仕事のゲーム化

- お話のポイント
  - 楽しい仕事を選ぶのは難しいけど、仕事を楽しくすることはできる
- 自己紹介
  - 会社
    - 株式会社永和システムマネジメント
    - コンサルティングセンター
  - 仕事
    - 開発現場の活性化
      - アジャイル開発
      - プロジェクトファシリテーション
    - 開発技術の向上
      - オブジェクト指向
        - モデリング
        - 設計
  - 著書・訳書
    - リーン開発の本質

http://www.amazon.co.jp/dp/482228350X

    - アジャイルソフトウェア開発スクラム

http://www.amazon.co.jp/dp/4894715899

- ゲームの定義
  - いろいろあるよ
    - ルールに則って行うこと
    - 勝敗があるとは限らない
  - ゲームの種類
    - カードゲーム
      - トランプ
    - ボードゲーム
      - 将棋
      - チェス
    - ビデオゲーム
      - テレビゲーム
      - 携帯ゲーム
    - スポーツ
      - サッカー
      - 野球
    - PAゲーム
    - 計画ゲーム
- 仕事のゲーム化を知ったきっかけ
  - 「リリースタイムアタック」
    - 某社で作成していたパッケージソフトウェアをリリースできるようにするまでの時間を測定し、前回のリリースよりも短時間で行うことを目的としたプラクティス。
- 一冊の本
  - 「わが子が驚くほど「勉強好き」になる本」

    - 勉強のゲーム化
      - 明確な「目標」
      - 明確な「方法」
      - 明確な「評価」
    - 「限定する」こと
      - けん玉教室でのエピソード
        - ✕ 好きに何でもやって良いよ
        - ◎ 試合
        - ◎ 級認定
      - 制約することが、モチベーションを生む
    - PDCAのサイクル
    - 「ゲーム化」のカギ
      - 数値化
        - 量的基準
          - 時間
          - 回数
          - 範囲
          - 空間
        - 指標
    - してはならないこと
      - 勉強することを罰ゲームにする
    - http://www.amazon.co.jp/dp/4804761683
- 身近な「限定する」事例
  - プレゼンテーション
    - 通常の場合
      - 時間を使いきることが目標
        - 「そんなに、何話そう」
    - 時間を短く限定した場合
      - 時間に収めることが目標
        - 「ともかく5分だから」
  - イテレーションによる開発
    - タイムボックス
      - 1時間
      - 1週間
      - 1カ月
- 開発現場への適応
  - 指標の例
    - 単位時間当たりのテストの実行回数
    - コミットの回数
    - コミットしたソースの数
  - 限定の例
    - 会議の時間
      - タイムボックス
  - 良い指標
    - 成長を促す
      - 達成する指標
      - 守る指標
      - ✕ できて当たり前の指標
    - 納得できる
      - 押しつけでもOK
      - ✕ 無意味な指標
    - 裁量の余地がある
      - チームのレベルにあった目標
      - ✕ 全チーム同じ
    - 繰り返しチャレンジできる
      - リベンジ可能