



DXビジネスプロジェクトチームをチームでデザインする意義とは

株式会社 匠 Business Place
www.takumi-businessplace.co.jp

匠Business Place 代表取締役会長 萩本 順三

1990年～2000年 IT業界に入り、実践の中でソフトウェアエンジニアリングの追求を行う。オブジェクト指向方法論Dropの開発、Javaベースの分散オブジェクト技術HORB2.0の開発リーダーなどを勤める。

2000年、オブジェクト指向技術を中心としたエンジニアリングをビジネスに活かす会社として豆蔵を仲間と設立。CTO、取締役、副社長などを務めながら、ビジネスとITを繋げる手法、要求開発方法論(Openthology)の初版バージョン0.6を策定。また、Openthology ver1.0では、プロセスとモデルを主に担当し、同じ志を持つ他の理事達と方法論を策定し、現場に拘り続け、要求開発の普及を促進する。現在も要求開発 理事として、Openthology ver2.0の開発リーダーを務めている。2009年3月までの3年間、総務省行政管理局技術顧問、内閣官房IT室GPMO補佐官として政府のIT化戦略・実施マネジメント(e-japan)に携わる。

2008年7月7日、IT業界の改革を促進するために株式会社匠Labを設立、要求開発をベースに**ビジネスデザインメソッド(匠Method)**を初期バージョンを開発し現在も進化させている。

2009年7月7日、株式会社 **匠BusinessPlace** を設立し社長となる。IT業界の価値を高め、ユーザ企業のビジネス活性化する独創的なサービスを提供。現在は、**匠Method**をベースとするコンサル・教育等のサービスを展開している。

また、最近では、学校教育にも興味を持ちはじめ、2015年から2018年まで慶応義塾大学大学院SDM学科でのビジネスデザインの授業で**匠Method**を担当、2016年から現在まで、早稲田大学理工学術院のソフトウェア工学の授業で**匠Method**を教えている。2019年1月から、**匠Method**をコアにおいた新たなソフトウェア工学体系「**SE4BS (Software Engineering for Business and Society、ビジネスと社会のためのソフトウェア工学)**」を早稲田大学鷺崎教授、永和システムマネジメントの平鍋氏、豆蔵羽生田氏と共に開発し、日本から世界に向けて発信している。**SE4BS**…<https://se4bs.com/sites/>

2022年 日本ビジネスアナリシス賞受賞(IIBA Japan)…匠Methodを活用したソーシャルデザイン事例にて受賞

主な著書

- 「ビジネス価値を創造する**匠Method**活用法 翔泳社」
- 「**匠Method**、アマゾン、萩本順三」
- 「要求開発の著書「要求開発、日経BP、共著」



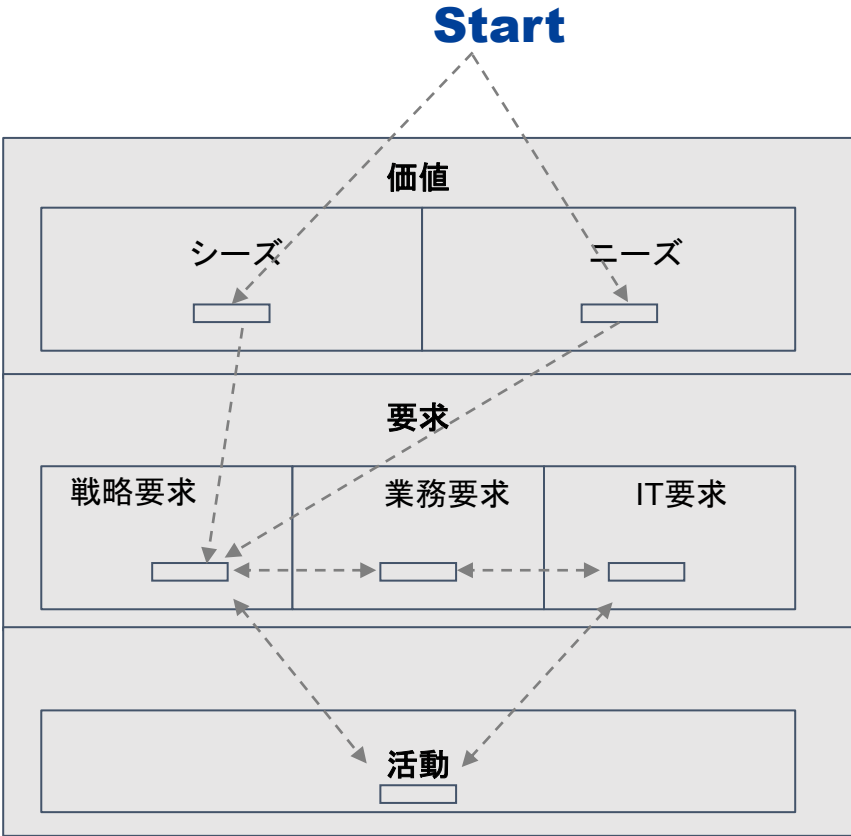
- テクノロジーの検証段階は進めているがビジネスの話は進まず
- ユーザー価値は説明できるが、ビジネスモデルが見いだせない
- いきなり売り上げを上げよと上から言われるが…
- ビジネス視点とテクノロジー視点がうまくつながらない
- これまでと同じ視点での業務改善どまりで、何も変わらない

- DXプロジェクトによる意識改革を促進できていない
 - 自分達の意識を変える…プロジェクト当事者、企業
 - ユーザーの意識を変える…お客様・社会（ブランド）
- 価値観でテクノロジーを検証する仕組みがない
 - お宝的な価値を模索するのではなく、小さな価値を組み合わせる
 - ユーザー価値、ビジネスステークホルダーの価値、自分達の価値
 - 価値を描くと同時に、テクノロジーの組み合わせ方の思考錯誤を行う
- チーム創りの考え方を考える

価値駆動プロセスによるプロジェクトデザイン

- 1)すべては価値から考えることを始める
- 2)分かりやすく、ドキュメント量が少ない
- 3)再現性がある
- 4)トレーサブルである
- 5)アジャイルに作成できる
- 6)活動に携わる人々の思考法でもある

1)すべては価値から考えることを始める



Hagiのキメゼリふ

皆さんは、やりたいこと、やるべきことはある程度持っていますよね
とりあえず、それは心に踏まえておいて、まずは価値から考えましょう



匠Methodが使用している思考のフレームワーク(別名思考の整理棚)

3)再現性がある

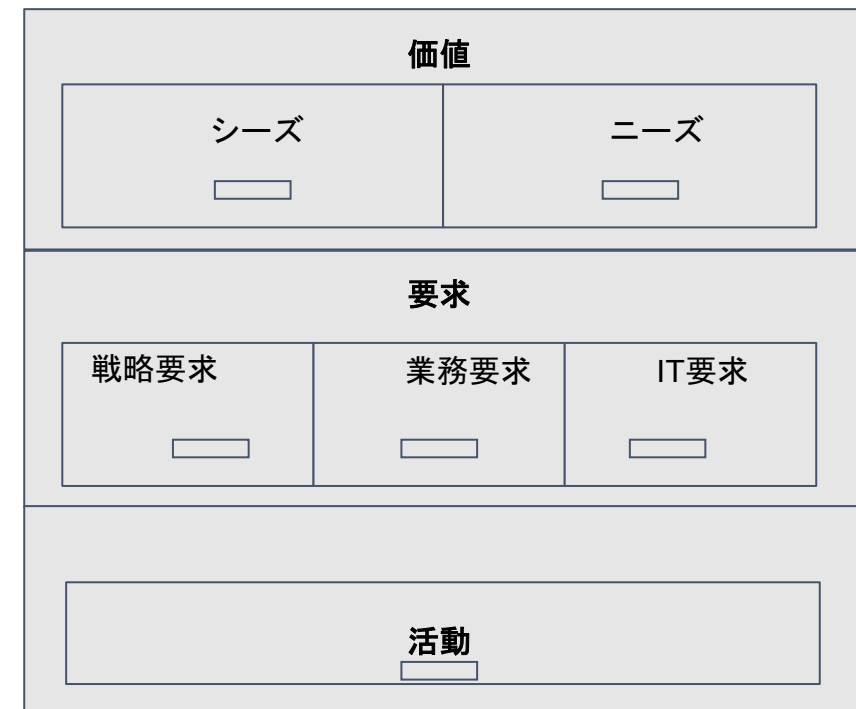
思考のフレームワークのイメージは「思考の整理棚」と呼ばれ、プロジェクト参加者が皆同じ棚を持ちます。
いわゆるスポーツで言うところの形。
この中身なき枠組み構造を思考法のベースとします。

再現性とは、下記の仕組みによって実現する

- ・思考のフレームワークの形
- ・価値駆動によるデザインプロセス（流れ）

形は、チームの思考の地図となり、
プロセスは基本的な思考の地図の進み方を示す

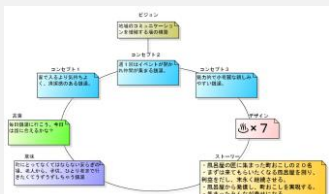
- ・個人のアイデアを阻害しない
- ・考える時の視野と要素を地図として示す
- ・既存の慣習から脱却するための思考の流れ



4)トレーサブルである

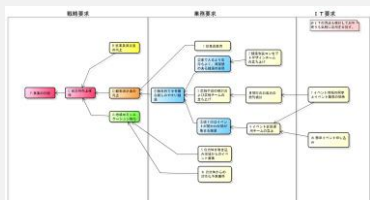
プロダクトコンセプトの強化

価値デザインモデル (シーズデザイン)



戦略-業務-IT要求-活動をつなげる

要求分析ツリー (要求のデザイン)



ビジネスステークホルダーの価値を描く

価値分析モデル (ニーズデザイン)



ステークホルダーモデル (ニーズデザイン)



活動のイメージを持ち覚悟する

ゴール記述モデル (活動のデザイン)

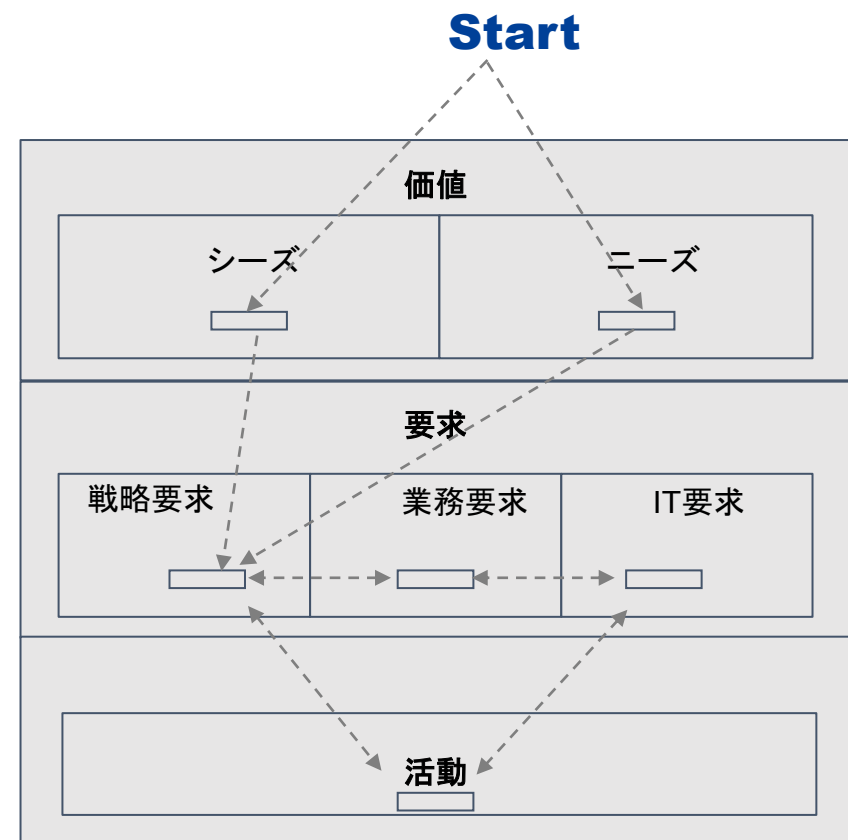


ポイント

- ・トレーサブルの仕組みとしては、全てのモデル要素がつながっている
- ・どこからでも価値に立ち返れる

5)アジャイルに作成できる

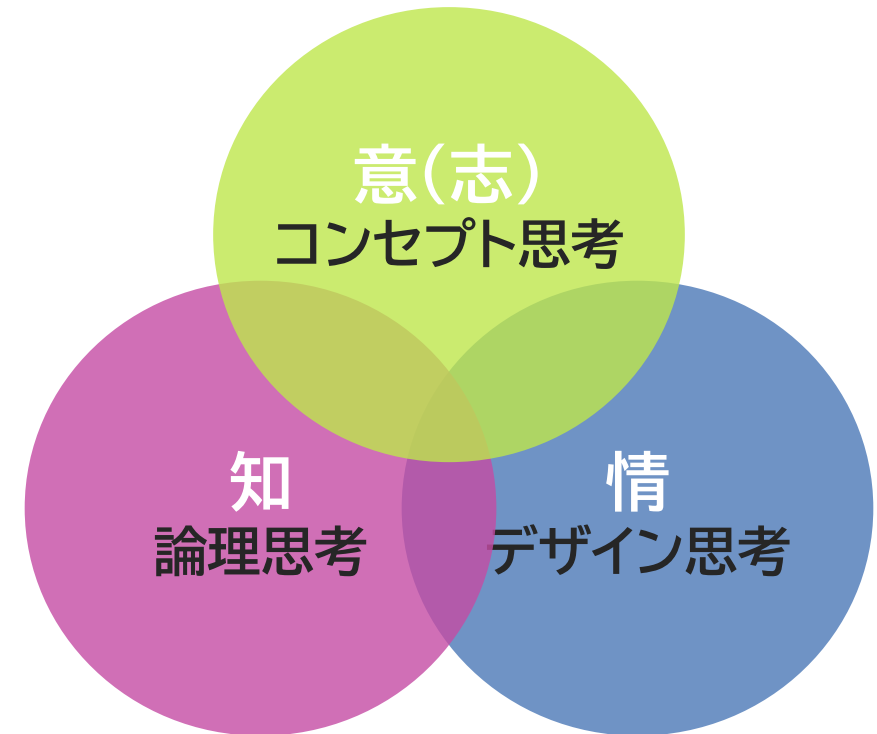
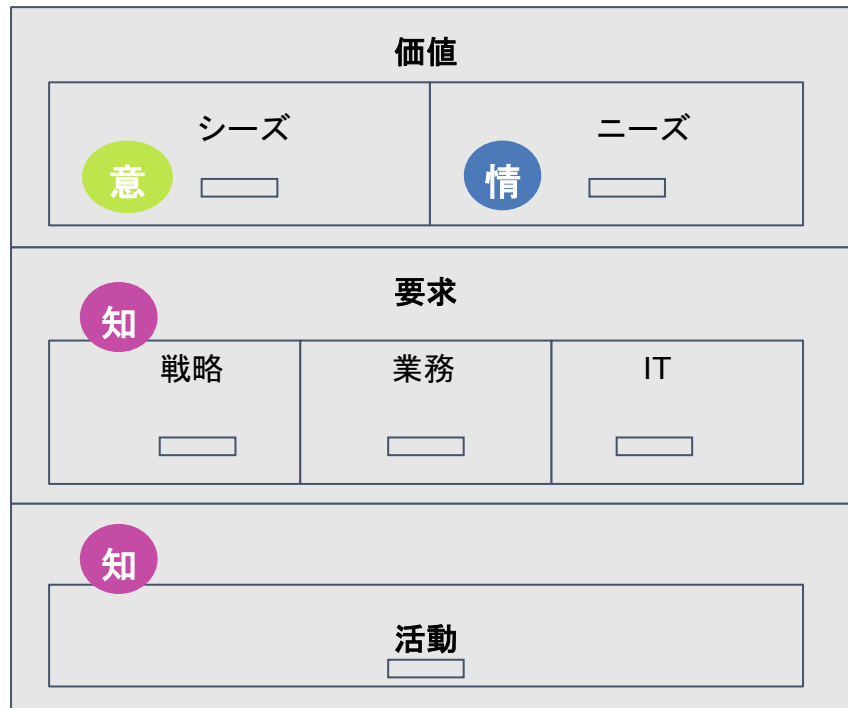
- **短時間でトレーサブルに**
1日で価値から活動まで行き来しながらデザインする。
- **ビジネス価値から活動まで一気通貫**
ビジネス価値、プロジェクト戦略、IT施策、活動までデザインすることで、ようやく真の価値が見えてくるということが実際の価値という概念の正体なのです



6)活動に携わる人々の思考法でもある

- ・ 知情意思考（哲学者カントが提唱する）に基づく、ひとりひとりのモノゴトの考え方
- ・ 魅力的な社会・製品・サービス・人材・芸術などすべてに通用する
- ・ 萩本は、3年前にカントの知情意の存在を知り、それまでの匠Methodでの表現法「意志-表現-活動」を「知情意」に変えました（基本的には同じ考え）
- ・ 知情意にたどり着いた経緯の説明

<https://ses.sigse.jp/2021/wp-content/uploads/2021/09/SE4BS-SES2021-hagimoto.pdf>

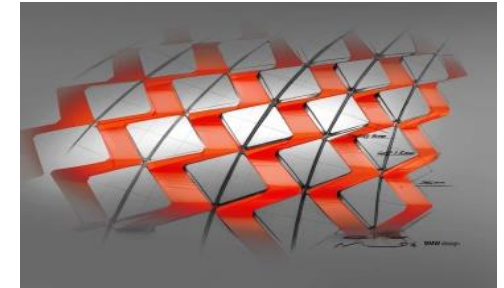


良いものを捉える人の感性は、
芸術と何も変わらない！



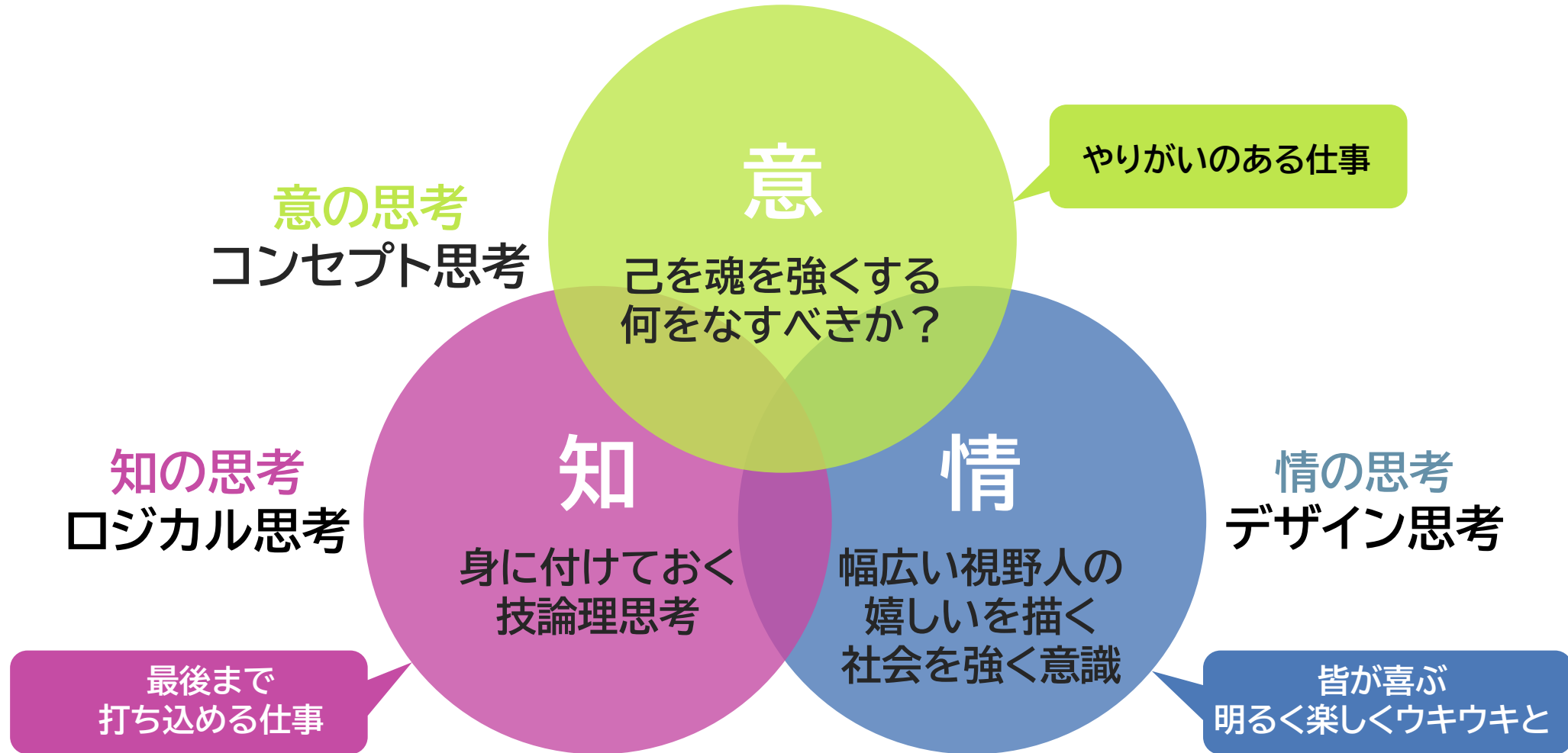
創り手と受け手の
心の共鳴

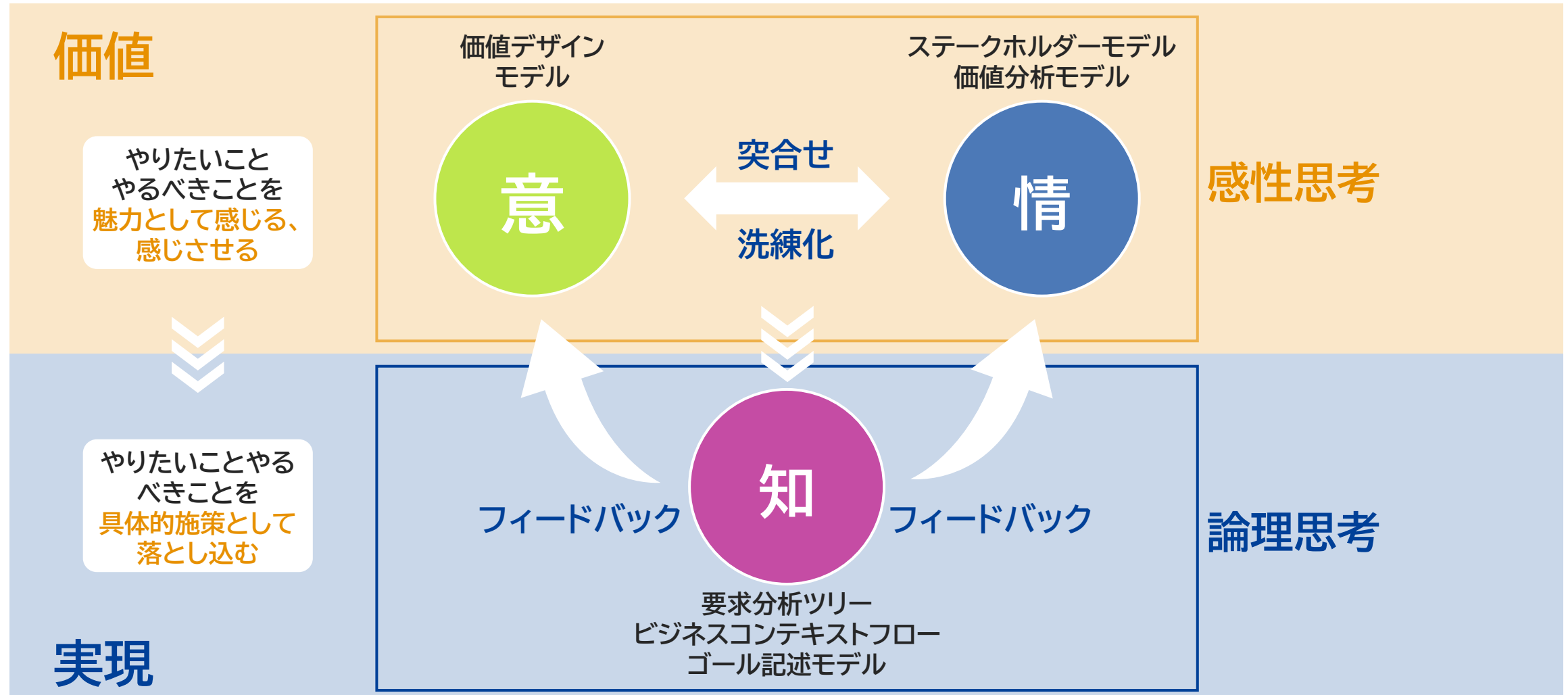
機能やスペックを知り乗って
体感「納得する」



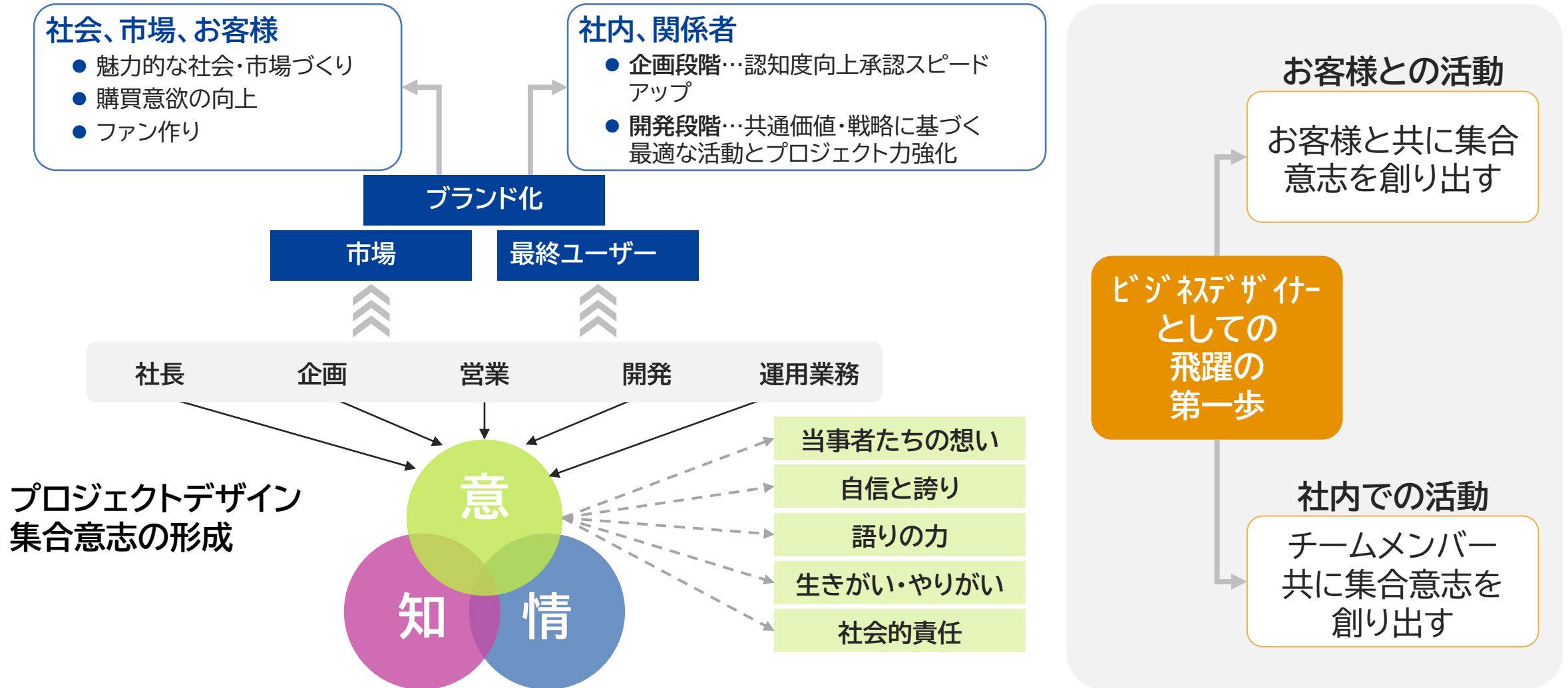
見て触って「感じる」







知情意=>意と情でブランド創り(インナー・アウター)



おまけ チーム創りの考え方を変える

- 3つの視点の名称
- 3つの視点に属する代表的な部門名



システム開発者の論理

技術活用の
視点

・開発部門

オーナーの論理

戦略的
視点

・トップ&経営企画部門

製品企画者の論理

商品企画の視点

・プロダクトの企画に携わる部門



3つの視点とは

この3つの視点とは、チームを構成される際に、お互いが話していることが理解できるように、なぜという視点で語る力のことです。

技術活用の視点…技術者の技術的な話をするのではなく、活用した際のメリットやデメリットについて語れる力です。

商品企画の視点…その企画が利用者や生産者などのステークホルダーにどんな利益をもたらすのかを語れる力のことです。

※この考え方は要求開発方法論(2004)のコタツモデルを製品版として応用したものです。

- ・価値駆動プロセスによるプロジェクトデザイン
 - 1)すべては価値から考えることを始める
 - 2)分かりやすく、ドキュメント量が少ない
 - 3)再現性がある
 - 4)トレーサブルである
 - 5)アジャイルに作成できる
 - 6)活動に携わる人々の思考法でもある
- ・おまけ・チーム創りの考え方を变える

詳しくはSE4BSを参照

<https://se4bs.com/sites/introduction>

匠Method 研修・コンサルティングサービスのご紹介

■教育・研修サービス

<https://www.takumi-businessplace.co.jp/service/education.html>

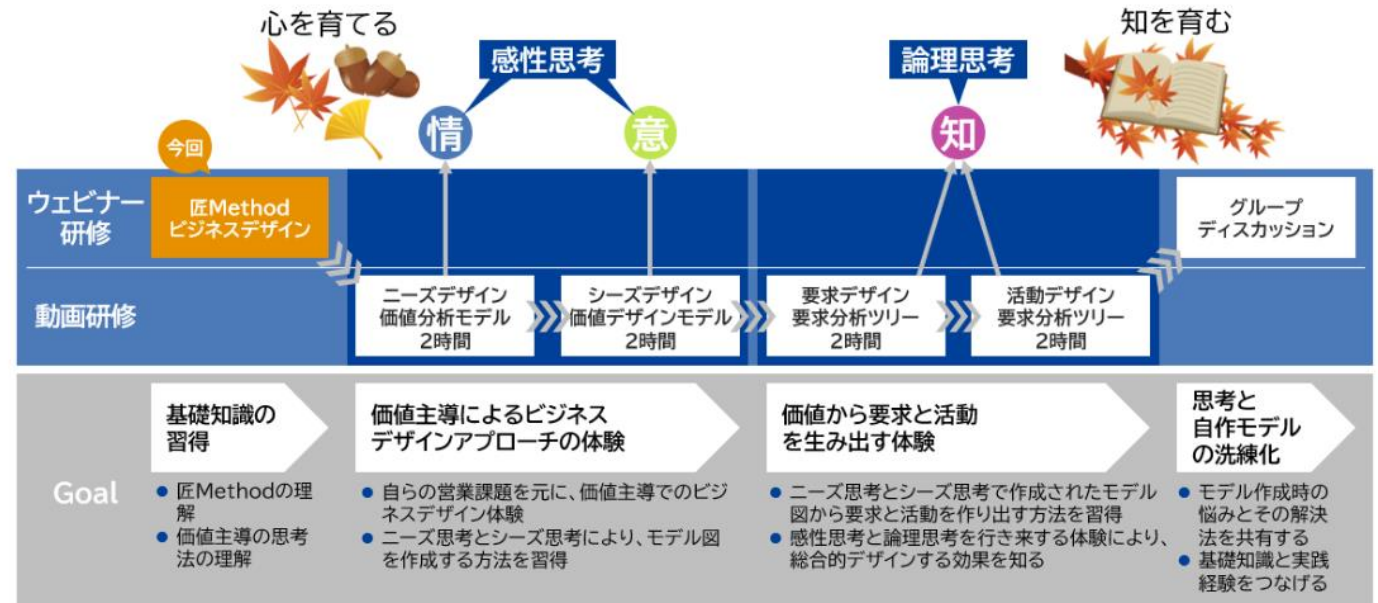
■オンライン動画研修サービス

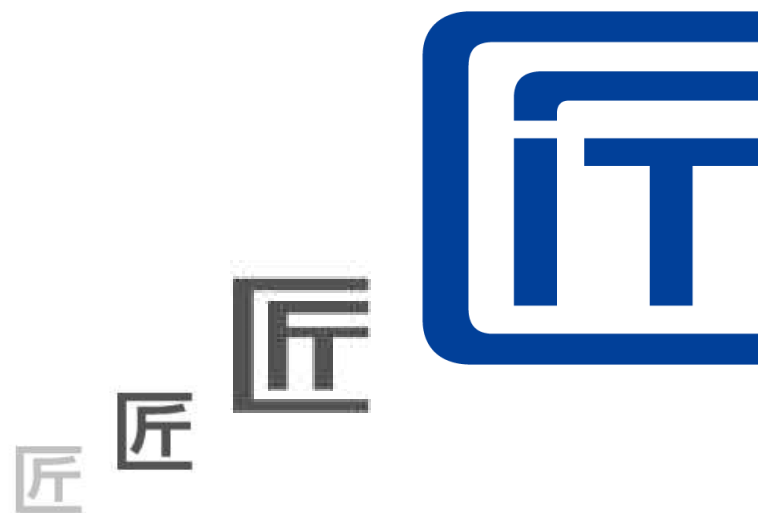
<https://www.takumi-businessplace.co.jp/service/businessdesign.html>

■コンサルティングサービス

<https://www.takumi-businessplace.co.jp/service/consulting.html>

オンライン動画研修サービス





匠には誰もがなれるわけではない
匠を目指そうとするものだけに、その権利は与えられる