

インパクトのあるソフトウェアを作る

4つの思考軸から生まれるパワフルな戦略的プランニング

IMPACT インパクトマッピング MAPPING

Change Vision, Inc.
平鍋健児

今日話すこと

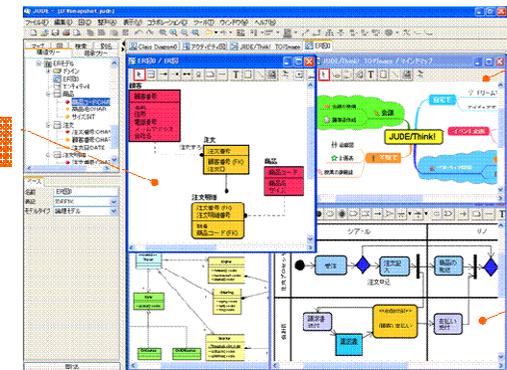
- 自己紹介
- WHY IMPACT MAPPING ?
- WHAT'S IMPACT MAPPING ?
- HOW TO DO IMPACT MAPPING ? (DEMO) !
- Mapping Mapping
- Other Mind Mappings
- まとめ

自己紹介



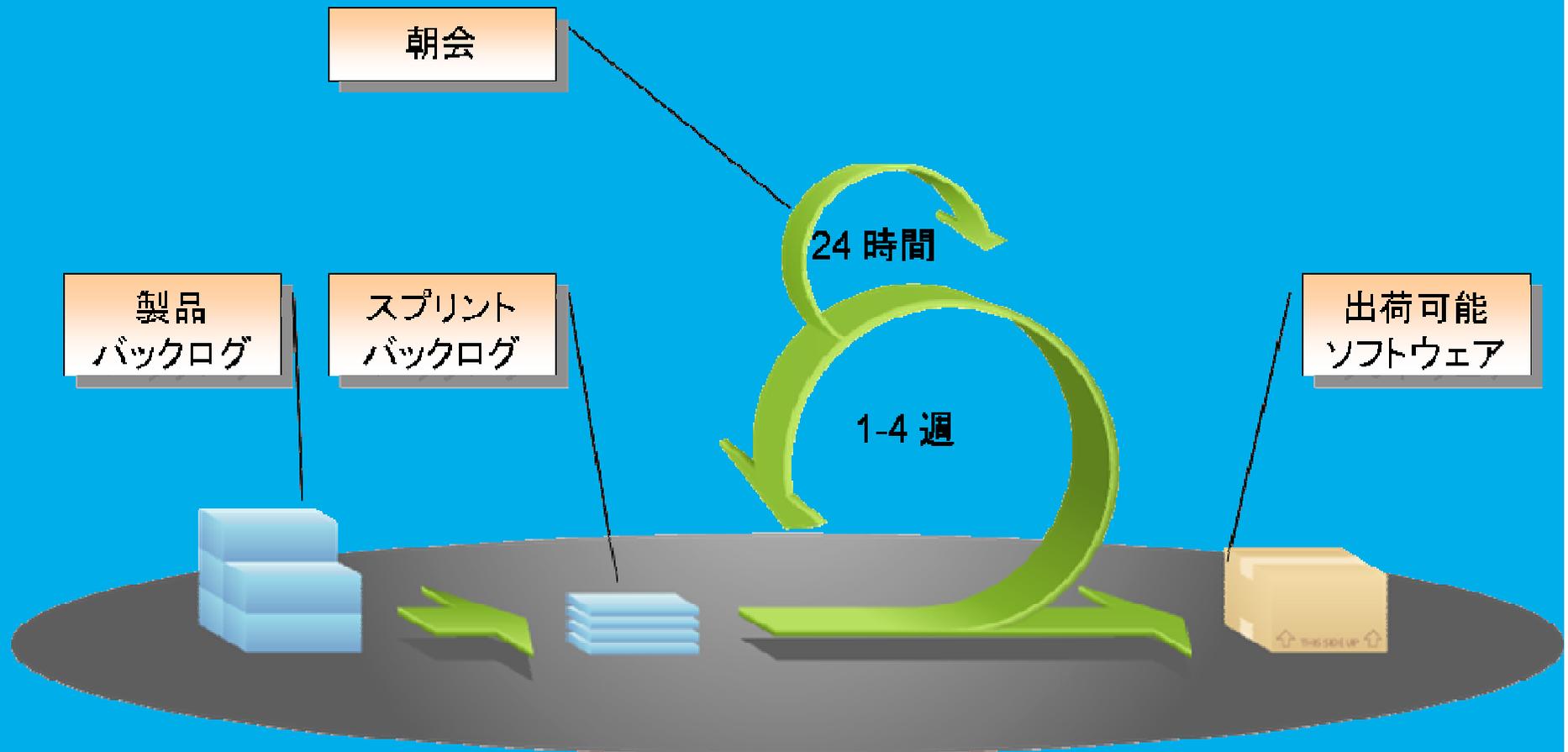
- (株)永和システムマネジメント
 - 福井市（本社）、上野東京（支社）
 - Ruby と Agileを使ったふつうのシステム開発
- 株式会社チェンジビジョン
 - 福井市（開発部）、上野東京（本社）
 - astah* (旧：JUDE) の開発
- 平鍋健児
 - UML+マインドマップエディタ astah*の開発
 - 要求開発アライアンス、理事
 - 翻訳、XP関連書籍、『リーン開発の本質』、『IMPACT MAPPING』等多数。
 - 著書『アジャイル開発とスクラム』、『要求開発』、『ソフトウェア開発に役立つマインドマップ』

ERD



WHY IMPACT MAPPING ?

アジャイル (Scrum)





HIRANABE KENJI 株式会社ナカノ
平鍋健児 株式会社ナカノ
代表取締役
NONAKA IKUJIRO 一橋大学名誉教授
野中郁次郎

アジャイル開発とスクラム

顧客・技術・経営をつなぐ協調的ソフトウェア開発マネジメント

SOFTWARE DEVELOPMENT THAT CONNECTS CUSTOMERS, ENGINEERS AND MANAGEMENT

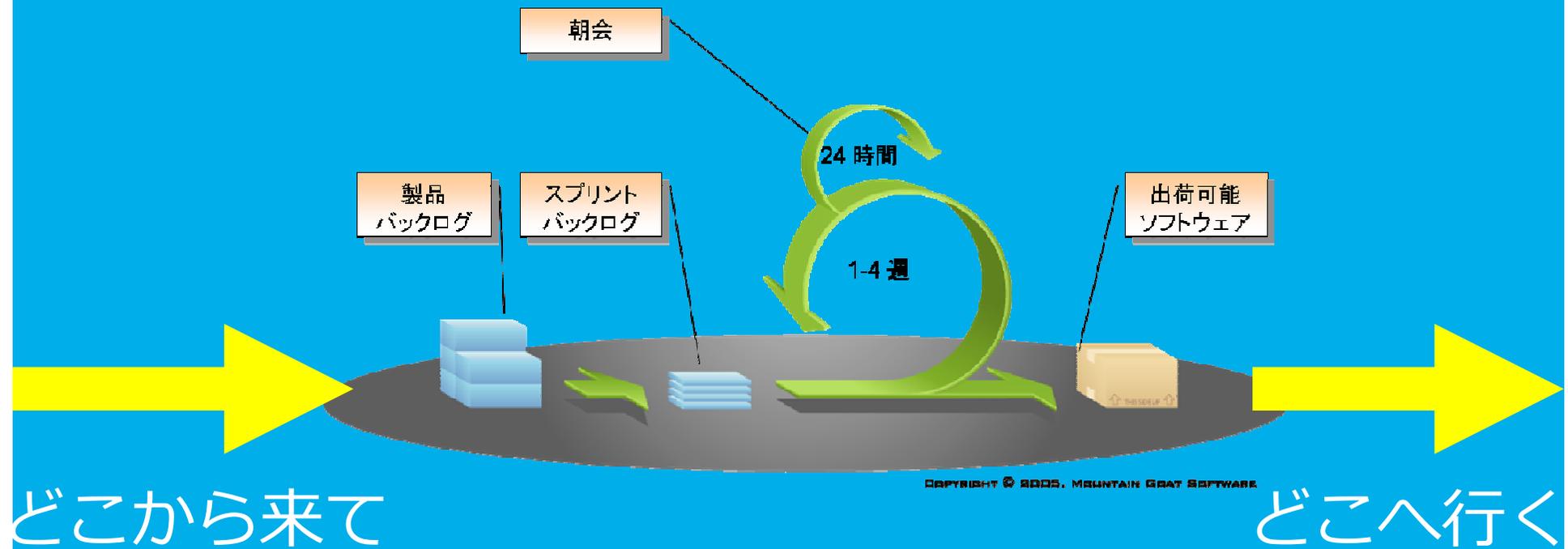
日本におけるアジャイル開発の第一人者と世界的な経営学者・スクラム産みの親による提言

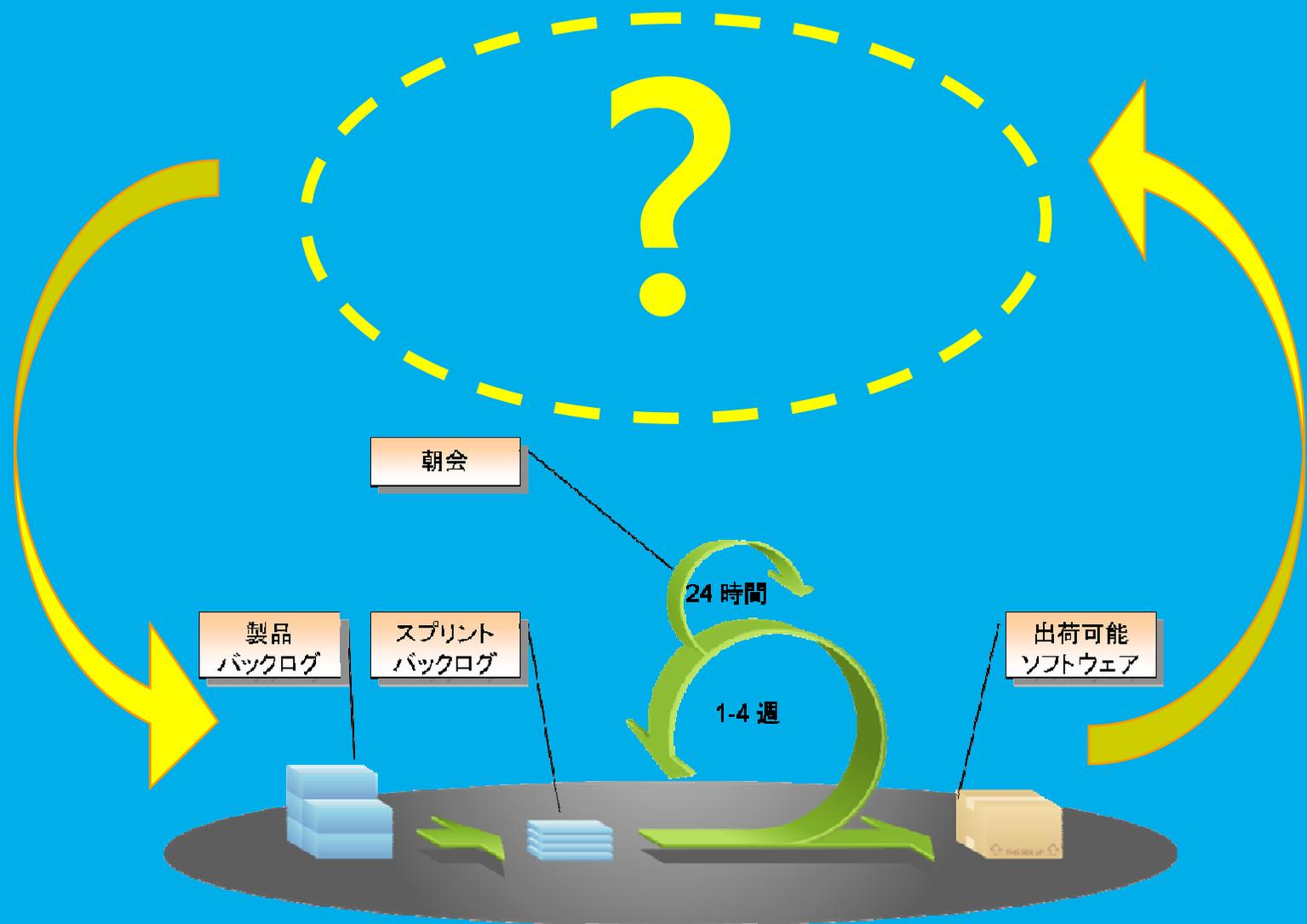
日本生まれ 米国育ち 注目の開発手法

業界をリードするリクルート・富士通・楽天の最新開発事例を収録!

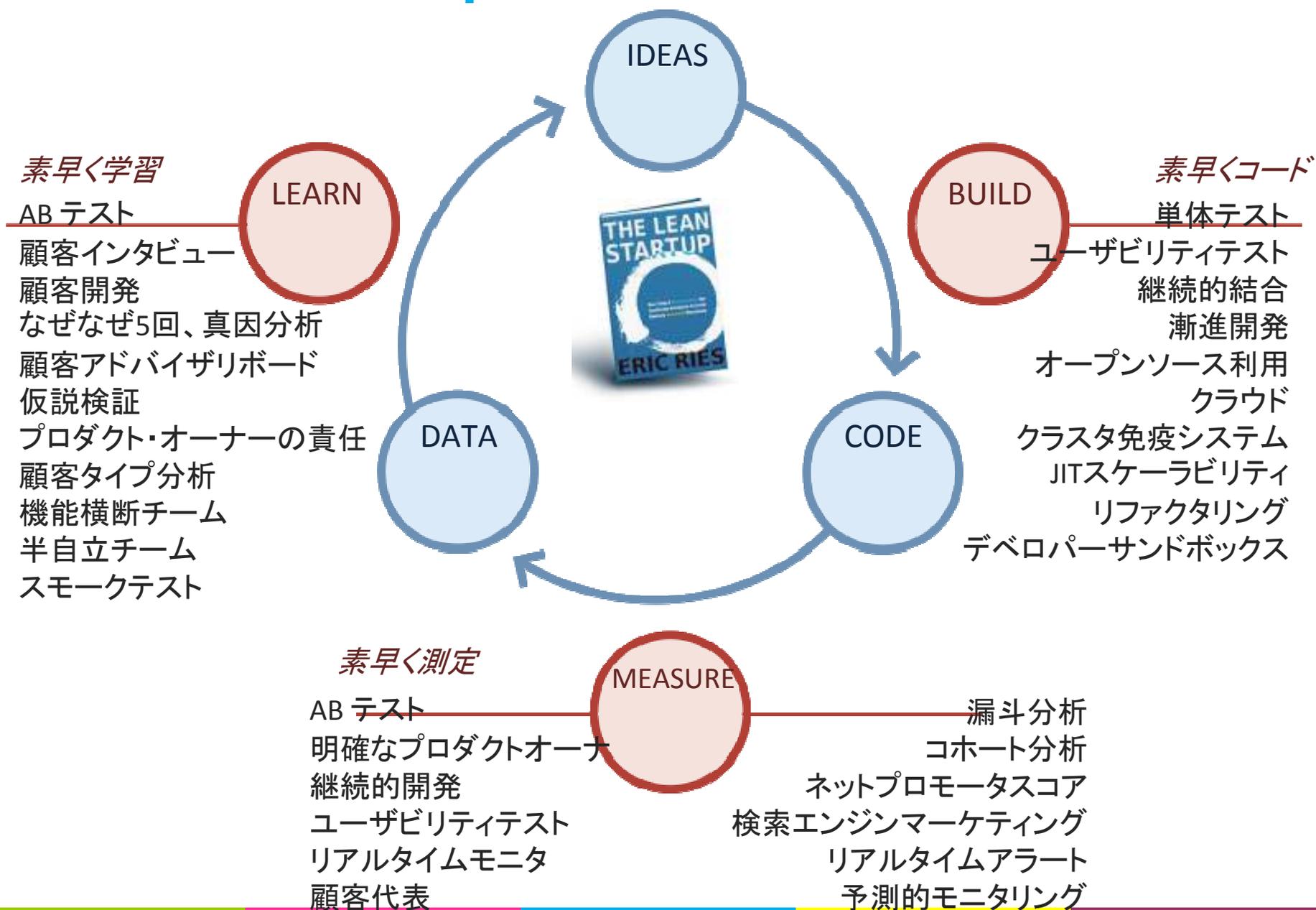
SE
SHOESHA

アジャイルの外側





Lean Startup



WHAT'S IMPACT MAPPING ?



ABOUT THE AUTHOR

著者紹介

ゴイコ・アジッチ (Gojko Adzic)

IT技術書の最高峰
ジョルト賞 受賞者
ゴイコ・アジッチの最新刊!

Jolt Awards 2012

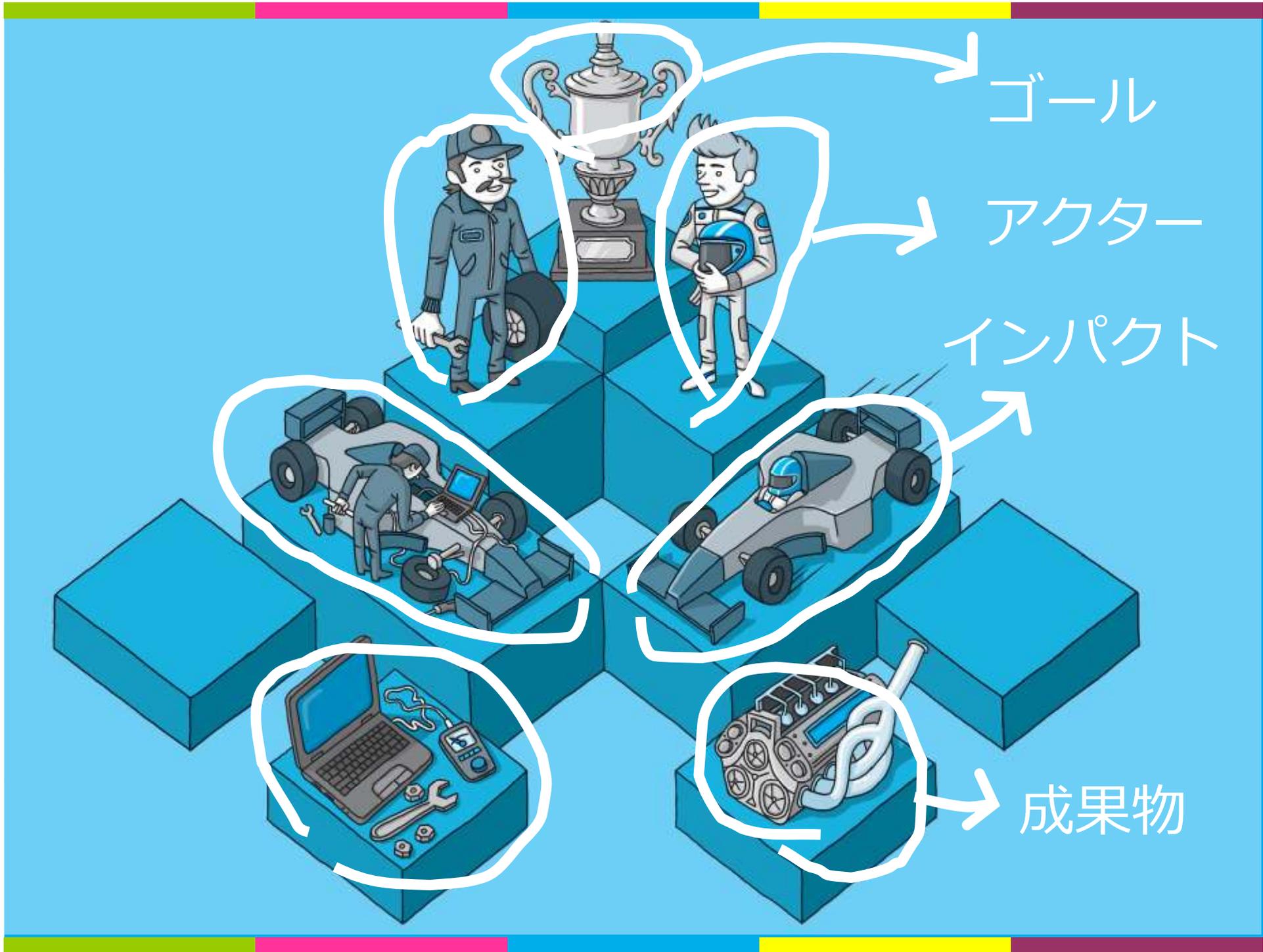
マインドマップ × アジャイル

最強の組み合わせで
最高の製品を届ける!!

ヒント：
アジャイル, XP, Kent Beck, TDD, Dan North, BDD, ATDD, Exploration Through Example, Brian Marick

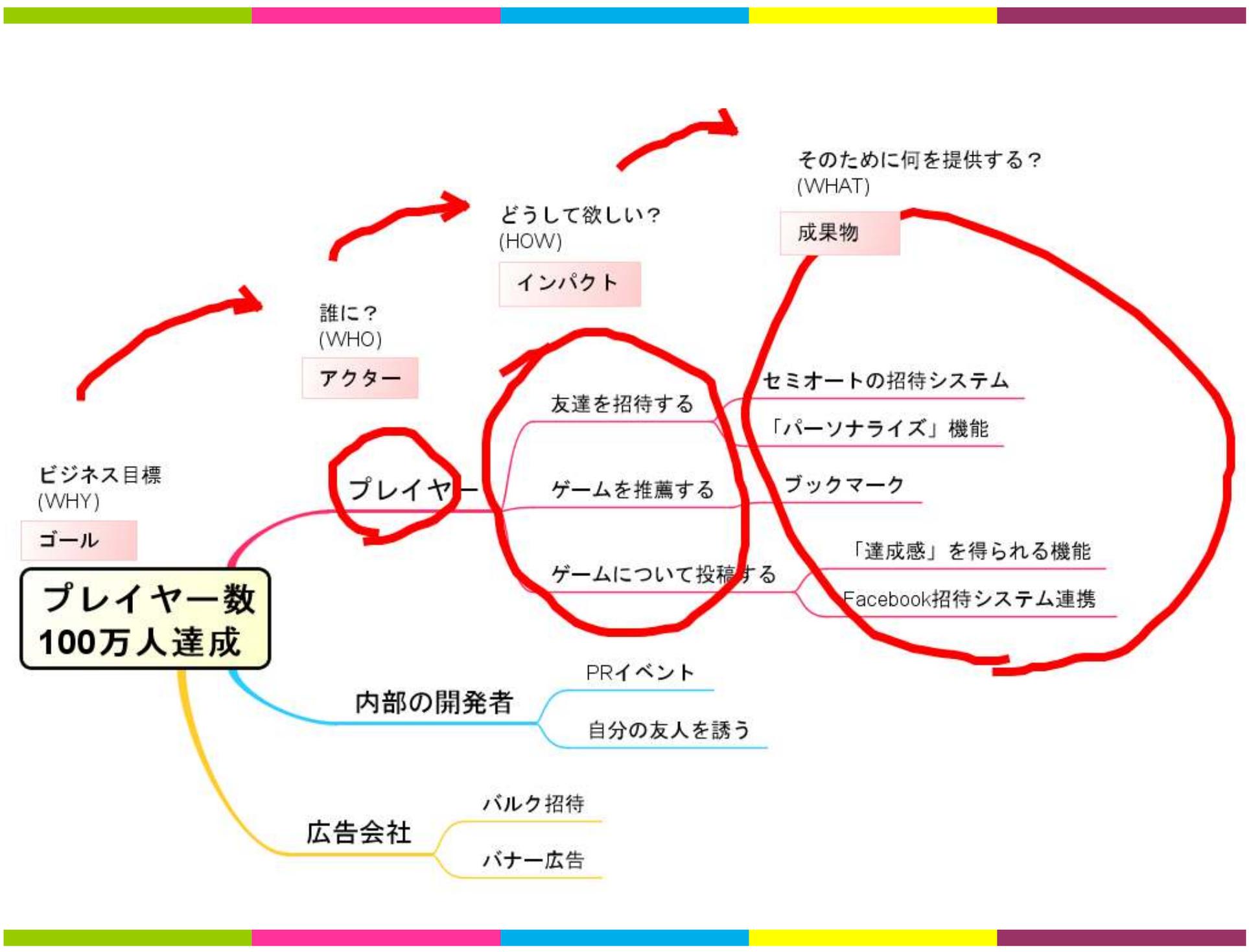
IMPACT MAPPING の要素

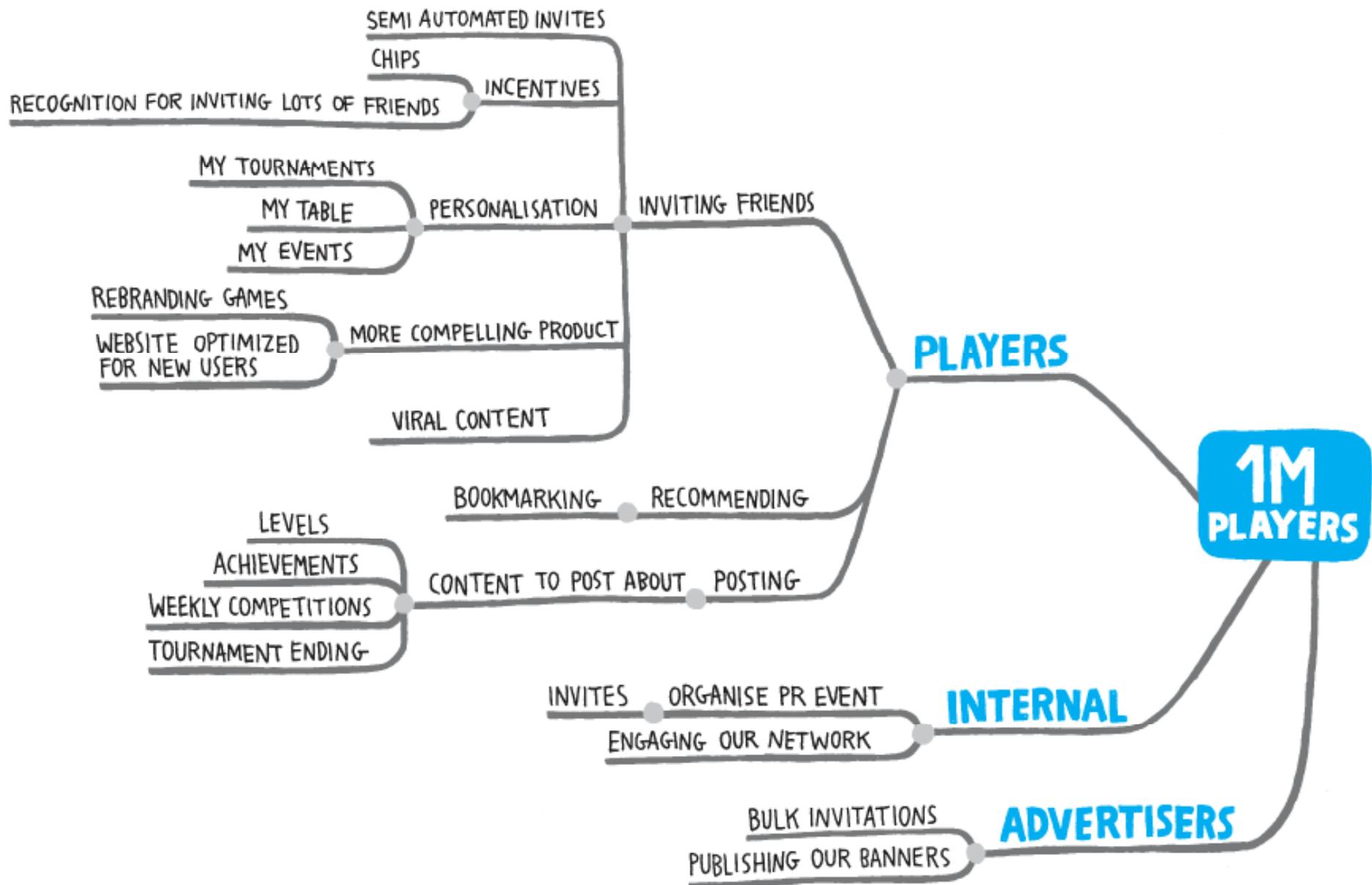
- ゴール (WHY)
 - なぜ私たちはここにいるか？
- アクター (WHO)
 - 誰の行動にインパクトを与えるか？
- インパクト (HOW)
 - どんなインパクト(行動変化)が起こる？
- 成果物 (WHAT)
 - 何を私たちは提供できるか？



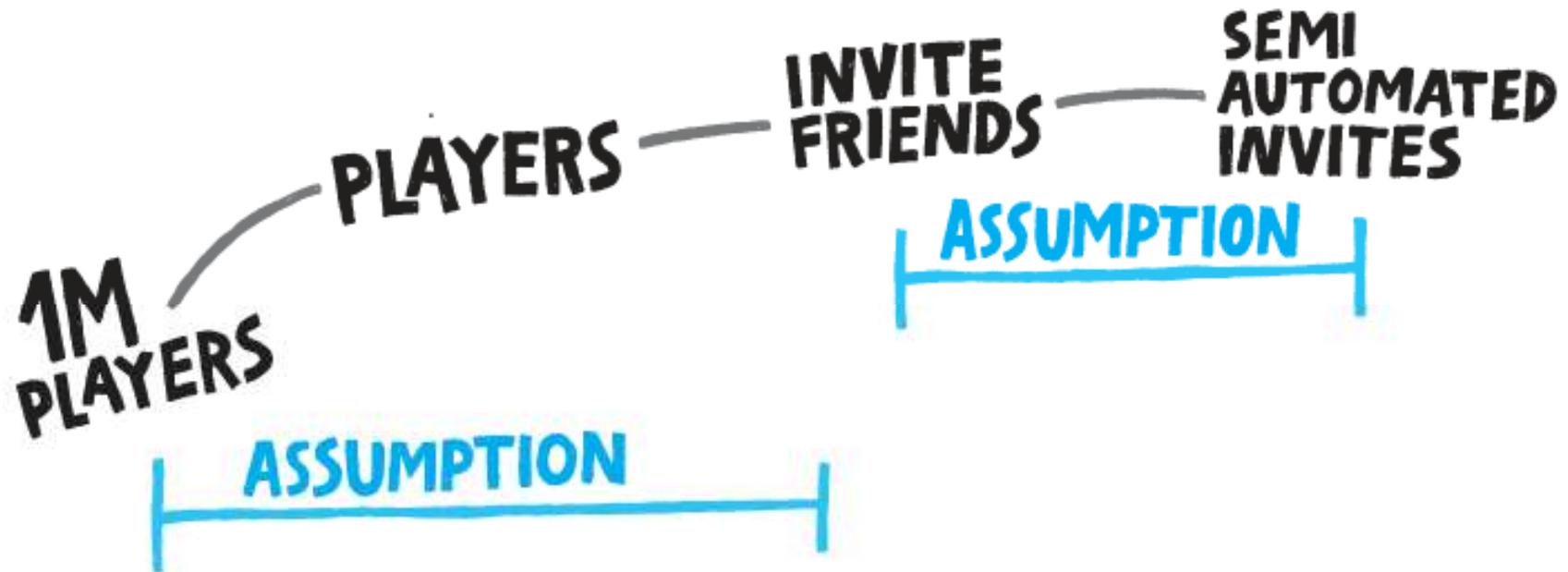
HOW TO DO IMPACT MAPPING ?

DEMO!





仮説(Assumption)



Mapping Mappings



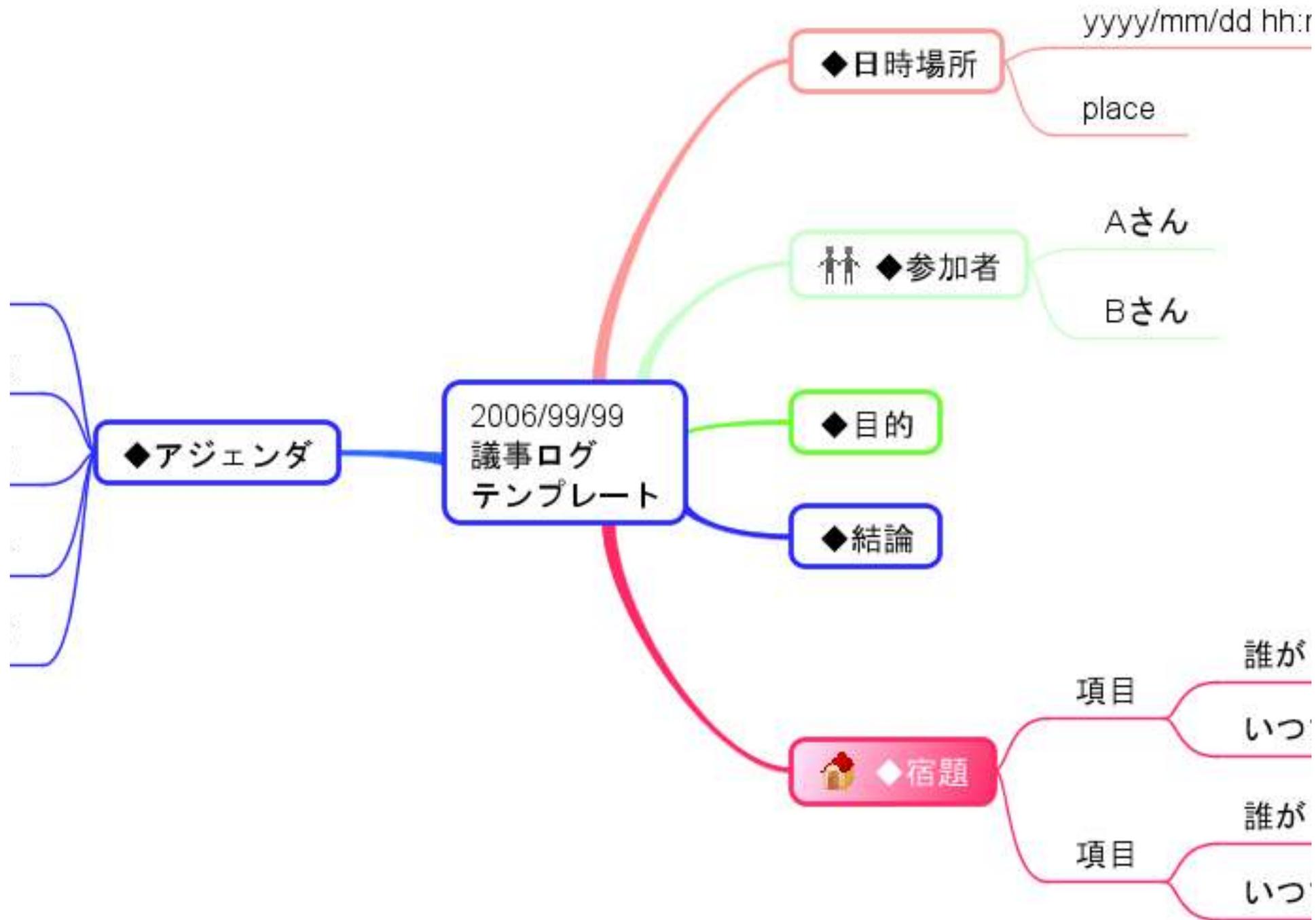
- 「マッピング」とつくものは他にもたくさん！
<http://blogs.itmedia.co.jp/hiranabe/2013/12/mapping-mapping.html>

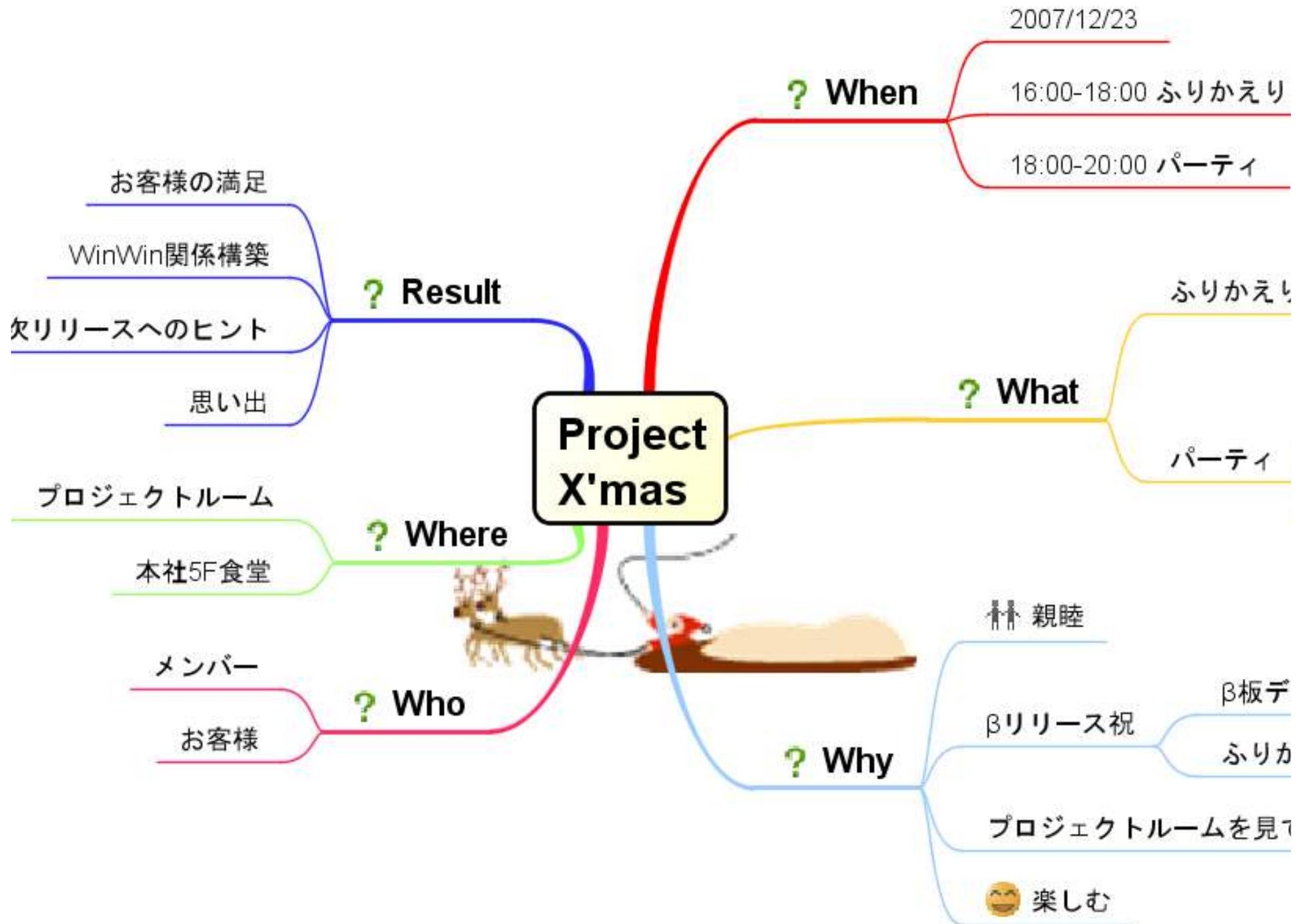
ソフトウェア開発と マインドマップの本





Other Mind Mappings





Jazz Guitar Chords - C major, Ionian/Lidian -



4th string

right

left

CM9

CM7

C69

C6

C

CM7

C69

C6

10f

10f

10f

10f

10f

10f

6th string root

CM7

CM7,13

CM9,13

C69

8f

8f

8f

8f

3rd string root

C

CM7

5f

8f

5f

5th string root

right

left

C

CM7

C

CM7

CM9,13

C6

C69

3f

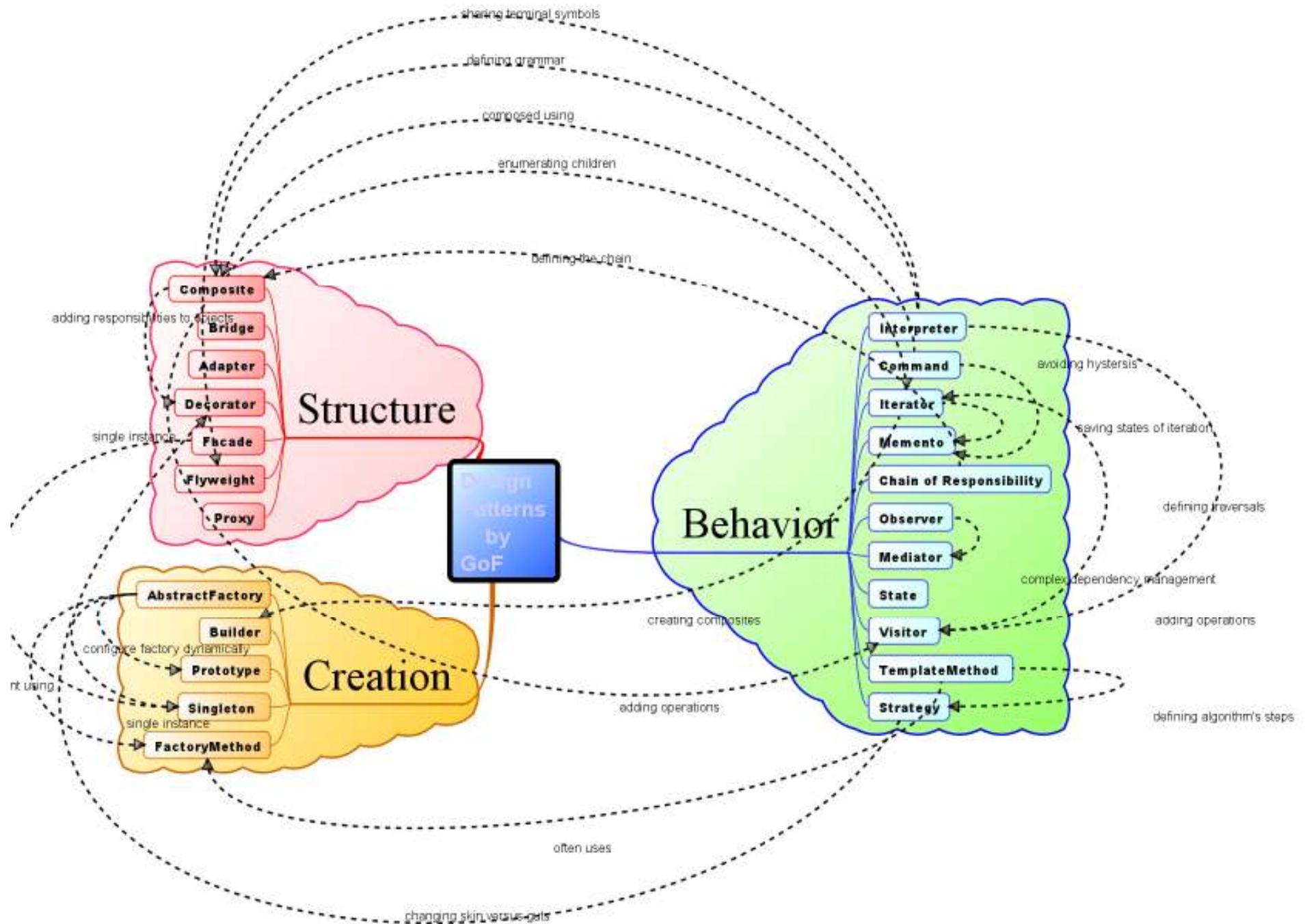
3f

3f

3f

3f

3f



三才のパラメータ

その他

- データ収集時間
- 事前トラン
- バッチ有無
- 限界
- 開始時間
- ロケイン

使用ユーザ

- 既存
- 追加ユーザ
- 資格付加新規

画面遷移の必要時間

- 検索→カート
- カート→購入
- 購入→確認
- 平均 45秒

キータッチ
AP DB

重要度

- 一番高い
- あぶない
- 最重要
- 検査
- 在庫なし
- 購入

トランザクションの組み立て

あり

- 検査
- 購入
- 閲覧
- 検査
- 購入
- キャンセル
- 会員登録
- ポイント記入

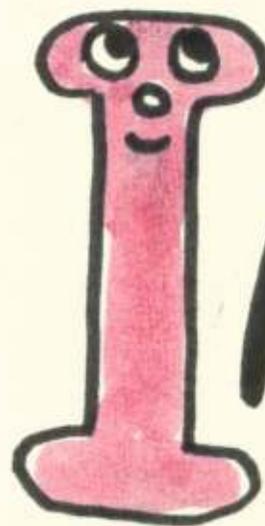
なし

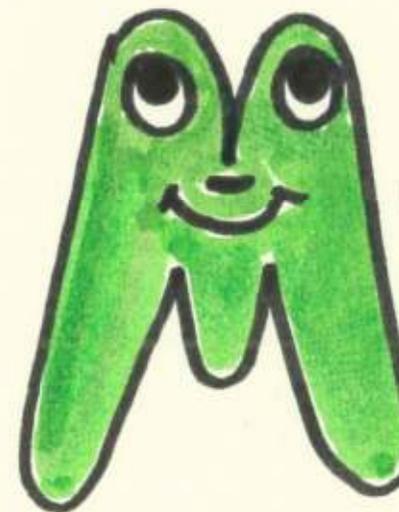
- 1冊
- 5冊
- 3冊

接続ユーザ数の増加

5分間に20人
最大2000人



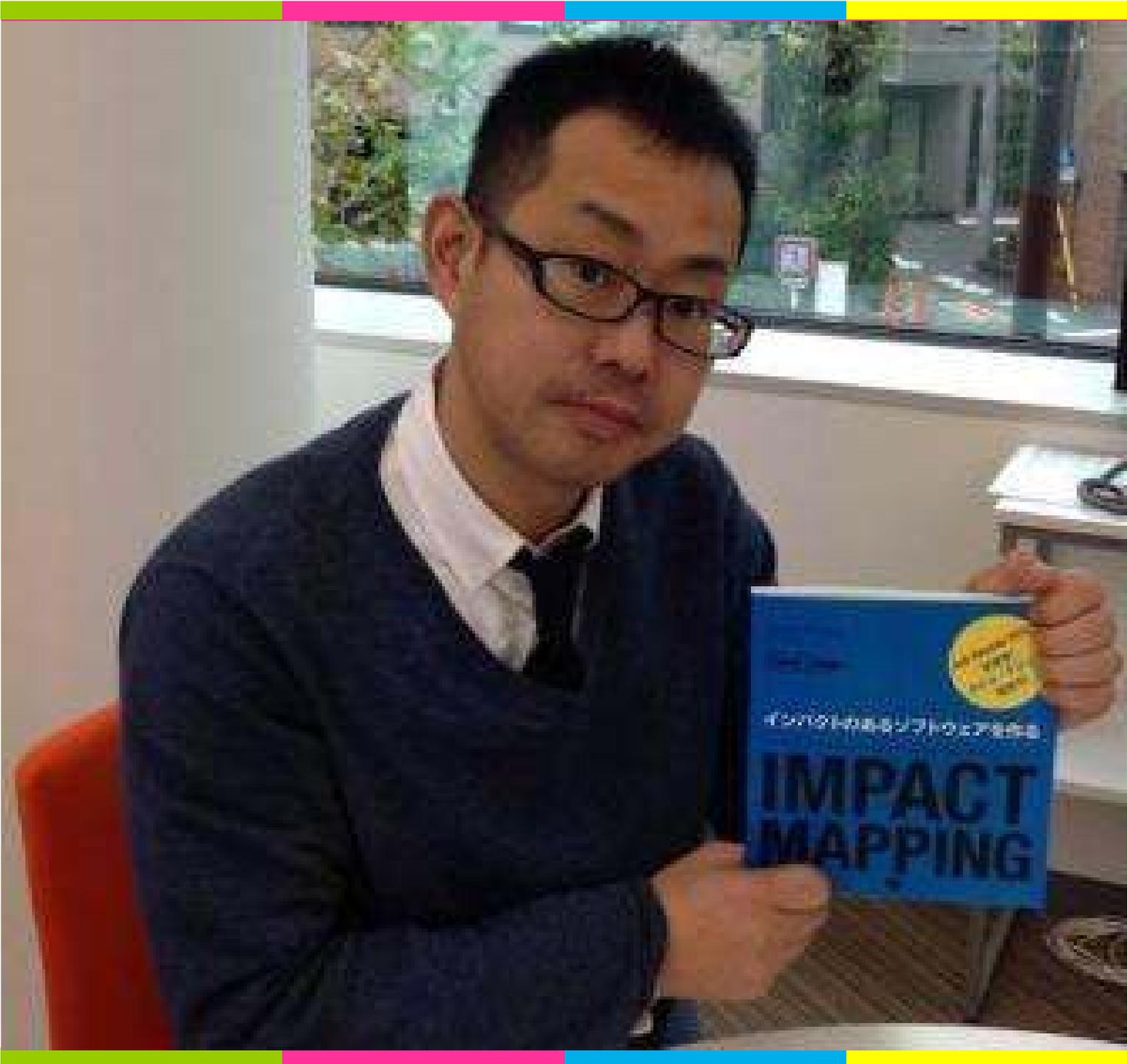
 Impact

 Mapping

上馬里美 

ソフトウエアで
世界を変えたい！
と思っている人に
読んでもらいたくて
訳しました。

平鍋律見 



チャレンジもつねあり！

Mind Mapping とモデリングを
融合したAstahを使ってみたい方、
無償評価版こちら

<http://astah.change-vision.com/ja/download.html>



 kenji.hiranabe@change-vision.com

 kenji.hiranabe  @hiranabe

 hiranabe