

# デザインレビューの効果的実施及び評価方法

久野倫義\*  
丹羽友光\*\*  
前川隆昭\*

The Effective Method for Design Reviews Implementation and Analysis

Noriyoshi Kuno, Tomomitsu Niwa, Takaaki Maekawa

## 要 旨

ソフトウェア開発を行う上でのデザインレビュー(DR)には、多くの手法が提案されて、その重要性・効果は、様々な文献で指摘されている<sup>(1)(2)(3)(4)</sup>。

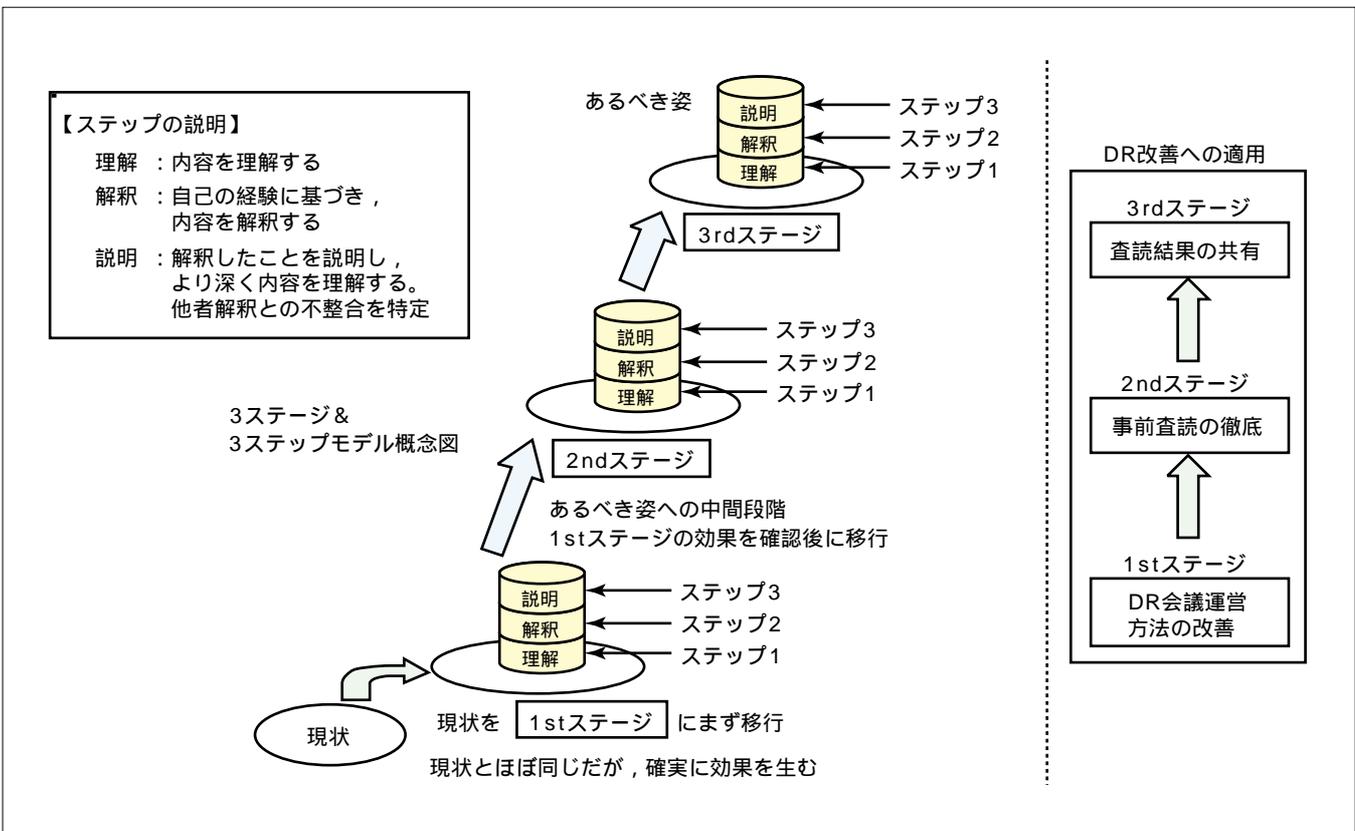
DRの手法であるインスペクションは、不具合検出に最も効果があるといわれているが、導入前と比べて開発者の設計段階での負荷が高くなり、受け入れられないことや活動が中断してしまうという課題がある。また失敗レビューの要因としては、レビュー実施の不徹底(DRの省略等)、レビュー時間の浪費などの課題が挙げられている<sup>(1)</sup>。

これらの課題を解決するため、我々は社内におけるDRの改善の経験をもとに“3ステージ&3ステップモデル”を提案し、段階的にDR改善を行う手法を開発した<sup>(5)(6)</sup>。

本稿は、3ステージ&3ステップモデルを実際のソフトウェア開発の現場に適用した事例と、その成果について述べる。

まずはじめに、DR会議で行われる活動を、開始宣言、内容読上、指摘、議論、修正案、意図の質問、無発言の7つに分類した上で、DR会議測定ツールを用いて、DR会議の内容を定量的に分析した。その結果、1stステージの改善としてDR会議運営方法の改善を行い、次の成果を得た。

DR会議における不具合指摘時間の割合(100%向上)  
単位時間当たりの不具合指摘件数(28%向上)  
試験時手戻り工数比率(8.8%から4.9%へ減少)



## 3ステージ&3ステップモデルの概要

3ステージ&3ステップモデルは、あるべき姿に向けてDR手法導入を容易にするため、活動を3つのステージに分割し、徐々に改善を進めていくものである。1stステージは、その移行の成否があるべき姿に到達できるかを決定する。そのためには、現状に対して大きな変化やコスト増を伴わないような第一歩であることが重要である。また、各ステージにおける認識のレベルをステップとして定義した。