



議論を描く技術

フュシリテーショングラフィック



2008.7.1 Makoto Nishikawa



31

徳島うまれ

大阪育ち

7871-16

車

じかく

野球

フロガ
豆<http://d.hatena.ne.jp/mnishiikaway/>

西河誠

組込システム
ソフト・エンジニア

Linux

/1-トマト

OS/Driver



PFP

発表中!!

Facilitation
for
System
Engineers

廣報活動



<http://ProjectFacilitationProject.go2.jp/wiki/>

システム開発現場の ファシリテーション

松浦伸也

メンバーを活かす最強のチームづくり

Facilitation
for
System
Engineers

新岡優子
前川直也
西河誠
小田美奈子
上田雅美

絶賛発売中!!

議論を描く技術

ファシリテーショングラフィック

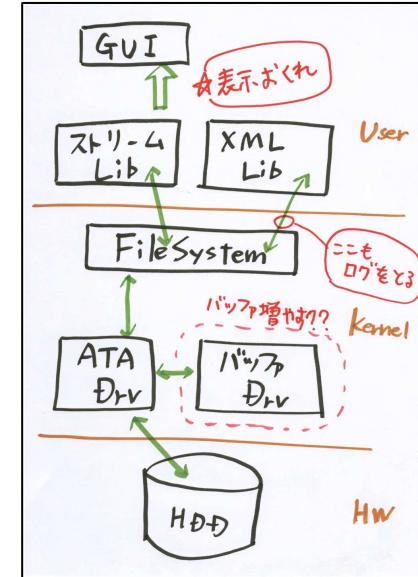
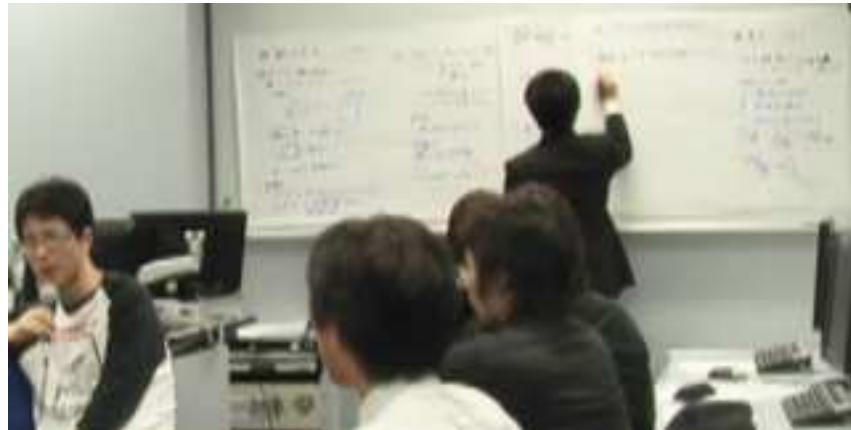
(ファシグラ)

やりはじめ



ファシグラすげー！

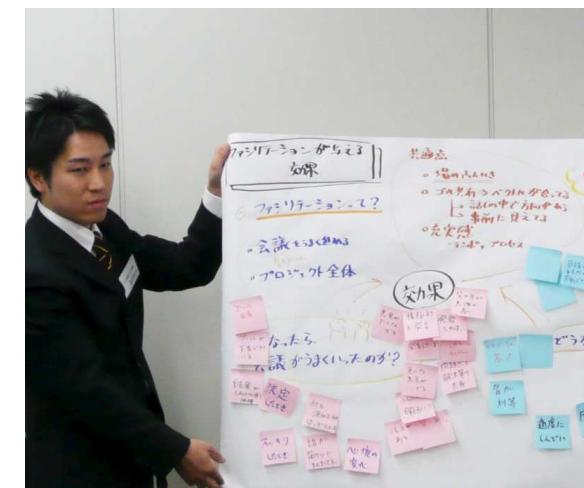
いろんなところでやってみました



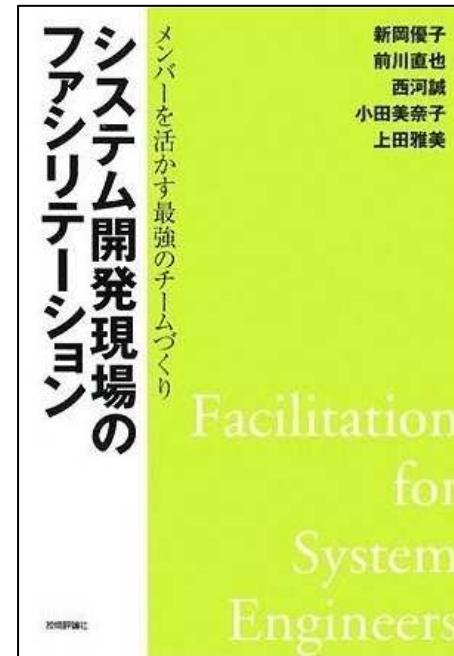
- 会議が生産的に！
- エンジニアも使える！
- 楽しい！

| 2007/12/3 先週の実績 | 今週の予定 |
|-----------------------------|----------------------------|
| ◦ GetHogeText() 実装完了 | ◦ GetHogeText() テスト (~1/7) |
| ◦ SetParam 設計 | ◦ SetFooData() 調査 |
| ◦ パラメータモジュールの パラメータ不具合調査 | → 続続 ロジック解析 |

| 課題 |
|-----------------------------|
| ◦ SetFooData() の戻り値不具合 (??) |
| ◦ パラメータモジュールの納品遅れ (??) |



本もおすすめしますが、



やってみるとすぐわかる！



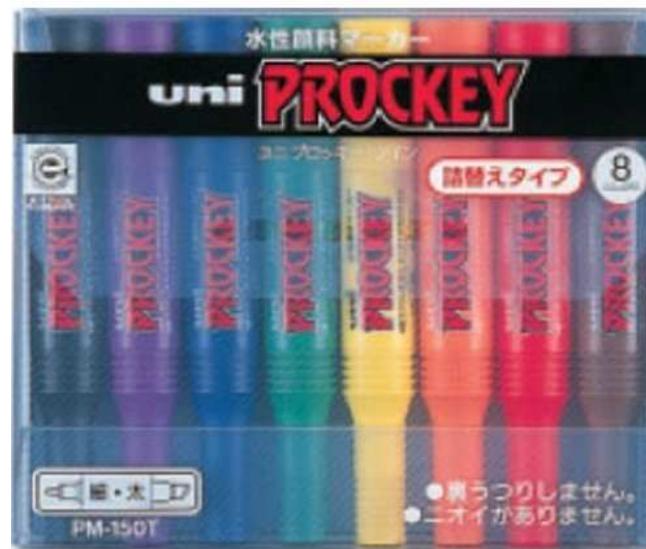
今日はひたすら書いてください！

本日の内容

1. せっかくなので自己紹介
2. ファシリテーショングラフィックとは
3. 基礎演習～実践ライティングプラクティス
4. 基礎演習～基本図形, 空間のデザイン
5. 実践演習～見える化＆カイゼン
6. ファシグラを活用しよう！
7. ふりかえり

配布物確認

- ・ プロッキー8色セット



さっそく使ってみましょう♪

プロッキーを使ってみよう

- A3用紙に自己紹介を書いてみてください。
 - お名前
 - お仕事
 - 趣味
 - 今日学びたいこと
- いろんな色を使う
- イラストもOK
- 制限時間**3分**

自己紹介タイム

- ・先ほどの「自己紹介シート」を使ってグループ内で自己紹介してください。
- ・制限時間**6分**(1人**57秒**)

ファシリテーションラフィックとは

アシリテーショングラフィック
(アシグラ)

議論を描く技術

テーマ選択 (5分)

グラフィッカー交代



✓ 黒・赤・青・以外の色の役割

分析 (10分)

グラフィッカー交代

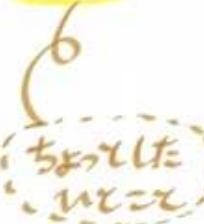


対比

きし色のはんたい



コメント



アンダーライン
・網かけ

ハニカミ王子

エリカ様

改善 (10分)

グラフィッcker交代

議論が見える!!

まとめ (10分)

- ・ホイント
- ・結論

機会 OPPORTUNITY

脅威 THREAT

| | | |
|----------------|--------------|------------|
| 強み STRENGTH | 国産 セレブリティ | 手がたいたデザイン |
| | 小型化 プロトコル | 高い(中国製)耐久性 |
| 弱み WEAKNESS | | |
| | | |

テーマ選定

生産的会議に!

Keep

Try

Problem

万歩計

RODHEIAケース

オレの体重問題

| プロジェクト管理ツール導入 | |
|---------------|--------|
| ②メリット | ③デメリット |
| 複数ツール複数 | ツールが高価 |
| 扶助機能少 | 導入教育 |
| 導入初期や管理ツール | 管理ツール |

困った…

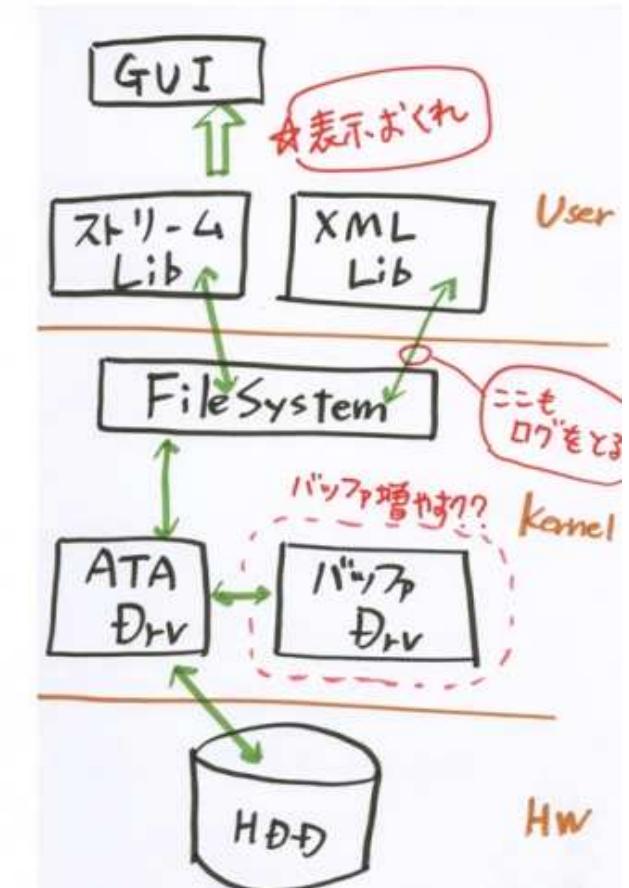
②困った…

③活発な発言

発言

車のX-T

Mixiコミュ



設計改善案の検討

議論が活性化する

パネルの方向(打ち合わせのゴーイング)

・「要求」はしっかり決まってればいいけど…

（）ソフトウェアは何でもできると思ってる

企画、営業

・誰から誰に？）決まつたのはない
・どうして？

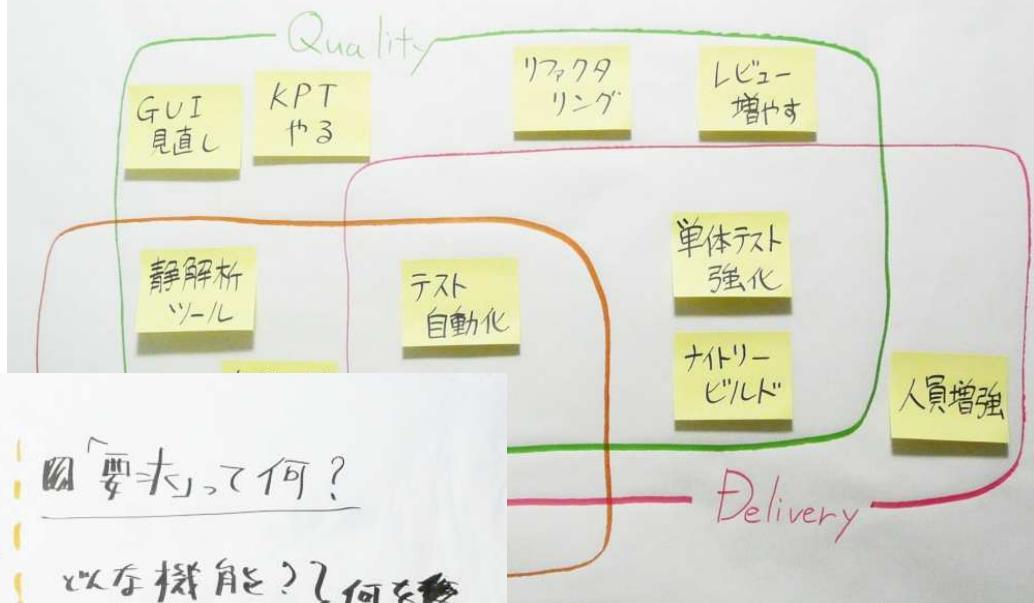
パネルセッションでは

・113人の立場の人かかる

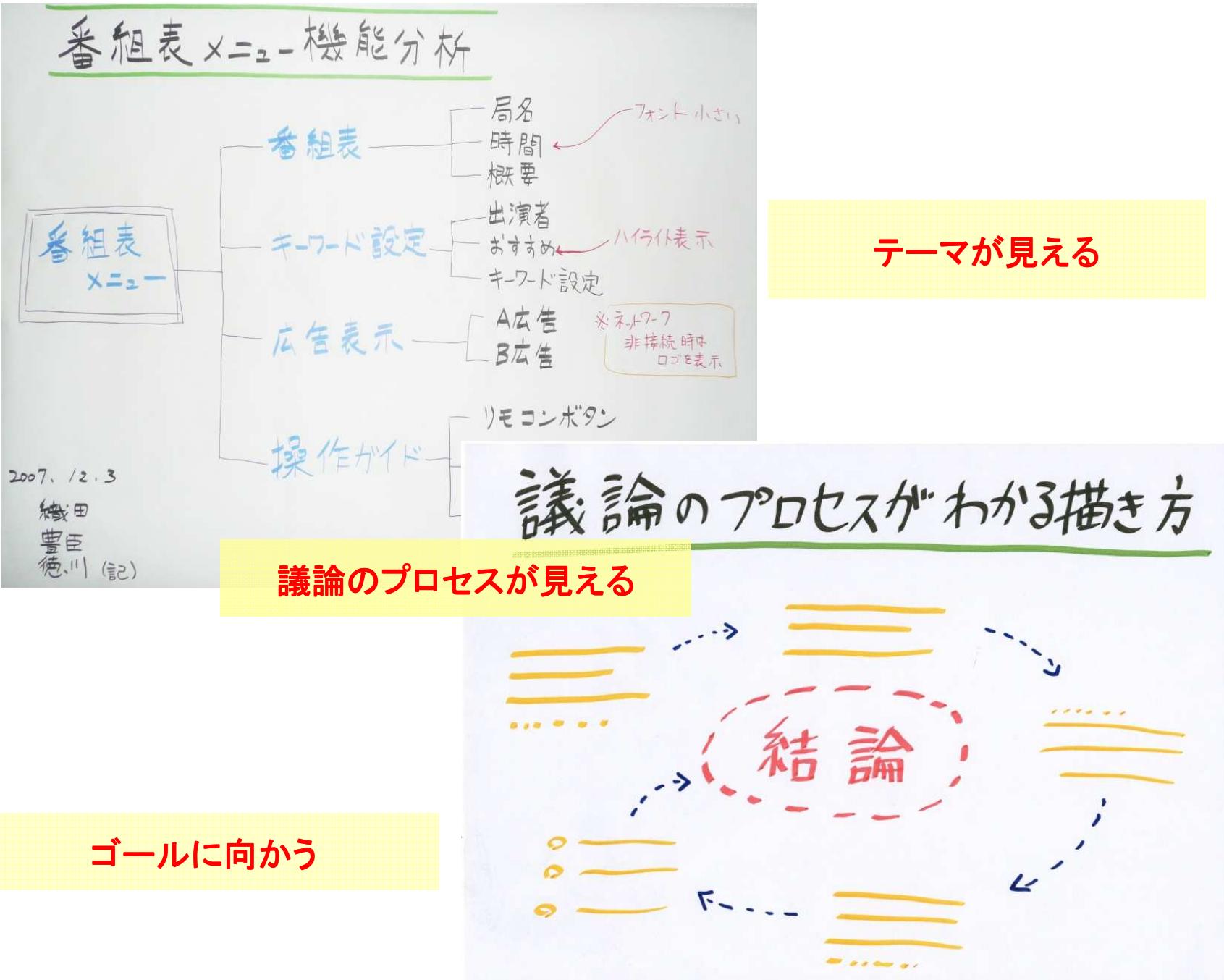
・聴き手は自分の立場に近い人を参考

・米光さんはゲームの考え方をもちこんでほしい

キャラクタあた役割の提案



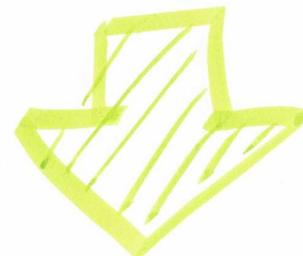
話の内容が見える



ファシグラの効果

- ✓ テーマが見える
- ✓ 話の内容が見える
- ✓ 議論が活性化する
- ✓ 議論のプロセスが見える
- ✓ ゴールに向かって進む

議論が見える!!



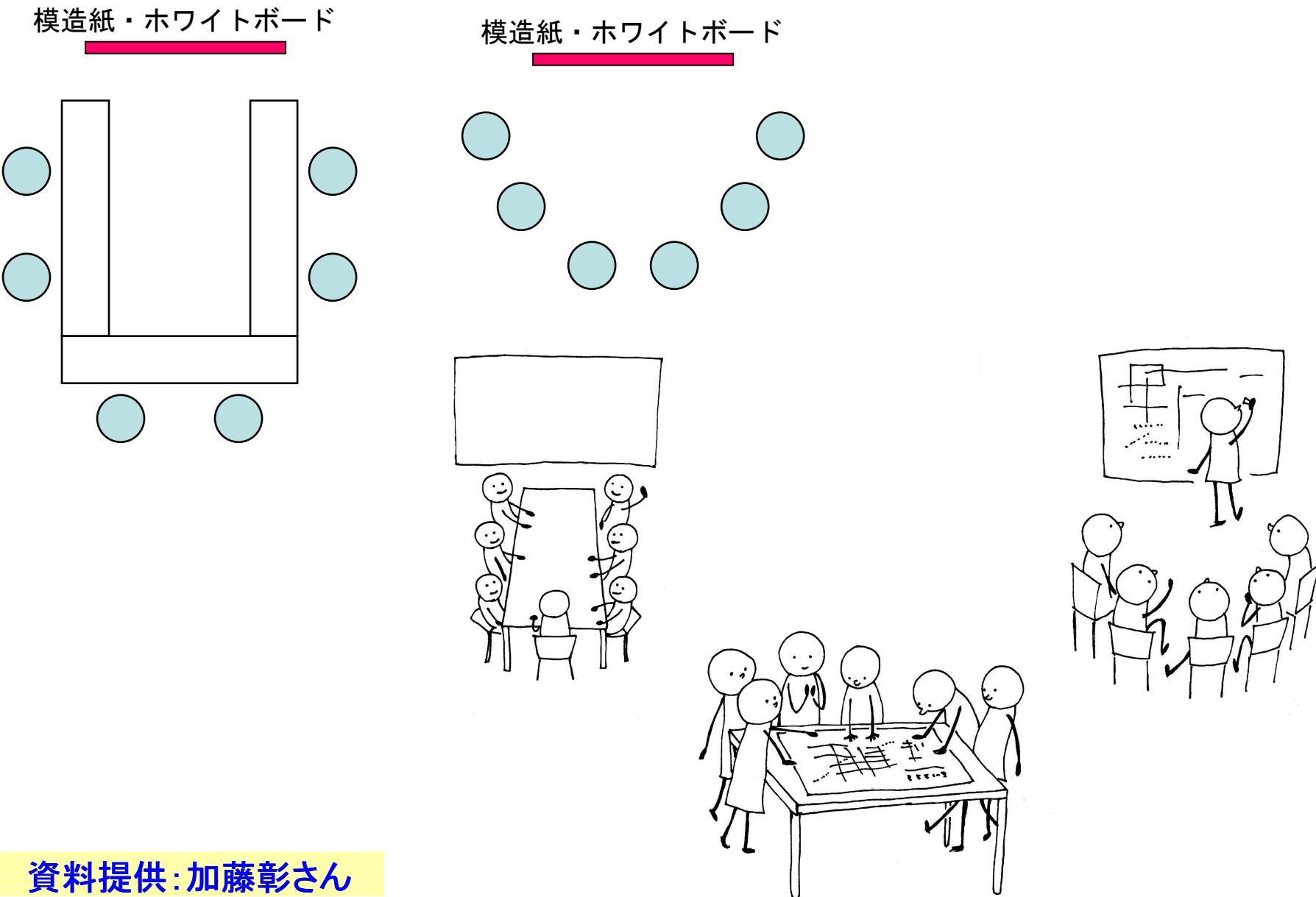
生産的会議に！

巨大討議空間をつくる



資料提供: 加藤彰さん

皆さん見てもらえる配置を作る～FGを観ながら議論してナンボ！



PF的には…



見えざ化
+
問題 vs.
私たち

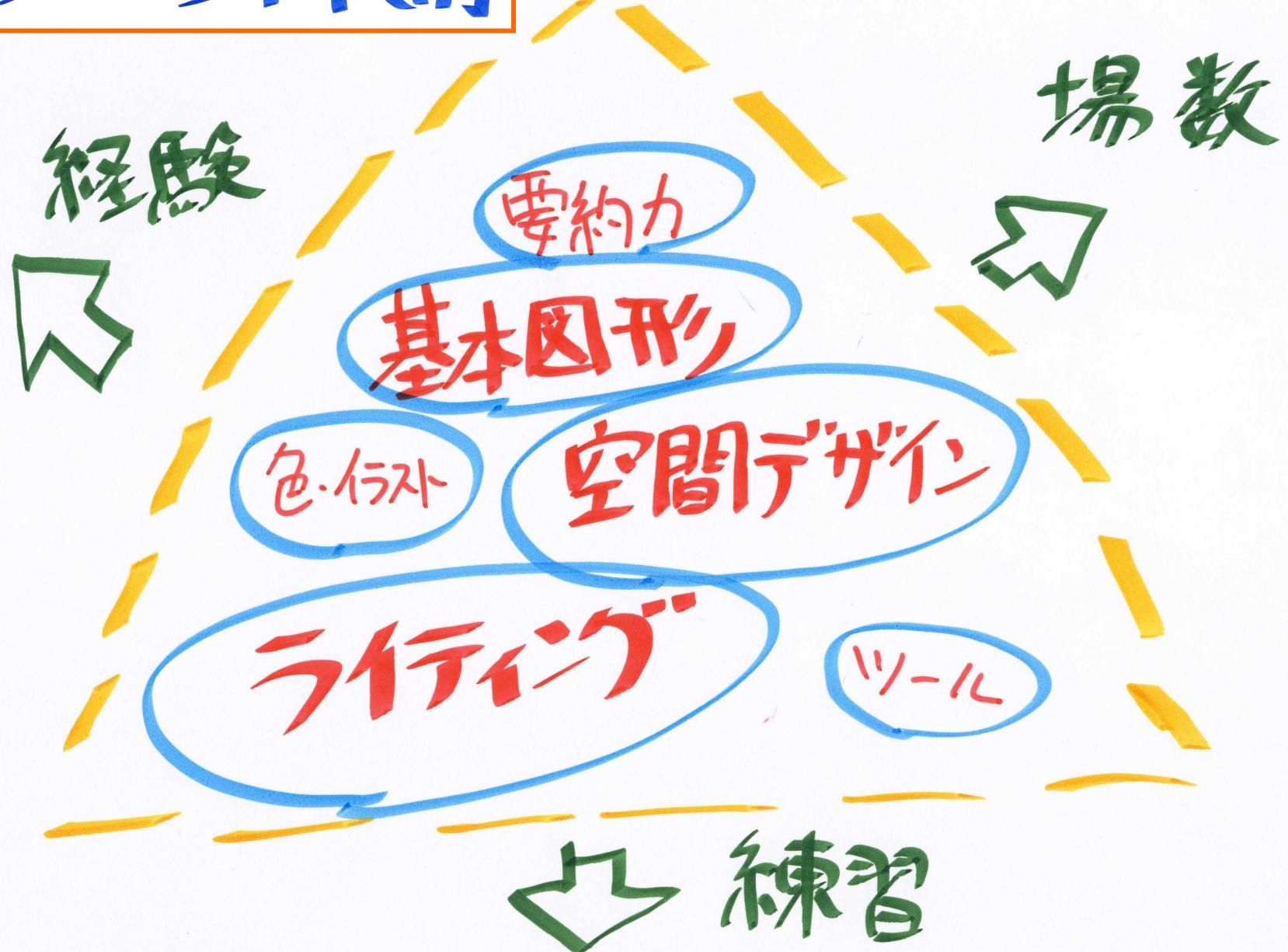
アシクラの基礎技術

- ✓ 字の書き方(ライティング)
- ✓ 強調・スタイル・イラスト
- ✓ 基本図形
- ✓ 空間のデザイン
- ✓ 要約力

経験
練習

スキル
アート

フアシグラ基本技術



すぐに身につく

✓見やすい字・イラスト

✓基本図形

✓空間のデザイン

⇒やってみよう!!

基礎演習

ファシグラ
ライティングプラクティス

ライティングの基礎

- 大きめで、はっきりと、ていねいに
 - タテ線は太く、ヨコ線は細く
- 迷わずには?
 - すぐに思いつかない漢字はカタカナで
- 要約する
 - ポイント、頻出ワードをとらえる
 - みんなが知ってる略語を活用

(参考)プロッキーの持ち方

- ・太いほうを使う
- ・寝かせて持つ
- ・トンガリが左側



ライティングプラクティス

- ・私の「発言」をファシグラしてください。
- ・3つのレベルに分けて練習します。
- ・足りなくなったら新しい紙を使ってください。
- ・ライティングの基礎を忘れずに。

レベル1

- ・簡単なキーワード
- ・3回繰り返して言います
- ・見やすい字を心がけましょう

レベル2

- ちょっと書き取りにくいキーワード
- 3回繰り返して言います
- わからない漢字はカタカナで

レベル3

- ・ 口語(セリフ)の書き取りです。
- ・ 2回繰り返して言います
- ・ 要約、略語を工夫してみましょう。

字を書くのに慣れましたか？

- グループで共有してみましょう。
 - うまく書けたところ
 - 難しかったところ
 - 見やすく書くコツ
 - 的確に書くコツ

プラクティス・キーワード一覧

- 【Lv1】

- カレーライス
- 牛丼
- 消えた年金
- ハニカミ王子
- エリカ様

- 【Lv2】

- ネットカフェ難民
- 鈍感力
- 猛暑日
- 食品偽装
- オブジェクト俱楽部
- 構成

- 【Lv3】

- パーソナルコンピュータの導入を検討します。
- この件については7月末までに結論を出すよう
に部長から指示がありました。
- オブジェクト俱楽部 2008年夏イベントのは7月
1日に開催予定です。
- AirPort Extremeベースステーションとハード
ディスクから構成されている802.11nワイヤレスとサーバグレードHDDでできたバックアップ
用ハード ウェア。家の中のMacBookやデスク
トップMacをすべてひとつのTimeCapsuleに無
線でバックアップできる。

ポイントの強調

- ・見出しのレベルと記号を決めておく
- ・イラストの活用
- ・色の使い分け

見出しのレベルと記号を決めておく

(例)

タイトル

◎大項目

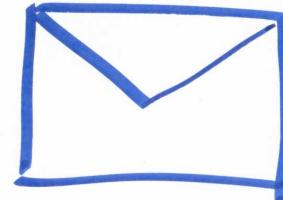
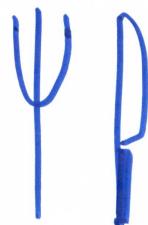
・中項目

・小項目

・

イラスト

- ・ イラストを入れると、文面に表情を与えられます。
- ・ いくつかの基本パターンを習得しておきましょう。
 - ケータイの絵文字が参考になる。



基本イラスト演習

- 次のイラストを考えてください。

①グッドアイデア！

②困った。。

③活発な発言

④NG

基本イラスト演習

(例)



① グッドアイデア!



② 困った…



色の使い分け

- ファシグラ前に、使う色を決めておく。
 - 基本色
 - 強調色
 - 補助色

基本色

- ✓ 基本的なキーワード
文章記述
- ✓ プロット에서는 青がいい

黒は目立つ



強調色

- ✓ ポイントで使う
- ✓ 結論・タイトル

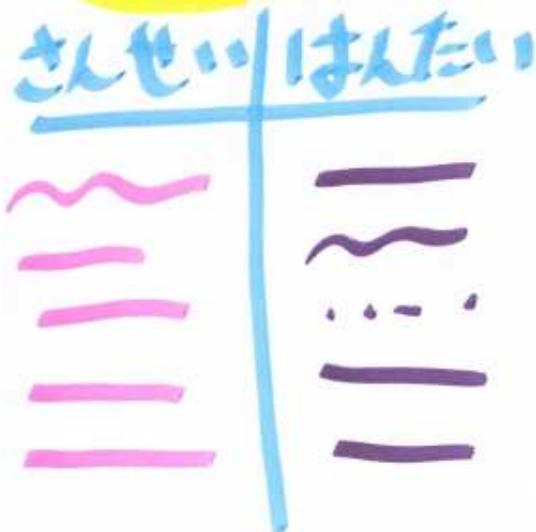
赤は目を引く

黒でくっきり

補助色

✓ 黒・赤・青・以外の色の役割

対比



コメツ



アンダーライン
・網掛け

ハニカミ王子

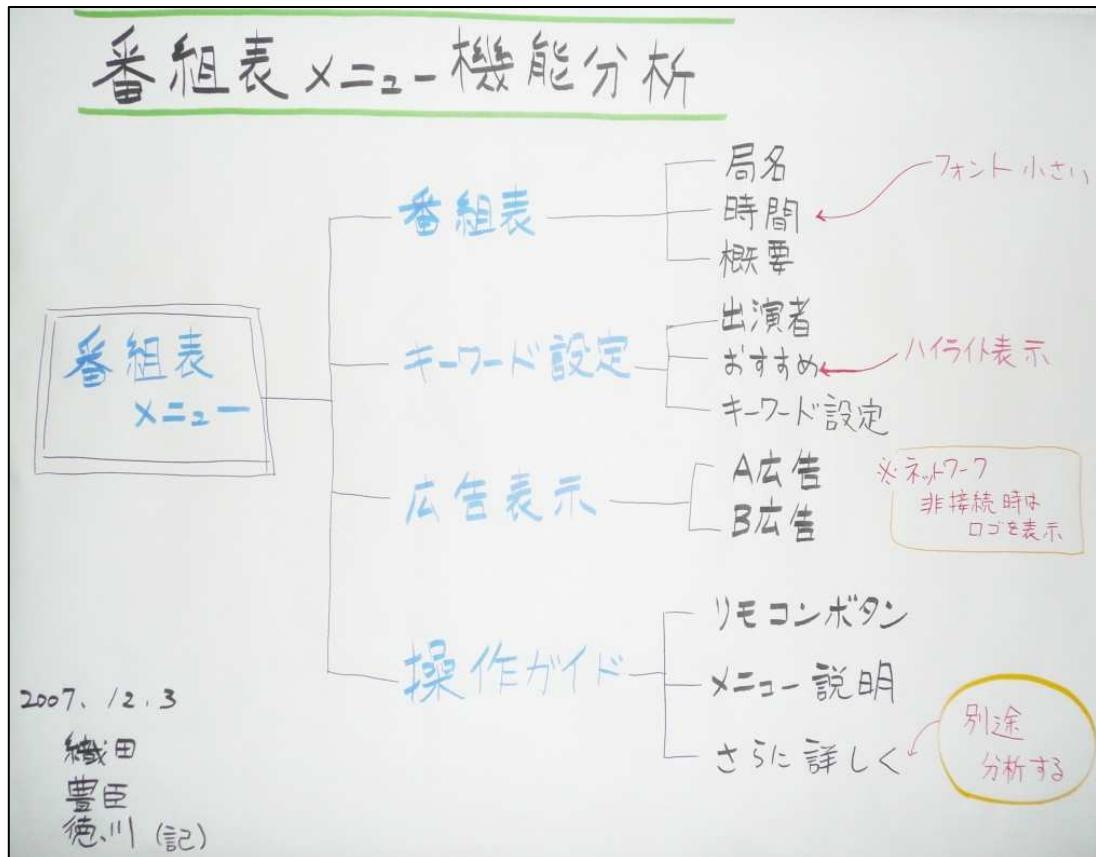
エリカ様

基本図形

基本図形を覚える

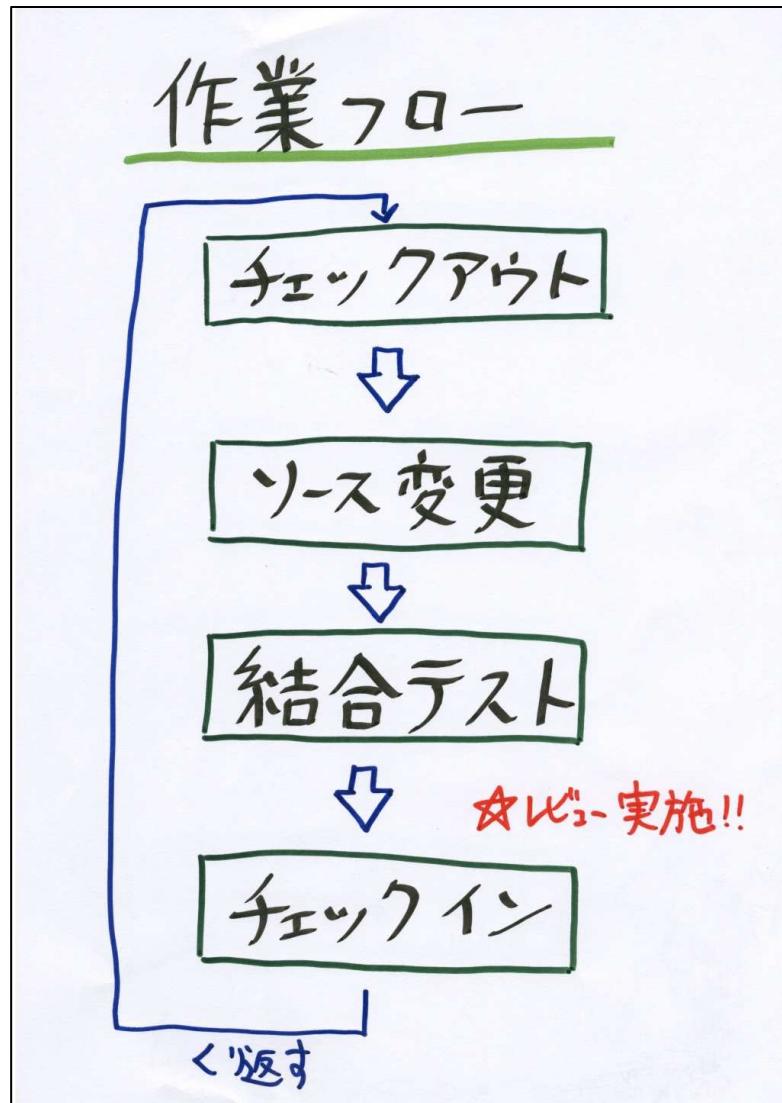
- 基本図形(フォーマット)を身につける効果
 - 論理的な比較検討や議論
 - 抜けの無い議事
 - 会議プロセスのデザイン
 - 的確なまとめ
- 会議の流れを読み、フォーマットを決める
- 事前準備できるなら、最初に描いておく

ツリー型



- ・ いろんなレベルで出てくる意見をもれなく拾う
- ・ マインドマップもOK

フロー型



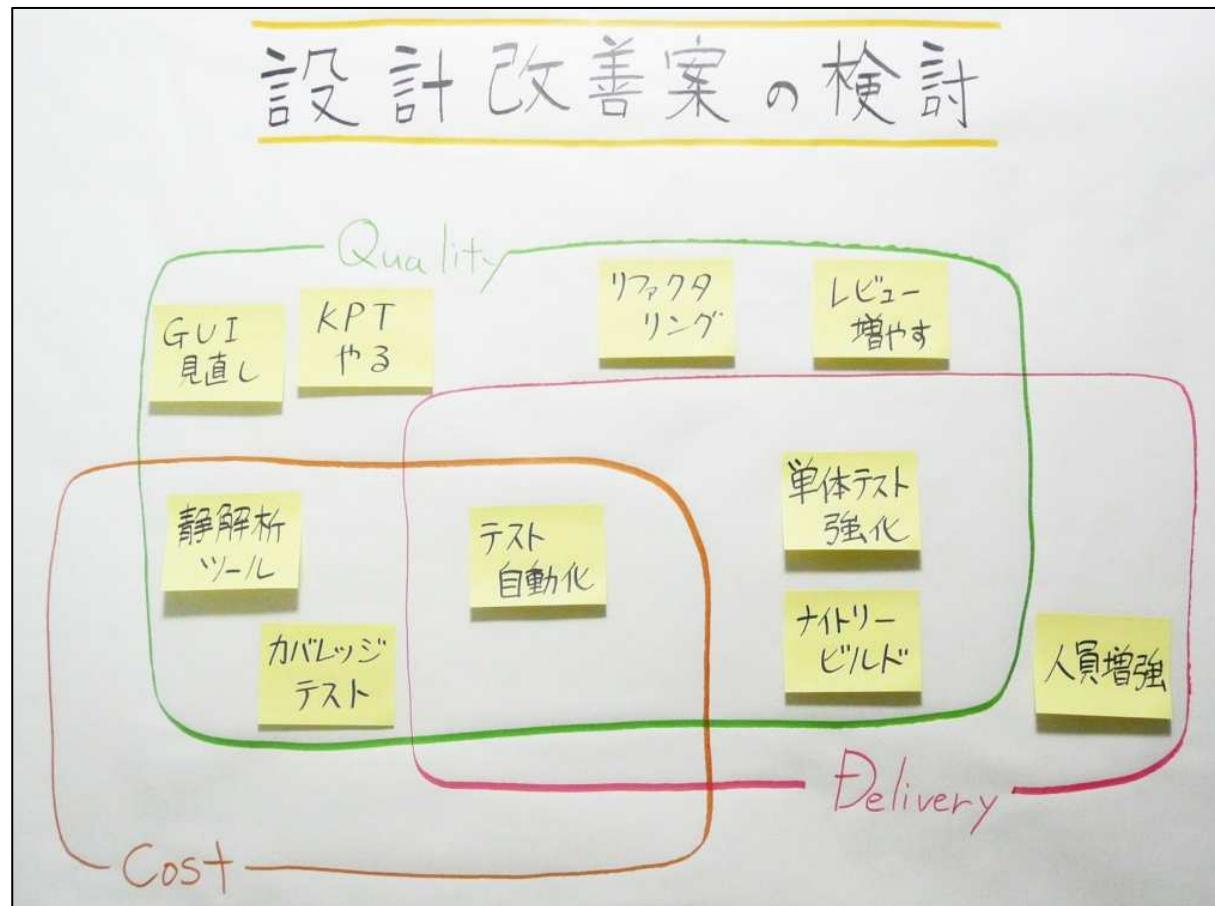
- 処理手順
- プロセスを議論するとき

マトリクス型

| プロジェクト管理ツール導入 | |
|---------------|----------|
| ①メリット | ②デメリット |
| ・見積りデータ管理 | ・ツールが高い |
| ・統合開発ツールと連携 | ・導入教育 |
| ・進捗状況が管理できる | ・管理できるか？ |

- ・意見や情報を分類
- ・比較、分析に効果的
- ・ジョハリの窓とか

サークル型



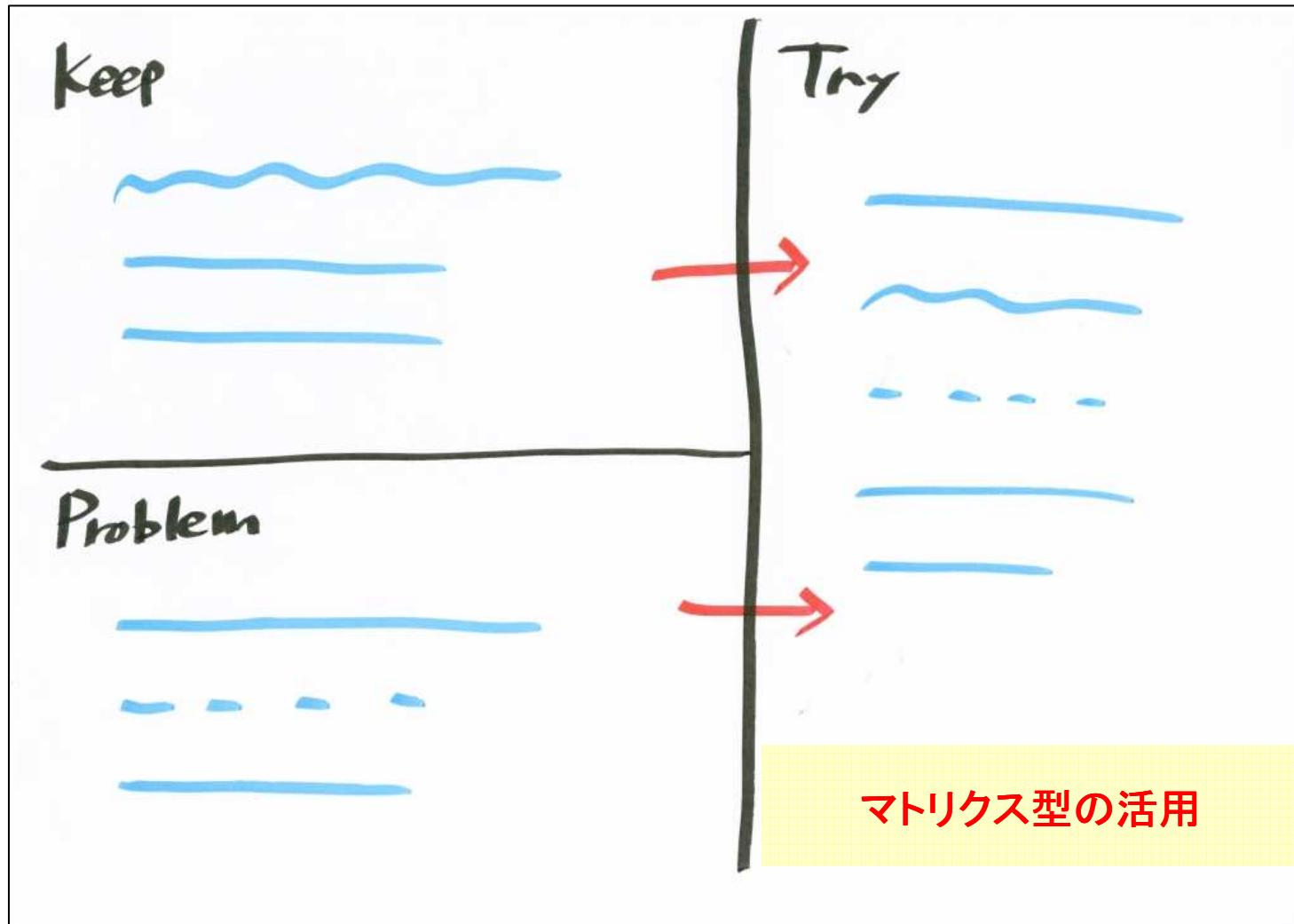
- ・グルーピング、重なりを表現
- ・たくさん出た意見をまとめるとときに有効

空間のデザイン

議論のプロセスがわかる描き方



空間のデザイン



空間のデザイン

| ディストリビューション | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| Foo Linux | Bar Linux |
| テストサポートあり① | △テストサポートは他社 ☆重要!! |
| 価格高い | フリー |
| パッケージ配布 多い ②サードパーティ | パッケージ配布 少ない |
| SE Linux | AppArmor |
| カーネル 2.6.22 kgdb patched | カーネル 2.6.21 カーネル 5.1.1 |

脱線したら、
パーキングロットへ。

基本図形まとめ

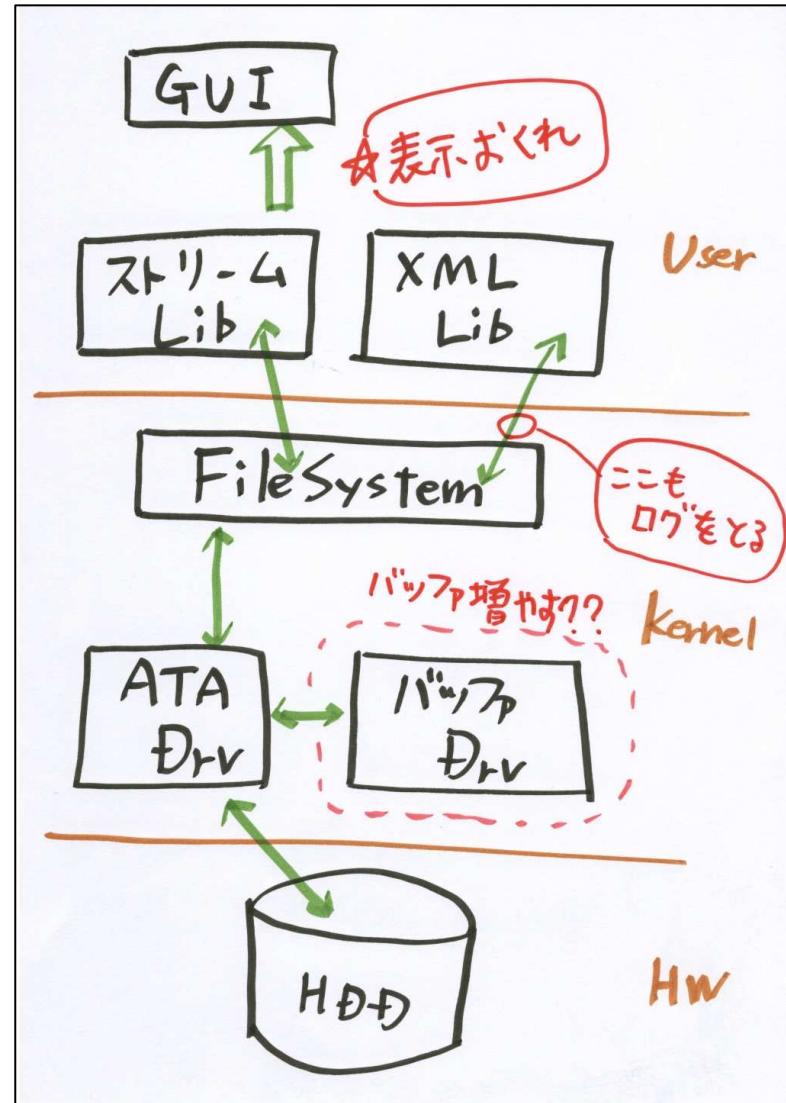
- 基本形を覚える
 - フロー型
 - マトリクス型
 - ツリー型
 - サークル型
 - さらに、組み合わせてオリジナルの型を持つ。
- 使える分だけグラフィックススキルが向上！

基本図形演習

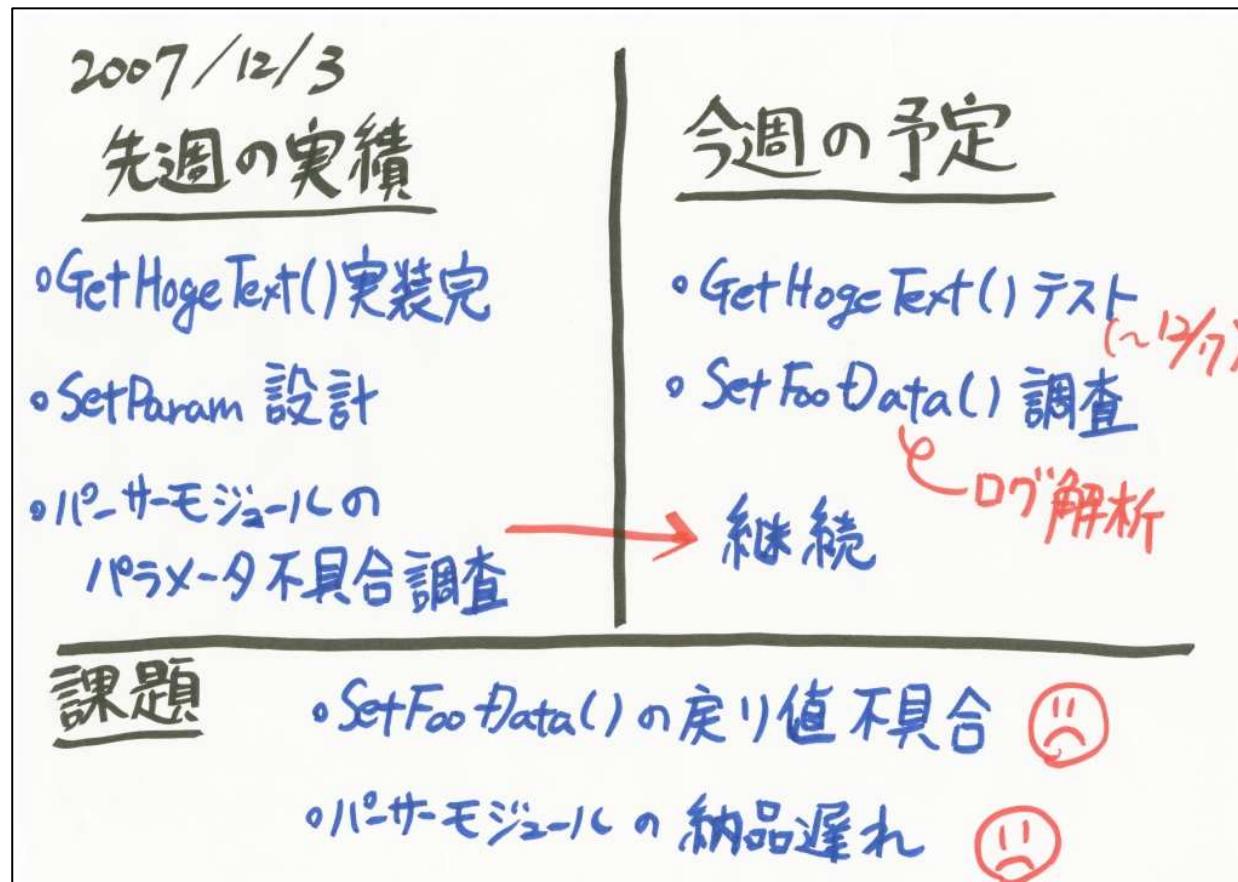
- みんなの「〇〇型」図形を紹介してください。
 - 説明のときにこんな図を描きます
 - フローチャート
 - UML
 - ジョハリの窓
 - この図は使えるかも！
 - などなど。

基本図形演習

- (例)
 - データフロー図



基本図形演習



- (例2)
 - 進捗会議の議事録フォーマット

実践演習

～見える化とカイゼン～

「見える化とカイゼン」ワーク

- ファシグラ会議を体験してみましょう
 - グループで一つのテーマ(商品・サービス)を選びます。
 - テーマをファシグラで見える化します。
 - テーマについてのカイゼン案をファシグラします。
 - 結論をファシグラでまとめます。

「見える化とカイゼン」ワーク

・ テーマ選定(5分)

- グループで一つのテーマを選びます。
 - 商品
 - サービス
 - 課題
- 短時間なので、一部機能に絞ったほうが良いかも。
 - ケータイの機能
 - 「人月」って単位はどうにかならない？
 - ヘリQ
 - お菓子
 - エンジニアの気分転換
 -などなど
- みんなの良く知ってるテーマを選びましょう。

「見える化とカイゼン」ワーク

- チーム名, ゴールの設定(3分)

- チーム名を決めます
 - ゴールを描きます

→みんなで同じ方向に向かいましょう！

「見える化とカイゼン」ワーク

- スケジュール決め(3分)
 - 議論の進行を確認します。
 - 簡単なスケジュール表を書きましょう
 - みんなで確認しましょう

「見える化とカイゼン」ワーク

- 分析(10分)

- 選んだテーマをファシグラで分析します。

- 機能分析
 - 課題分析
 - 市場分析

- テーマをしっかり可視化しましょう。

「見える化とカイゼン」ワーク

- カイゼン(10分)
 - 分析結果から、改善点を考えます。
 - たくさん売るには？
 - お客様に満足いただくには？
 - もっと便利に！
 - 機能面・市場動向・問題点が改善の糸口です。

「見える化とカイゼン」ワーク

- まとめ(5分)
 - 議論の結果をまとめます
 - ポイントになった提案や意見
 - 結論(出なくても良い。)
 - メンバーの同意
 - 残った課題

「見える化とカイゼン」ワーク

- 例

テーマ選定

Mixiの足あと機能
× 知らんかね！

「久月」に代わる単位
× 深すぎ

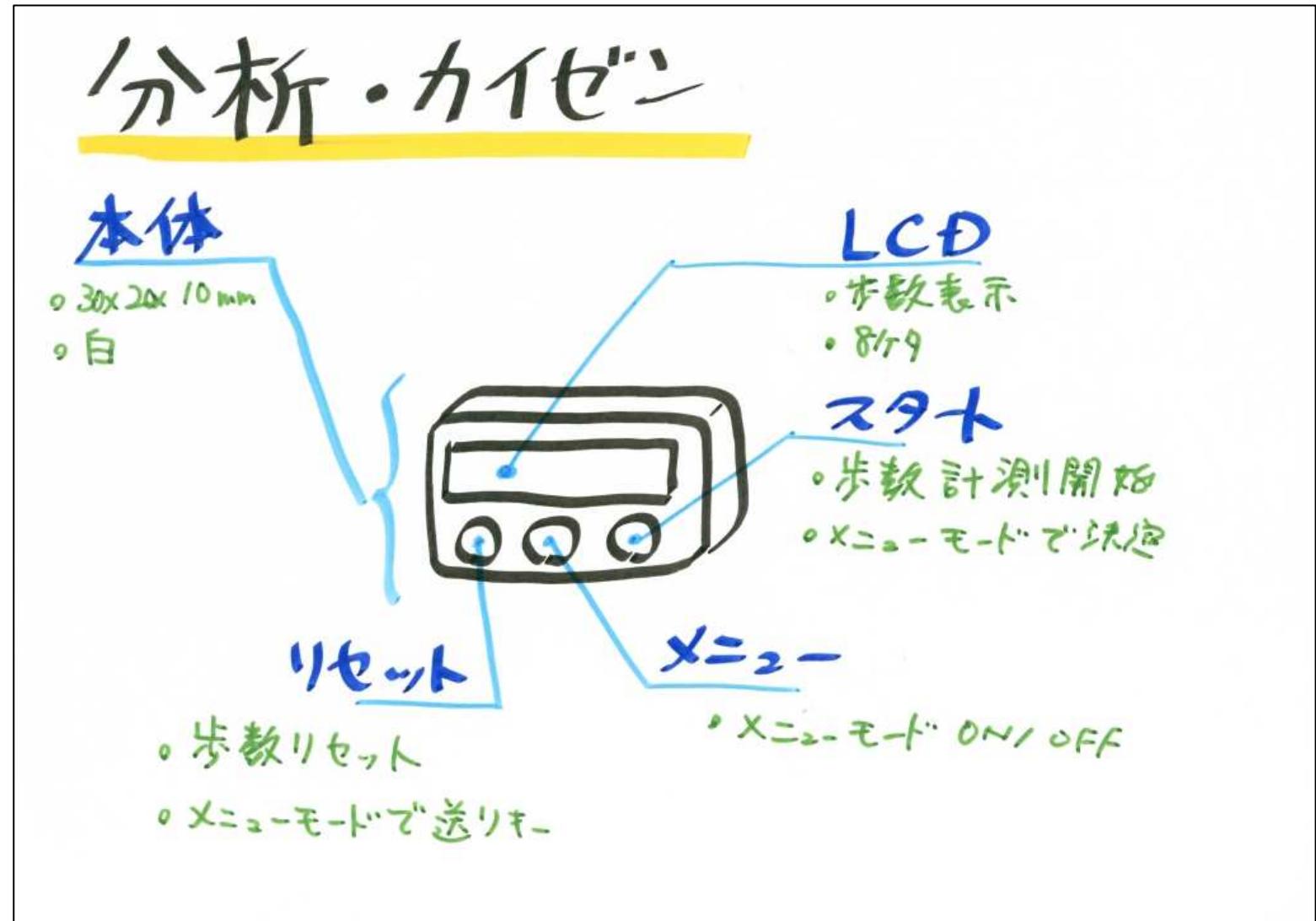
⌚万歩計

脱メタボ
× がんばれ！

低燃費ドライブ
× 運転しないかね！
× 電車のれ！

「見える化とカイゼン」ワーク

- 例



「見える化とカイゼン」ワーク

- 例



「見える化とカイゼン」ワーク

- 例

| 分析・カイゼン | | |
|----------------|--|---|
| | 機会 OPPORTUNITY | 脅威 THREAT |
| 強み STRENGTH | <ul style="list-style-type: none">国産セレブ向け ☆ | <ul style="list-style-type: none">手がたいデザイン |
| 弱み WEAKNESS | <ul style="list-style-type: none">小型化ブランド力 | <ul style="list-style-type: none">高い（中国製にまかす） |

ワークの進め方

テーマ選択 (5分)

↓ グラフィッカー交代

チーム名、ゴール (3分)

↓ グラフィッcker交代

スケジュール決め (3分)

↓ グラフィッcker交代

分析 (10分)

↓ グラフィッcker交代

カイゼン (10分)

↓ グラフィッcker交代

まとめ (5分)

- 各フェイズでファシグラ担当を交代
- とにかく書きまくりましょう！
 - 結論は出なくてもOK！
- 時間は36分！

ワークのまとめ

- ・ほかのグループのファシグラも見てみましょう
- ・ここが良い！というポイントが見つかれば、付箋に良かった点を書いて貼ってあげましょう。
- ・良かった点は次の機会に活用してください！

ファシグラを活用しよう！

導入手順

- Step1: 最初はひっそり
 - 日頃のメモ
 - セミナーレポート
 - 席でのプチ打ち合わせ

導入手順

- Step2: 確認に使う
 - 「ここはこういうことでよろしいでしょうか？」
 - 意見が合わないところ
 - 議論が迷走しているシーンで
 - 「まとめるということになります」
 - 最後のまとめ

導入手順

- Step3: **議論を始める前のテンプレートに**
 - アジェンダを書いておく
 - 表や図を書いておく
 - ゴールを書く
 - スケジュールを書く
 - 役割を書く
 - パーキングロットの設置
 - KPTする

導入手順

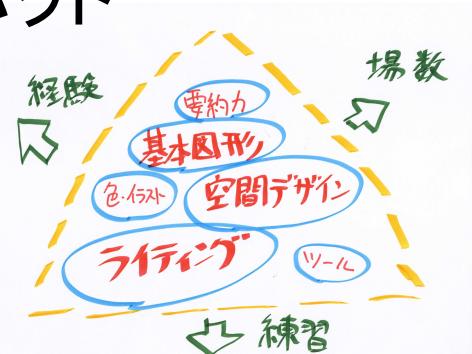
- Step4: **自然なファシグラを心がける**
 - 最初から「この会議ファシグラします！」はNG！
 - 自然な流れで書く
 - 時と場合に応じて
 - 空気を読む
 - 究極は**自然なファシグラ**

導入手順

- Step5: **流派を持つ**
 - メンバーのイメージが一致する書き方を探求する
 - 職種、その場に応じたフォーマットを選べる
 - 要約力を身につける
 - 場を作る
 - 独自テクを編み出す

導入手順

- Q: プロッキーが無い場合は?
 - ホワイトボードマーカーや、ボールペンでも書くテクニックは共通です。
 - 野球に例えれば、プロッキーは金属バット
 - 飛距離が伸びる(ホームラン打ちやすい)
 - 打球が早くなる(ヒットが出やすい)
 - 準備が可能であれば、使いましょう。
 - 基礎技術を練習し、経験を積んでおくと、他の道具(ホワイトボード)でも、高い表現能力を発揮できるようになります。



ファシグラしよう！

- ・ 今日の基本をしっかりと身につける！
- ・ 現場で活用し、レベルアップ！



ふりかえり

今日のふりかえり

- ・隣の人の「気づき」「感想」をインタビュー
- ・A3用紙にファシグラする
- ・1人あたり3分以内で。



おつかれさまでした!!

