

Redmineを利用する趣旨



redmine.tokyo 第23回勉強会 LT

2022-11-05(土) @tKusukawa

#redmineT でツイート お願いします！

私はどんな人？

- 3社目(2008年)でRedmineを導入して以降
ほとんどの会社でRedmineを利用
- WorkTimeプラグイン等を作って公開(2009年)
→ redmine.tokyoの Youtube担当
- ここ数年 **FPVドローン**にハマってて、
プラグインはずっと**放置**でごめんなさい



おわびに FPVドローン(tiny)をご紹介します

制御ファームはオープンソース
→ プロ級のセットアップが可能



カメラ

映像 (5.8GHz帯)
VTXに技適が無いので アマ4以上要

操縦 (2.4GHz帯)
プロポに技適あり 免許不要



全くの不自由から 思い通りに飛べるようになる(50才でも)

→ 攻殻機動隊の義体化の世界観を自分の脳で実体感



本題

Redmineを利用する趣旨



Redmineのある生活

- チケットシステムなし

目的なんだっけ？

いま誰待ち？



空中戦で堂々巡り
最初言ってたことと違う-_-#
なんで伝わらないんだ(i;_i)



最後どうなった？

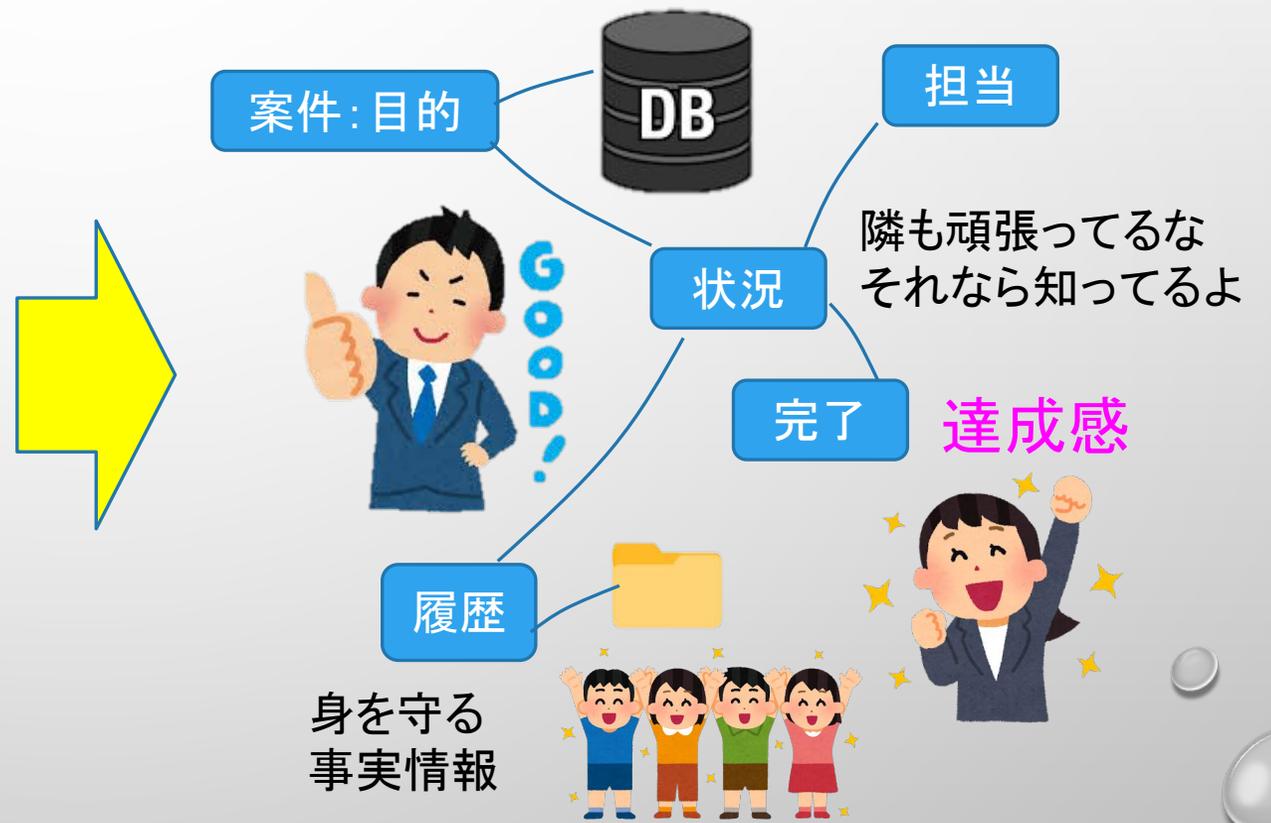
最新はどれ??



あの情報どこにあったっけ？



- Redmineをうまく使えれば



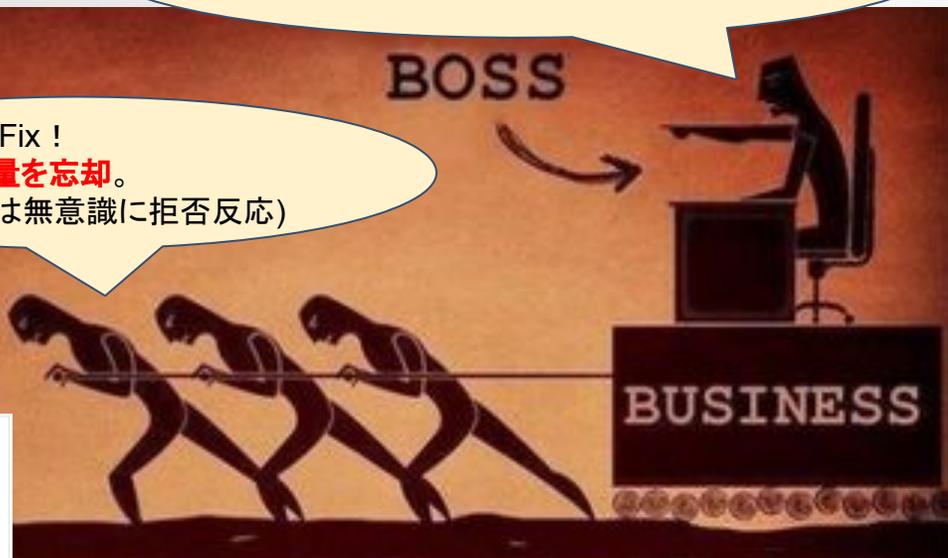
システム開発で石橋を叩いて壊す

絶対失敗しないシステム開発を目指し過ぎると
時間がかかり過ぎて高確率で失敗する

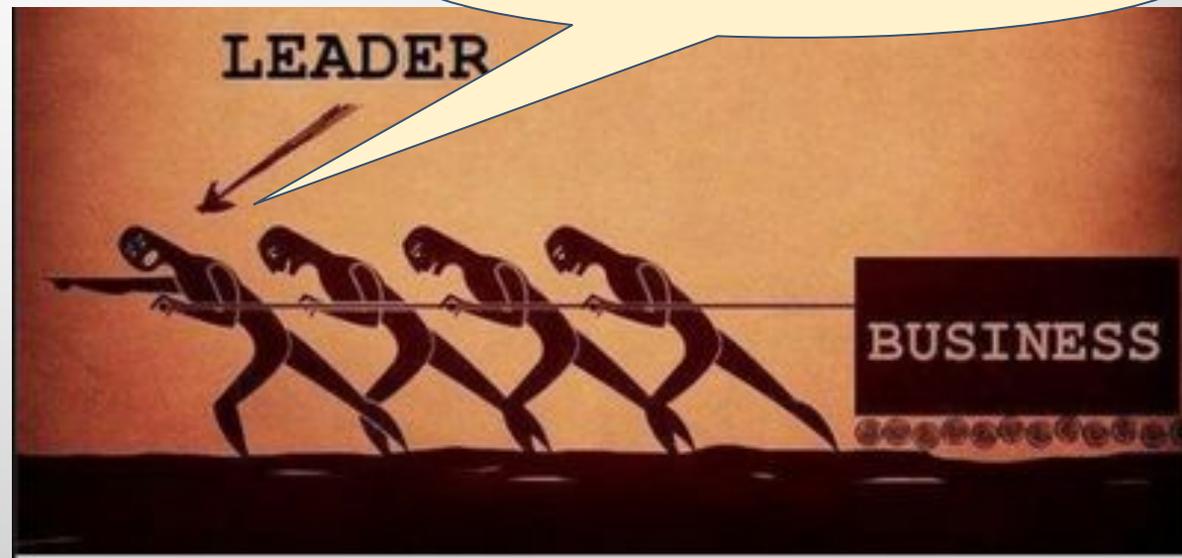
※ あくまでも個人の感想ですが、とてもそんな気がします

設計に漏れが無いか確認して下さい。
よう知らんけど、お前らの責任な。

全力で設計Fix!
(当初の熱量を忘却。
環境変化は無意識に拒否反応)



数値化できないけど感覚的に
実物を作って確認の方が絶対速い



「やってみなはれ」by 松下幸之助

任せて成功すればよし。
失敗させて**学ばせても**よし。

~~成功する証拠を出せ~~

ダメ！ゼッタイ！ それは老害w

→ システム開発プロジェクトは**打率勝負**
(失敗や手戻りを見込む必要がある)



打率勝負とは言え。。



「数打ちや当たる」では
空振りし続けてしまう。



このピッチャーの
傾向はわかった！

学ぶ＝**事実・結果を記憶・分析**することで
はじめてヒット/ホームランにつなげることが出来る。

得られた貴重な**事実情報**を
使える形で**継続蓄積**するために

Redmineが必要



システム開発はリリースしてからが開発本番

1. 初期開発に時間とコストを使い切ってはダメ
2. 過去 何の為にこうしたのか手にとるように解らないとダメ
トレーサビリティを継続確保する業務習慣を身につける必要がある

→ Redmineが必要

**注意: Redmineは必要条件であって、十分条件ではありません。
Redmineがあるだけでは業務習慣は出来ません。**



チームマネジメント

○ 大声を出して(脅して)マネジメントする時代ではない

- 運営ルールを決めて【周知徹底】
- 明確に指示する
- 明確に結果を受け取る
- 事実ベースで判断する

→ あやふやになりがちな部分を **Redmine**で補う



結論



結論

Redmineは必須

ってことで**乾杯**！！

