
できるだけ速く提供する	チームに権限を与える	統一性を作り込む
指示を待たずに自分がすべきことをコミットメントする	信頼と責任の文化を浸透させる	一貫したビジョンと思想を持つ

最大の特徴であるリーン思考カードの一例【ムダの排除】

- ・主催者は、参加者に対しリーン思考カードの1つ【ムダの排除】を提示する。
- ・参加者は、ムダな作業について時間を半分にするプランを検討し、顧客価値の向上に繋げる。

ワークショップ参加者からの評価

- ・『リーン思考カード』によって、作業をスムーズに進めることができた、目的が明確になった
- ・「親しみやすく、楽しい、もっとアジャイルについて学びたい」が9割以上!