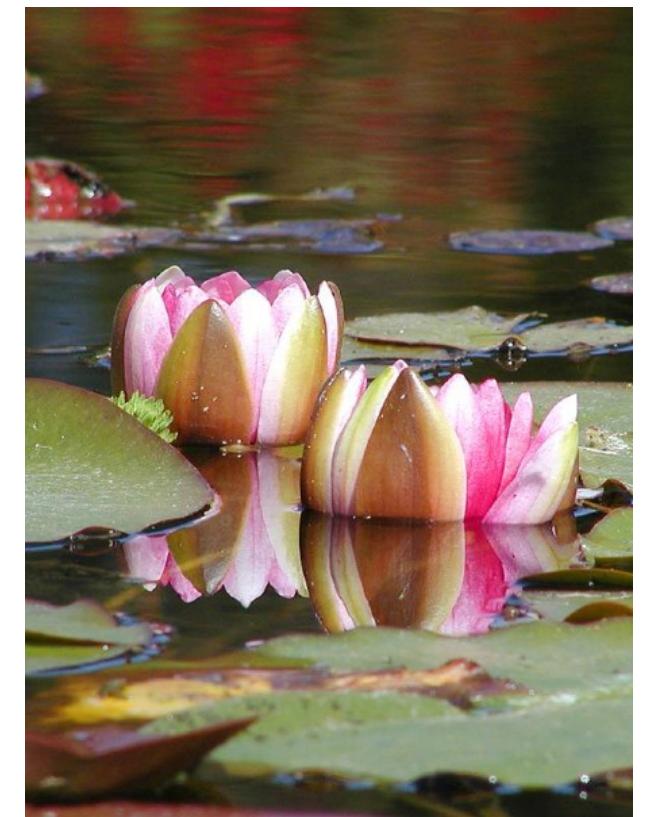


バグレゴその後 -- レゴブロックから学んだもの --

2008-01-30

(株)チェンジビジョン
懸田 剛(Takeshi Kakeda)



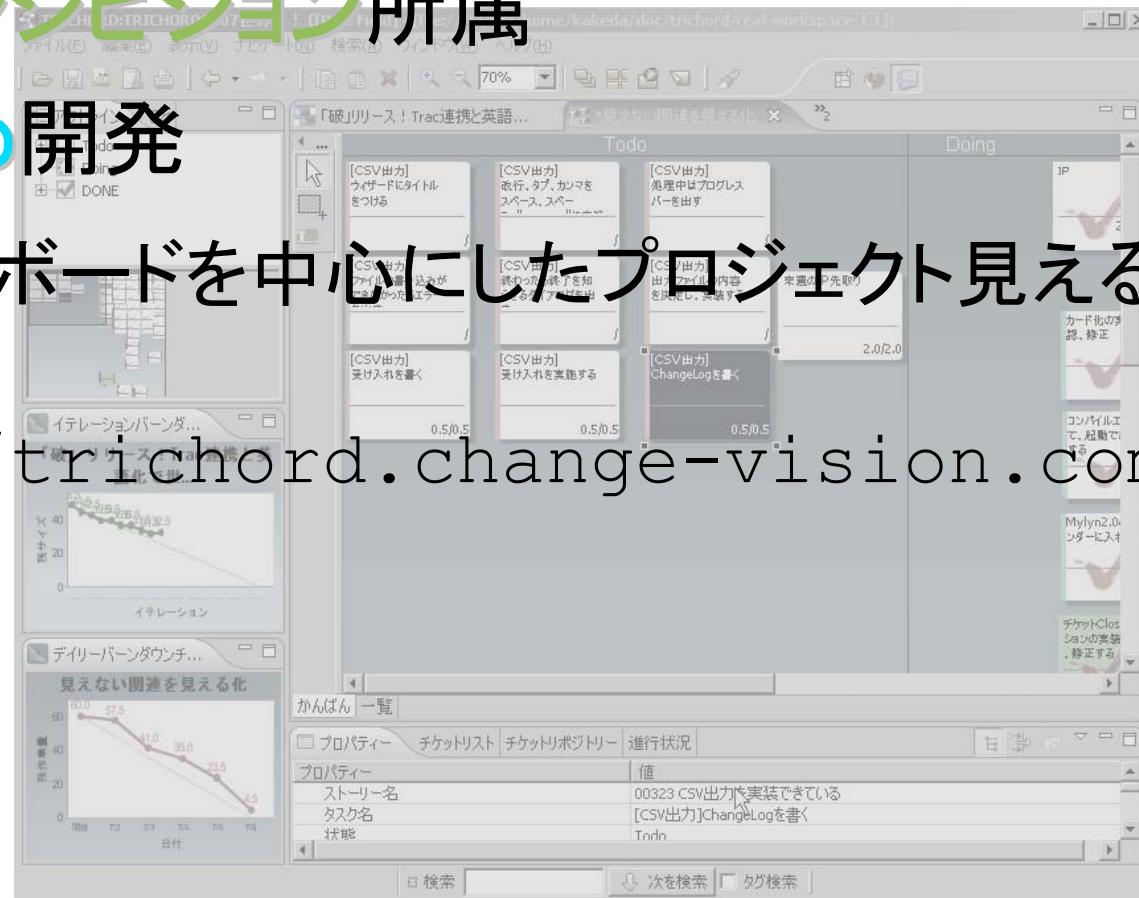
アジェンダ

- **自己紹介**
- バグレゴとは何か
- 現在のバグレゴ
- バグレゴふりかえり
- バグレゴが教えてくれたこと



自己紹介

- 懸田 剛 (かけだ たけし)
- (株) チェンジビジョン 所属
- **TRICHORD** 開発
 - かんばんボードを中心としたプロジェクト見える化ツール
 - <http://trichord.change-vision.com/>



アジェンダ

- 自己紹介
- バグレゴとは何か
- 現在のバグレゴ
- バグレゴふりかえり
- バグレゴが教えてくれたこと



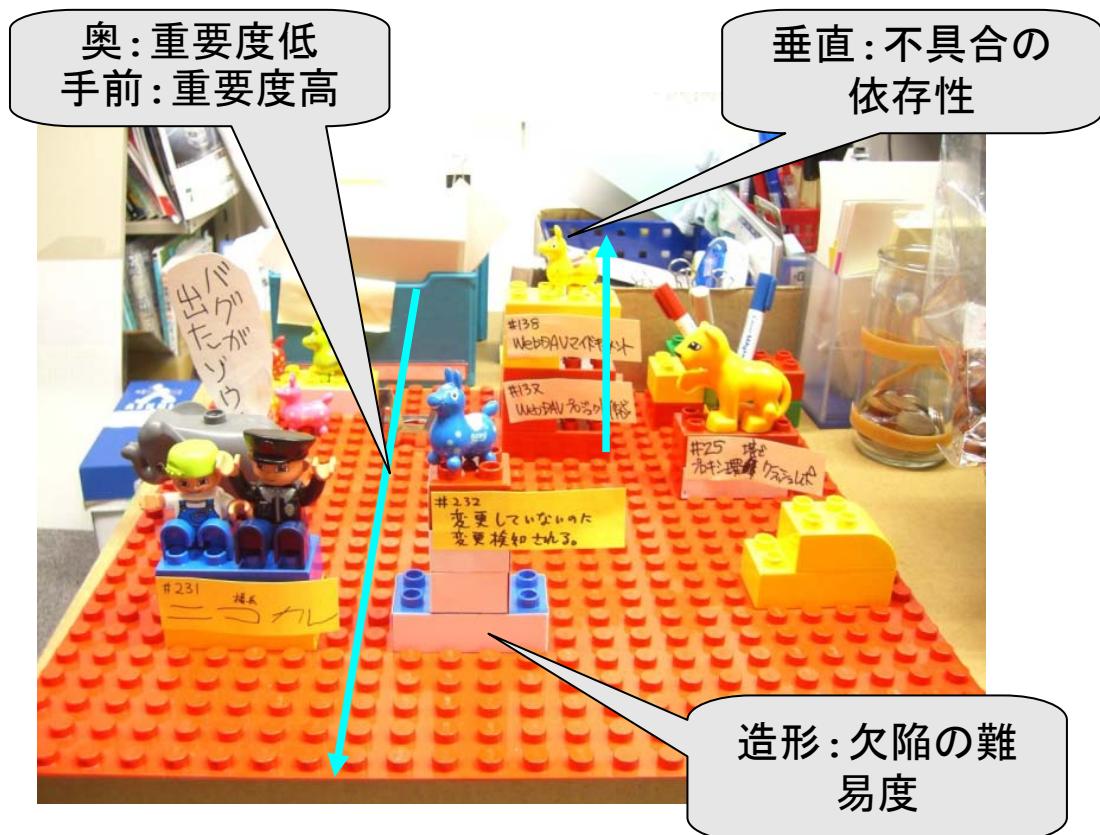
バグレゴとは何か？

- ・ 不具合発見時にレゴブロックにて表現する
- ・ 開発チームの目の前に配置する
- ・ 不具合を退治したら積んでいるブロックを破壊する



バグレゴの特徴

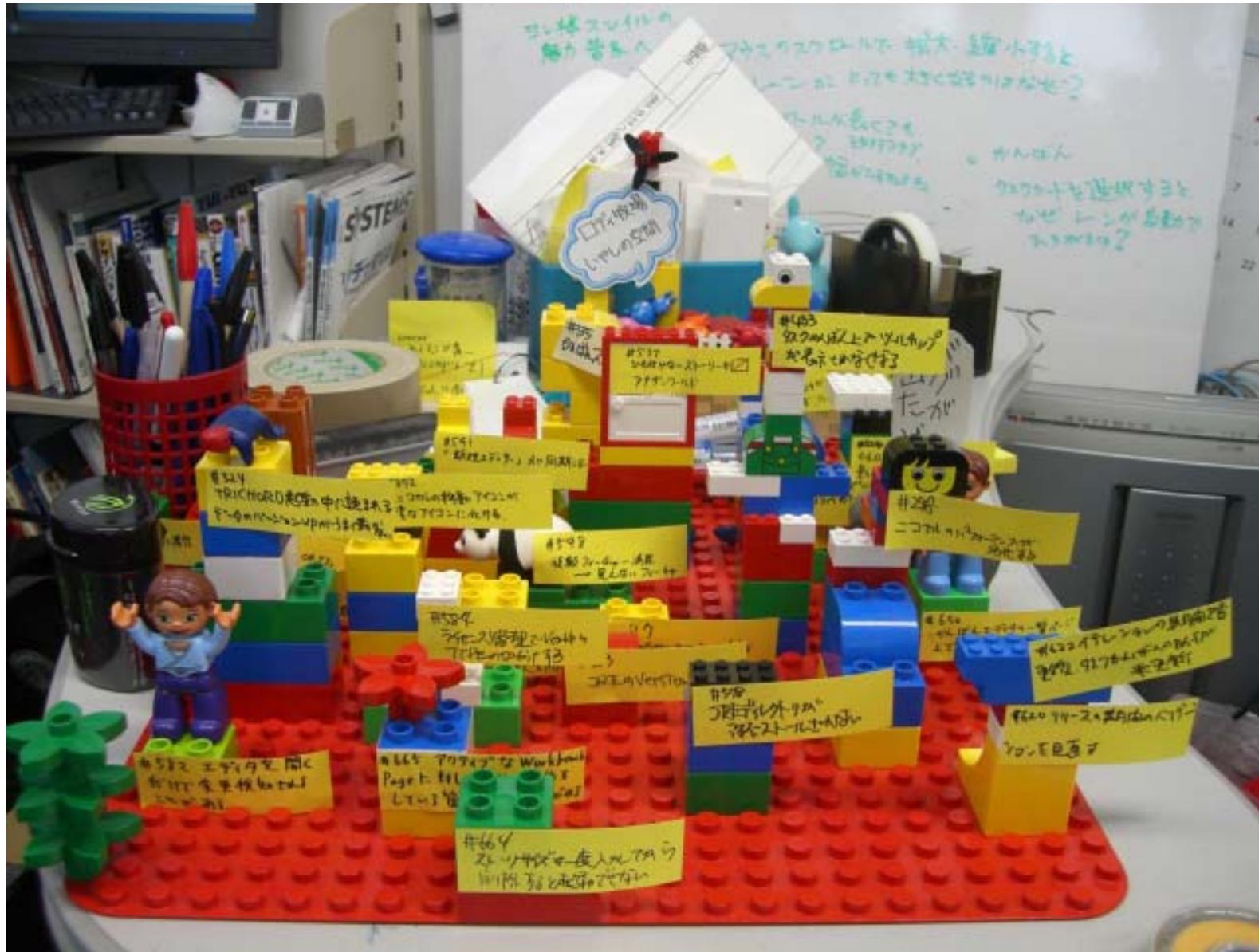
- ・ 優先度表現
 - レゴの位置
- ・ 難易度表現
 - レゴの造形
- ・ 依存性表現
 - 垂直に積む
- ・ 常に見える位置
 - 規模感がわかる



ある日のバグレゴ（1）



ある日のバグレゴ（2）



2007年JaSST Tokyoにて

- レゴブロックを使った欠陥の「見える化」- バグレゴによる試行 -
 - ベストスピーカー賞を頂きました。

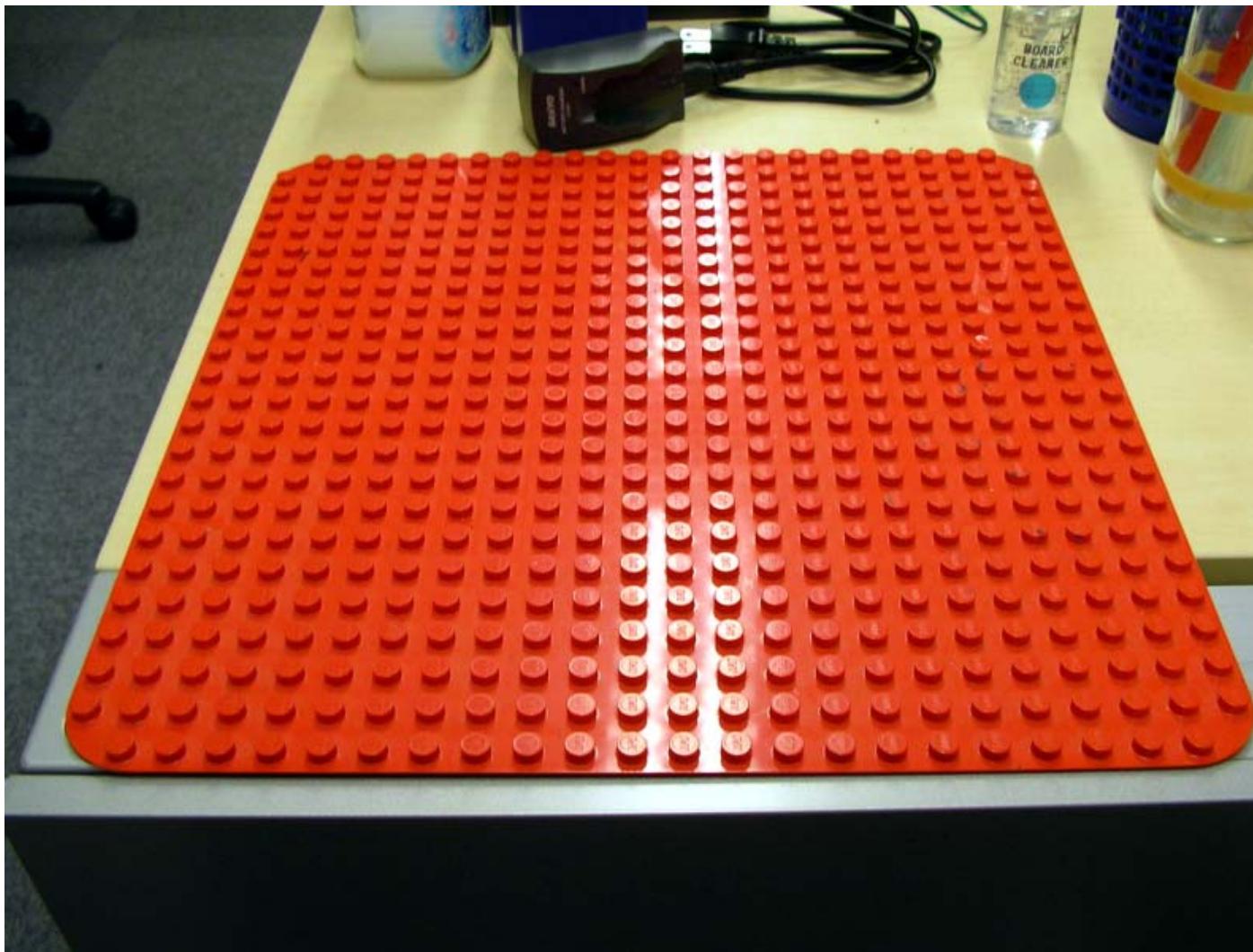


アジェンダ

- ・自己紹介
- ・バグレゴとは何か
- ・**現在のバグレゴ**
- ・バグレゴふりかえり
- ・バグレゴが教えてくれたこと



現在のバグレゴ



アジェンダ

- 自己紹介
- バグレゴとは何か
- 現在のバグレゴ
- バグレゴふりかえり
- バグレゴが教えてくれたこと



バグレゴのふりかえり + (よかったです)

- 誰でも**わかりやすい**
 - 開発スペースに立ち寄る誰でも一目でわかる
- 強烈な**存在感**
 - 数が増えた時のプレッシャーが特に
- **五感**によるアラート
 - 音: 積む / 崩す、手で触る
- **楽しさ**
 - マインドセットの変化
 - あるだけで部屋の雰囲気が違う



バグレゴふりかえり

△（うまくいかない、どうにかしたい）

- **二重管理**の問題
 - レゴにはあるがTracにはない、などが発生する
- **量**に対応しきれない
 - 物理的スペースと、ブロックを積む際の思考が仇になる
- 変更が起きないと**背景**になる
 - 変化しないと価値が下がる

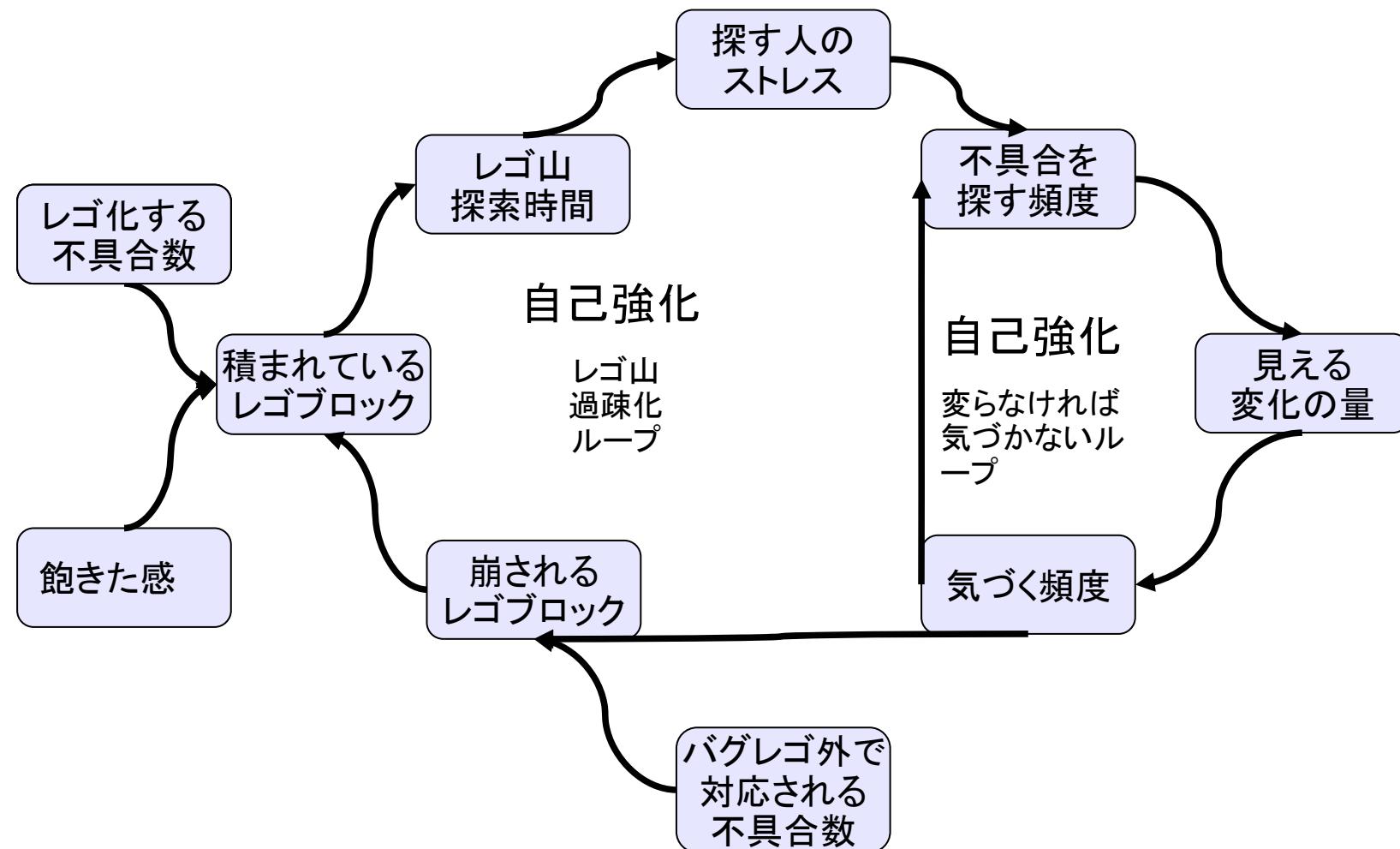


なぜ使われなくなったのか？

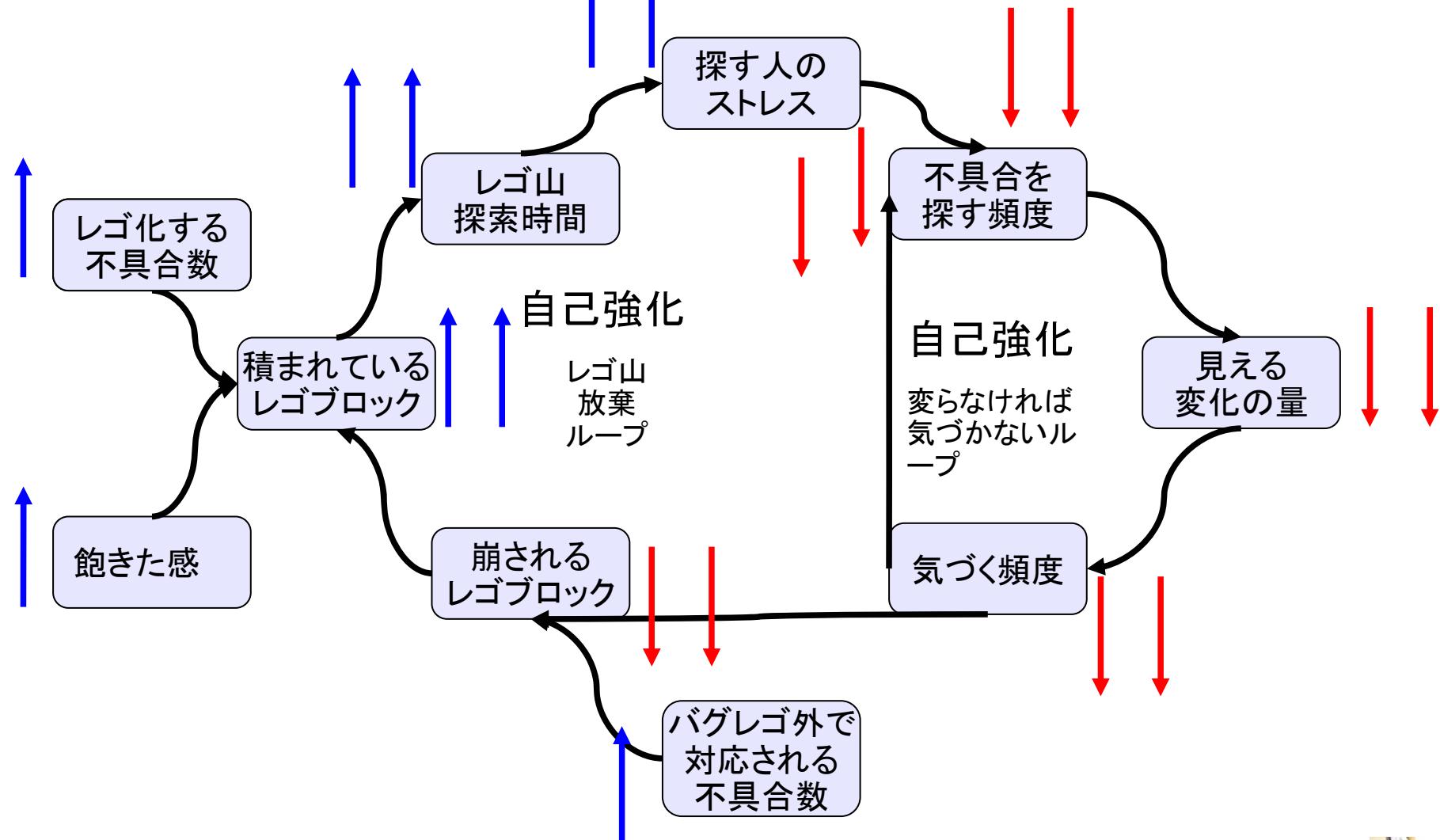
- 不具合在庫の量が増えた?
 - すべてを出しておくことが不可能になった
- 飽きた?
 - 最初は楽しいブロックも慣れたら飽きた?
- 不具合の対応プロセスの変更?
 - TRICHORDのTrac連携機能でチケットがそのままタスクとして計画される



バグレゴ衰退ループ図



バグレゴ衰退ループ図 シミュレーション



アジェンダ

- 自己紹介
- バグレゴとは何か
- 現在のバグレゴ
- バグレゴふりかえり
- バグレゴが教えてくれたこと



バグレゴが教えてくれたこと

- **楽しさ、自分達の工夫による効率化**
 - 単なる作業の効率ではない
- **五感を活用したフィードバックの重要性**
 - 視覚, 聴覚, 触覚
- **物理デバイスの存在感の価値**
 - 目に入る、誰にでもわかる、興味を引く



他の五感を使ったフィードバックの例

- XFD (eXtreme Feedback Device)
 - テストの失敗をランプで警告 (赤:失敗)
- コミットベル
 - ファイルのコミットを音で知らせる
- ビルド失敗音
 - ビルドの失敗を音楽で知らせる

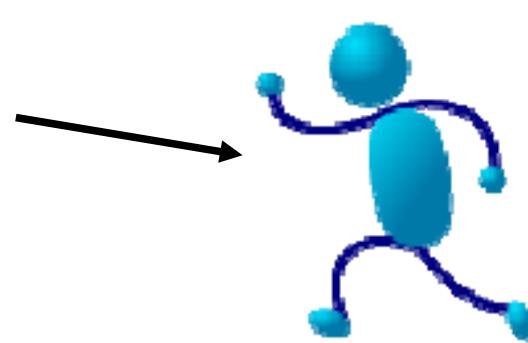


<http://pragmaticautomation.com/cgi-bin/pragauto.cgi/Monitor/Devices/BubbleBubbleBuildsInTrouble.rdoc>



物理デバイスの存在感

- まさに、今、そこにある
 - 小さなディスプレイの中ではない、現実世界のモノとして
- 隠すことができない正直な姿
 - フィルタや、アプリケーションを閉じたりできない
- 変化、異常の**アフォーダンス**

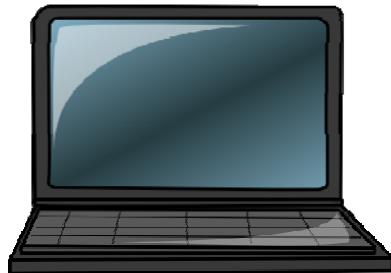


ア フ ォ ー ダ ン ス
(affordance)とは、環境が
そこに生活する有機体に対し
て与える (afford) する「意
味」のことである。アメリカの知
覚心理学者ジェームズ・J・ギブ
ソンによる造語で、生態光学、
生態心理学の基底的概念であ
る。(wikipediaより)



なんでもソフトウェア！？

- IT業界は何でもソフトウェア、ディスプレイの中で実現しようとしているのか？
 - メール、Webアプリケーション、Excel、etc
- もっと人に近い存在 (=物理デバイス) こそ、人に対して大きな知覚 (アフォーダンス) を与えることができる
- **TRICHORD**はソフトウェアが現実世界に近づくひとつの挑戦です



TRICHORD



ご質問はござりますか？



御清聴ありがとうございました。

