

# 設計工程DXによる 外部設計者・プログラム設計者育成の効率化

住友電工情報システム(株) QCD改善推進部 生産技術グループ 野尻 優輝 2022/10/06

# **Agenda**

- 1.背景
- 2.外部設計能力の向上
- 3.新人トレーニングの期間短縮
- 4.まとめ

# 住友電工情報システム株式会社

• 資本金 : 4.8億円

• 従業員数: 570名

本 社 :新大阪

• 株 主 : 住友電気工業株式会社 60%

住友電装株式会社 40%

- 事業内容
  - 住友電エグループ向け 業務システムの開発
  - 住友電装向け 業務システムの開発
  - パッケージソフト 開発・販売

1.背景

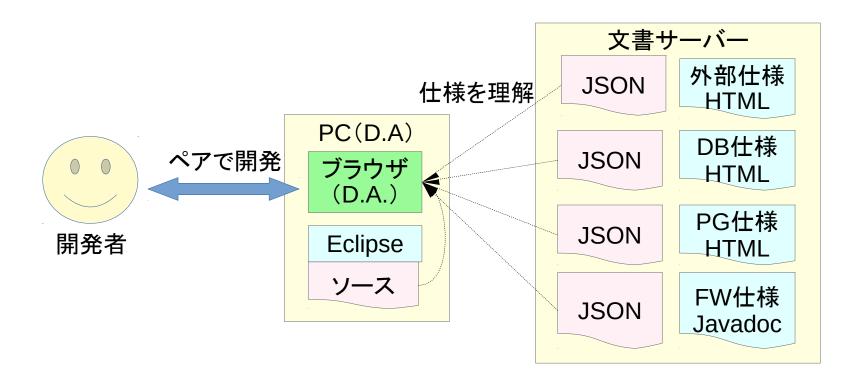
### 1.1 背景•目的

- 背景
  - 上流工程、下流工程共に人員不足
    - DX推進による開発プロジェクト増加
  - 当部署で Digital Assistant 構想(DX)を推進中※1
- 方針
  - 新人を下流だけではなく上流もできるようにする
- 新人トレーニングの課題
  - 外部設計能力の向上
  - 期間短縮(プロジェクトへの早期投入)

※1 Digital Assistant についての詳細は弊社中村の 発表資料を参照ください (セッション1A:ソフトウェア・プロセスDXの提言)

# 1.2 Digital Assistantの概要

- 目的:開発者がスムーズに価値創造に取り組める環境
- 開発スキルを持った優秀な秘書



### 1.3 新人トレーニングの概要

体制

• 新人:8名

• 講師:3名

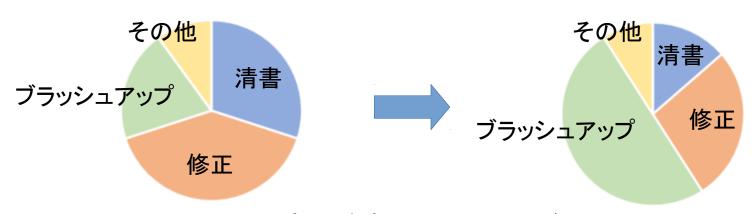
4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	
全;	社教育		部門別トレーニング				
		基	礎	ミニブ	゚ロジェク	<b>\</b>	

- 基礎教育
  - アルゴリズム、SQL、楽々FWII
- ミニプロジェクト
  - 社内システムの開発(要件定義~本番稼働)
  - 演習用ではなく、リアルなプロジェクト
  - 機能数:16(+POPUP:6)

### 2. 外部設計能力の向上

### 2.1 外部設計能力の向上

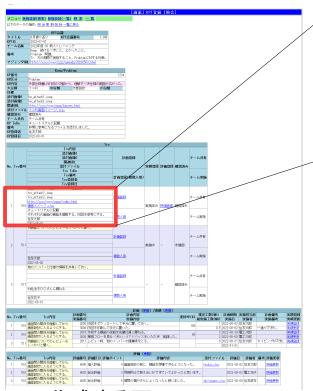
- "外部設計能力が高い"とは
  - 目標施策に沿った仕様の提案
  - 完成度の高い(改善要望の少ない)外部仕様を作成
- 課題
  - 画面イメージの清書・修正時間を減らし、 ブラッシュアップの時間を増やす



外部設計時間の配分イメージ

# 2.2 ブラッシュアップ時間の増加

- 施策
  - 画面イメージの作成時間短縮
  - ▶ 画面設計用コマンドの記述を最小限



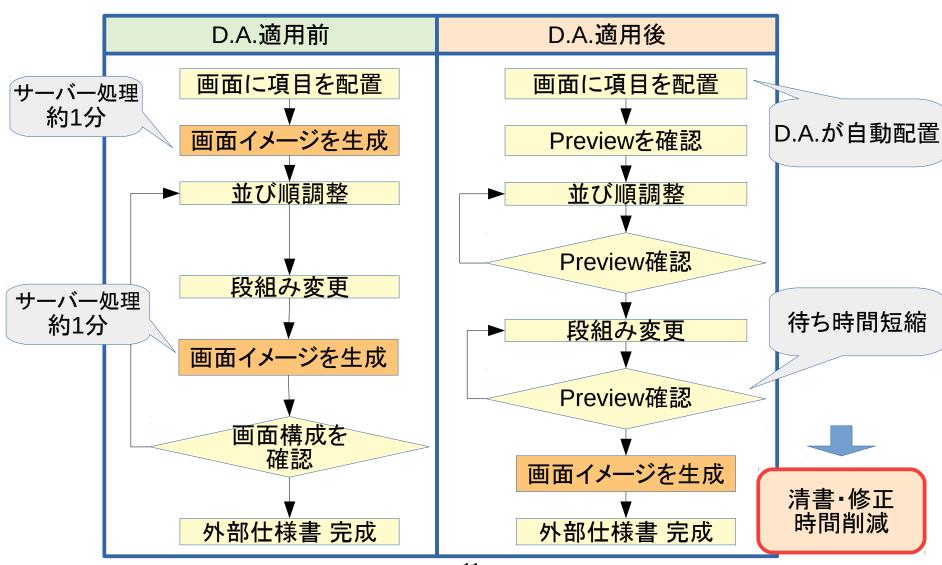
作成する画面

```
画面間の関係を理解してから、画面設計に入るようにする。
try_attach1.jpeg
try_attach2.jpeg
http://xxxx/yyyy/zzzz/index.html

1 510 画面イメージ.xlsx
チュートリアルに記載
それぞれの画面の機能を理解する。ER図を参考にする。
住友太郎
2022-08-01
```



### 2.3 D.A. 適用前後の作業フロー



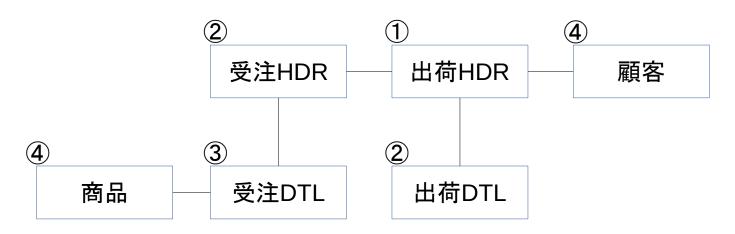
### 2.4 外部仕様書初版作成1

D.A.の作業

作成する機能名から使用テーブルと関連テーブルを特定し項目一覧を表示

#### 例:"出荷登録"設計時

- ①機能名から、【出荷HDR】テーブルを特定し、機能のメインテーブルと設定
- ②【出荷HDR】に紐づく【出荷DTL】テーブルと先行イベントの【受注HDR】を特定
- ③【受注HDR】に紐づくテーブルを検出し、【受注DTL】を特定
- 4 特定した全イベントテーブルに紐づくリソーステーブルを特定
- ⑤特定した全テーブルの項目一覧を作成する



# 2.5 外部仕様書初版作成2

設計者の作業

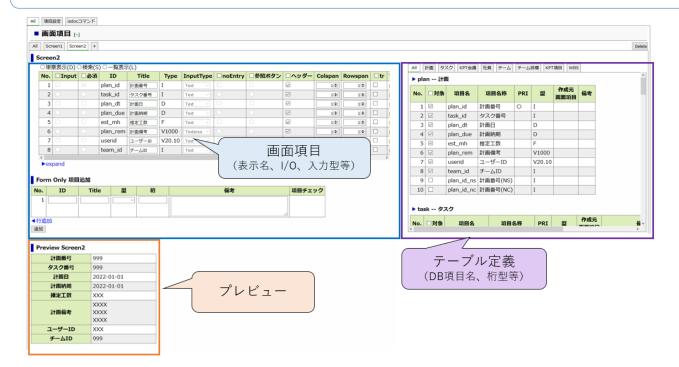
テーブル項目一覧から画面で使用する項目を選択

プレビュー表示

D.A.の作業

設計者の作業

プレビューを見ながらI/Oや入力形式、並び順を設定



### 2.6 項目設定

#### Screen2

○ 単票表示(D) ○ 検索(S) ⊙ 一覧表示(L)

No.	☐ Input	ID	Title	Туре	InputType	□リンク	Colspan
1		target_year	対象年度	V100.20	Text v		1 0
2		goal_nm	目標項目名	v100	Text v		1 0
3		goal_value	目標値	F	Text v		1 0
4		goal_unit	単位	V100.20	Text v		1 0
5		appstart_dt	適用開始日	D	Text v		1 0
6		append_dt	失効日	D	Text v		1 0
7		teamgoal_dt	チーム目標設	D	Text v		1 0

**▶**expand

D.A.の作業

メインテーブルの項目を初期表示

### Preview Screen2

All   チーム   チーム目標   トーム目標   トーム目標										
▶ tea	mgoal ·	チーム目標								
No.	□対象	項目名	項目名称	PRI	型	作成元 画面項目	備考			
1		teamgoal_id	チーム目標ID	0	I					
2		team_id	チームID		I					
3		pre_teamgoal_id	親チーム目標ID		I					
4	<b>~</b>	target_year	対象年度		V100.20					
5	<b>✓</b>	goal_nm	目標項目名		V100					
6	<b>~</b>	goal_value	目標値		F					
7	<b>✓</b>	goal_unit	単位		V100.20					
8	<b>~</b>	appstart_dt	適用開始日		D					
9	<b>✓</b>	append_dt	失効日		D					
10	П	remarks	備考		V1000					
11	<u> </u>	teamgoal_dt	チーム目標設定日		D					
12		teamgoal_id_nk	チーム目標ID(NK)		I					

### 設計者の作業

不要項目の"対象"チェックを外す

No.	対象年度	目標項目名	目標値	単位	適用開始日	失効日
1	2022	生産性	XX	JaX/MH	2022-04-01	2023-03-31
2	2022	品質	YY	件/JaX	2022-04-01	2023-03-31
3	XXX	XXX	XXX	XXX	2022-01-01	2022-01-01
4	XXX	XXX	XXX	XXX	2022-01-01	2022-01-01
5	XXX	XXX	XXX	XXX	2022-01-01	2022-01-01



D.A.の作業

変更をPreviewに 即反映

# 2.7 表示位置の変更

#### 変更前の画面

No.	対象年度	目標項目名	目標値	単位	適用開始日	失効日
1	2022	生産性	XX	JaX/MH	2022-04-01	2023-03-31
2	2022	品質	YY	件/JaX	2022-04-01	2023-03-31
3	XXX	XXX	XXX	XXX	2022-01-01	2022-01-01
4	XXX	XXX	XXX	XXX	2022-01-01	2022-01-01
5	XXX	XXX	XXX	XXX	2022-01-01	2022-01-01

### 変更後の画面

No.	対象年度	適用開始日	目標項目名	目標値	単位	失効日
1	2022	2022-04-01	生産性	XX	JaX/MH	2023-03-31
2	2022	2022-04-01	品質	YY	件/JaX	2023-03-31
3	XXX	2022-01-01	XXX	XXX	XXX	2022-01-01
4	XXX	2022-01-01	XXX	XXX	XXX	2022-01-01
5	XXX	2022-01-01	XXX	XXX	XXX	2022-01-01

#### Screen2

○ 単票表示(D) ○ 検索(S) • 一覧表示(L)

No.	☐ Input	ID	Title	Туре	InputType	□リンク	Colspan	Rowspan	□tr	Table	DispData
•1		target_year	対象年度	V100.20	Text v		1 0	1 0		teamgoal	設定なし
2		goal_nm	目標項目名	v100	Text v		1 0	1 0		teamgoal	設定なし
3		goal_value	目標値	F	Text v		1 0	1 0		teamgoal	設定なし
4		goal_unit	単位	V100.20	Text v		1 0	1 🗘		teamgoal	設定なし
5		appstart_dt	適用開始日	D	Text v		1 0	1 0		teamgoal	設定なし
6		append_dt	失効日	D	Text v		1 🗘	1 🗘		teamgoal	設定なし

<sup>▶</sup>expand ドラッグアンドドロップ可

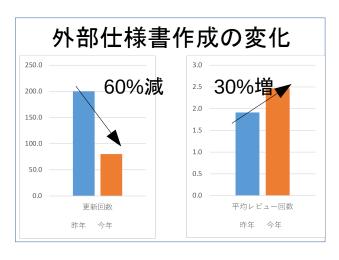
# 2.8 成果

### 外部設計能力が向上した(と考えられる)

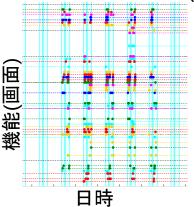
### 根拠

### 外部仕様の完成度が向上

修正回数が60%減少、ユーザーレビュー回数が30%増加



外部仕様書の更新状況(抜粋)



#### 根拠

### ユーザーからの高評価

「要求通りに仕様書を作るだけではなくユーザー側の視点に立って 仕様を提案できていた」という評価を得られた

### 2.9 D.A.の評価

### 開発者の声

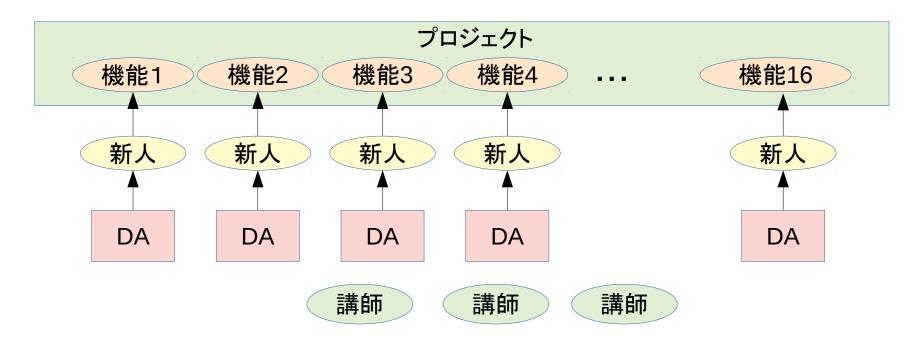
- 非常に直観的で、作りやすかった。 項目の増減や表示順の変更に比較的すぐ対応できると感じた。 画面を作ることより、仕様を考えることに時間を割けたので良かった。
- 手作業での画面設計は簡単な画面でも時間がかかっていたが 外部設計機能を使うと、その早さとわかりやすさに驚いた。 手作業でちまちま行っていた時間がもったいなかった。
- D.A.を用いることで、画面設計がかなり容易にできている。 1つのシステムが業務の生産性を向上させることを体験できた。

D.A.の目標"開発者がスムーズに価値創造に取り組める環境"に近づいた

## 3. 新人トレーニングの期間短縮

# 3.1 新人トレーニングの期間短縮

- 目的
  - プロジェクトへの早期投入
- 施策
  - マンツーマンの指導



### 3.2 D.A.によるアドバイス

- コード自動生成によるコーディング指導
  - 楽々FWIIのノウハウ提供
  - 仕様書のデータ化が必要
- コードレビュー
- デバッグ支援(再テスト、エラーログ監視)

## 3.3 PG仕様のデータ化

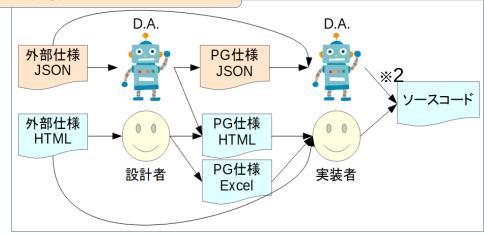
#### D.A.によるPG設計画面



#### データ化項目

CRUD メッセージ 利用部品 プログラム構造 画面レイアウト 更新項目表 その他

#### PG仕様とソースコード生成



※2:セッション1A:プログラム開発におけるDX構想 参照 -21- SUMITOMO ELECTRIC GROUP

## 3.4 中間成果

### PG設計のマンツーマン指導 実現

### 設計者の声

D.A.が自動出力してくれるため、「この部品ではこういったオプションを設定できる」ということが新たにわかった。

### コーディング期間 短縮の見込(現在コーディング中)

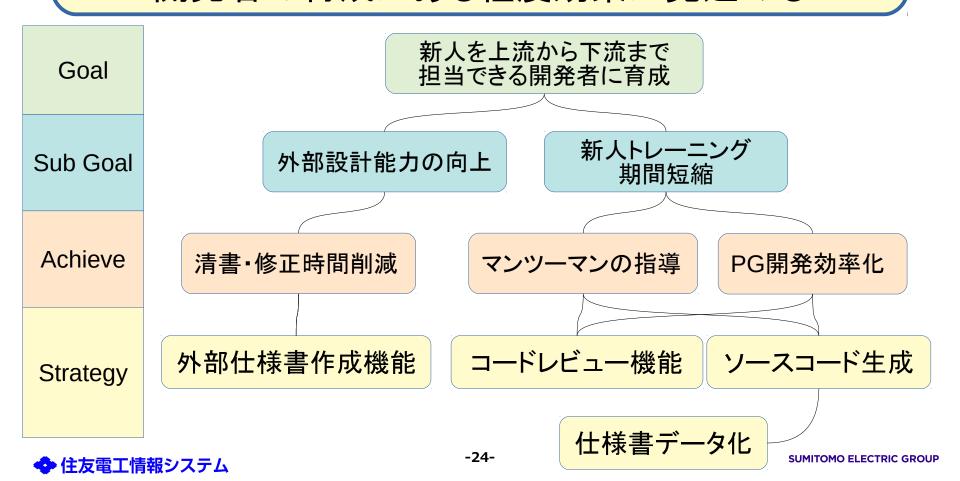
### 開発者の声

- 手でテキストを打つより手軽に進められたのでよかった。
- ●D.A.が自動生成してくれたため、比較的楽かつ短時間で作成できた。

4. まとめ

### 4.1 結果

設計DXを用いた指導によって 新人を上流から下流まで担当できる 開発者の育成にある程度効果が見込める



# 4.2 今後の課題

- 外部設計ができるSEの育成
  - 評価指標の設定
- 新人トレーニング期間短縮
  - UT設計の効率化

# The END