

図2.1 開発前の平均スキルレベル

### 3. 各種要員教育

以下の順で教育を実施した。

#### (1) 社外研修 (5日間)

- ・オーバビュー
- ・オブジェクト指向分析・設計方法論

#### (2) グループ内勉強会 (2時間×14回/1.5カ月)

- ・C++基礎知識、Borland C++クラスライブラリ

#### (3) 社外講師による勉強会 (2時間×6回)

- ・オブジェクト指向全般

### 4. 教育効果の測定

プロトタイプ版の開発に要した時間は10,000時間であり、そのうち1/3以上の約3,600時間はスキルアップに使われた。各種要員教育の終わった時点で、開発要員のレベルを調査し教育効果を測った。内容とばらつきを図4.1、図4.2に示す。

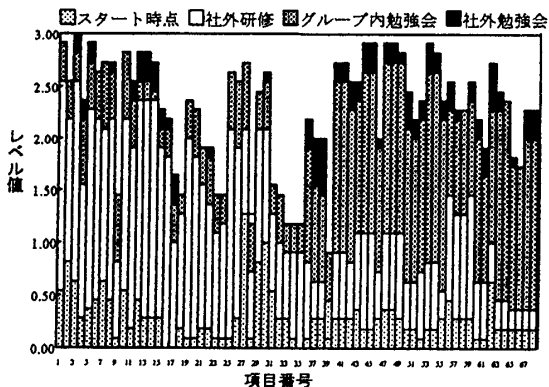


図4.1 スキルアップに対する各対策の効果

図4.1は各項目に対して全要員の平均レベル値を示している。全項目の平均値は2.47である。ほぼ目標通りのスキルアップが図られた。また、開発要員のレベルとばらつきを図4.3に示す。

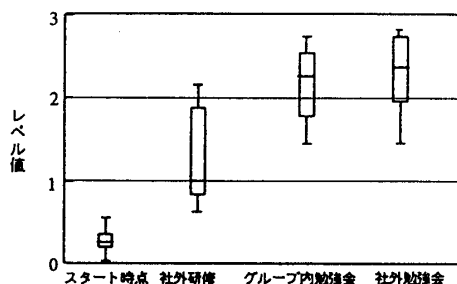


図4.2 各対策の効果のばらつき

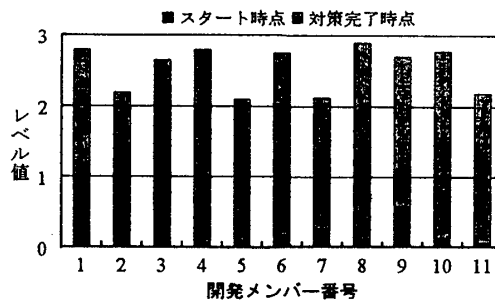


図4.3 開発要員のレベル

### 5. 考察

図4.1～図4.3より社外研修とグループ内勉強会はそれぞれ以下の特徴的な効果が得られ、またこれらはそれぞれお互いに影響し合っていることが分かる。

#### (1) 社外研修

- ・1ポイント以下の効果しかない
- ・座学研修では、受講者の理解に差があり一様なレベルアップは期待できない

#### (2) グループ内勉強会

- ・1ポイント以上の効果あり
- ・リーダー持ち回りのグループ活動の方が相互に高め合うことにより大きな効果が期待できる

#### おわりに

一般に新開発技法は技術習得に時間がかかると言われている。今回のプロトタイプ版の開発では、総稼働の約1/3が要員教育にかかったが、これは他プロジェクトで同じような開発を実施する場合、一応の目安となる。今後、複数プロジェクトで同様な活動を継続し、理解の難しい技術項目への対策を図っていきたい。

#### 参考文献

- [1] J.ランボー他著 (羽生田 栄一 監訳) : 「オブジェクト指向方法論OMT」, トップラン, jul, 1992.