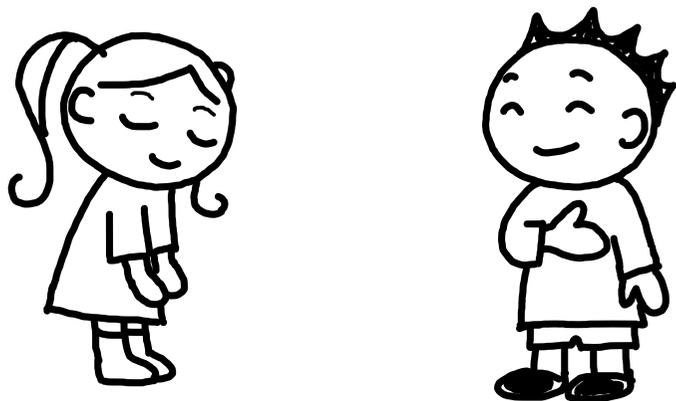


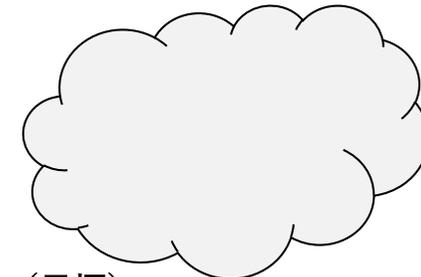
# IT化におけるマジカとか マジカ2017の理念とか 雑多なメモの抜粋集

羽生章洋

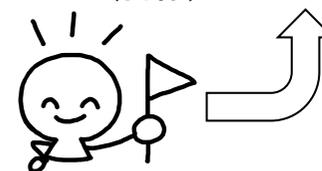
# 人は自力で問題解決できないときに“顧客”になる その顧客の問題解決を助力するのがビジネスである



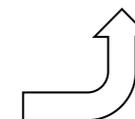
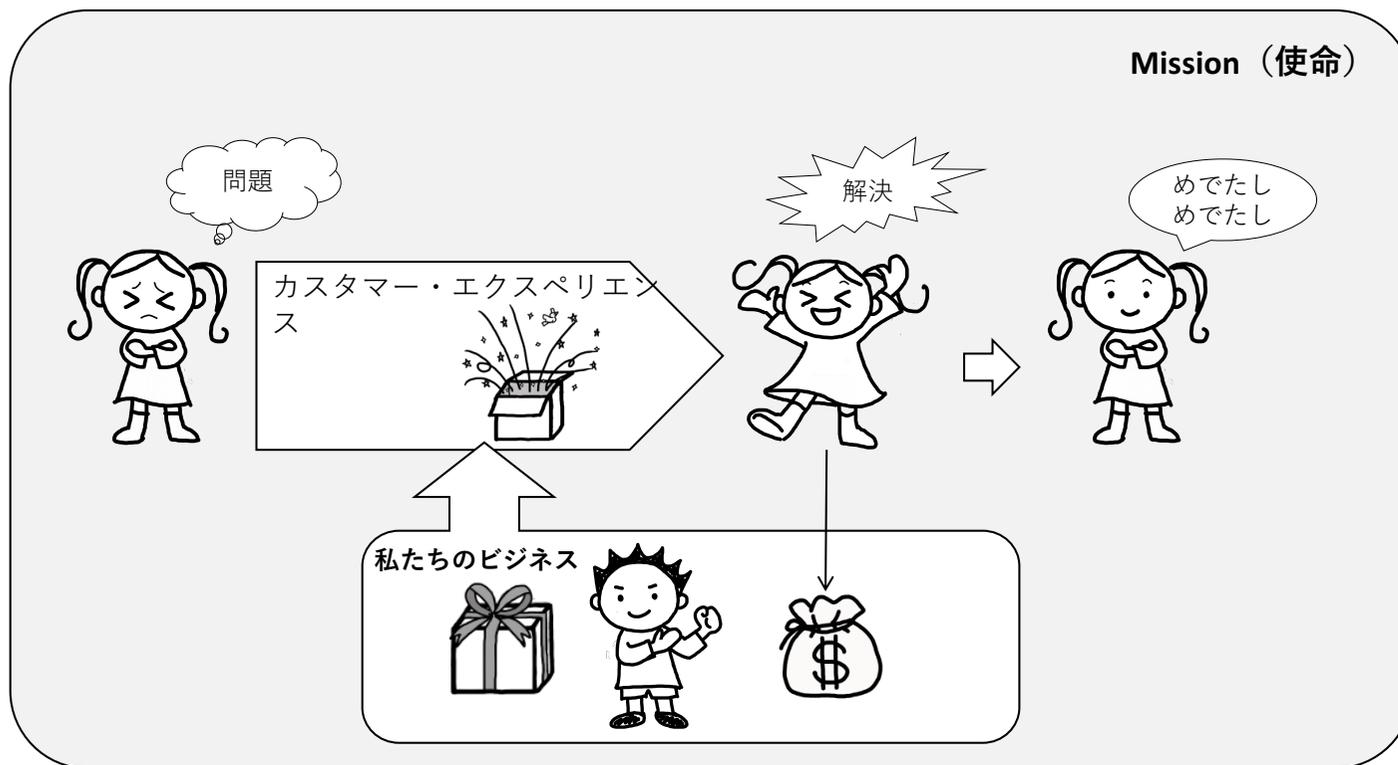
Vision (未来図)



Milestone (目標)



Mission (使命)

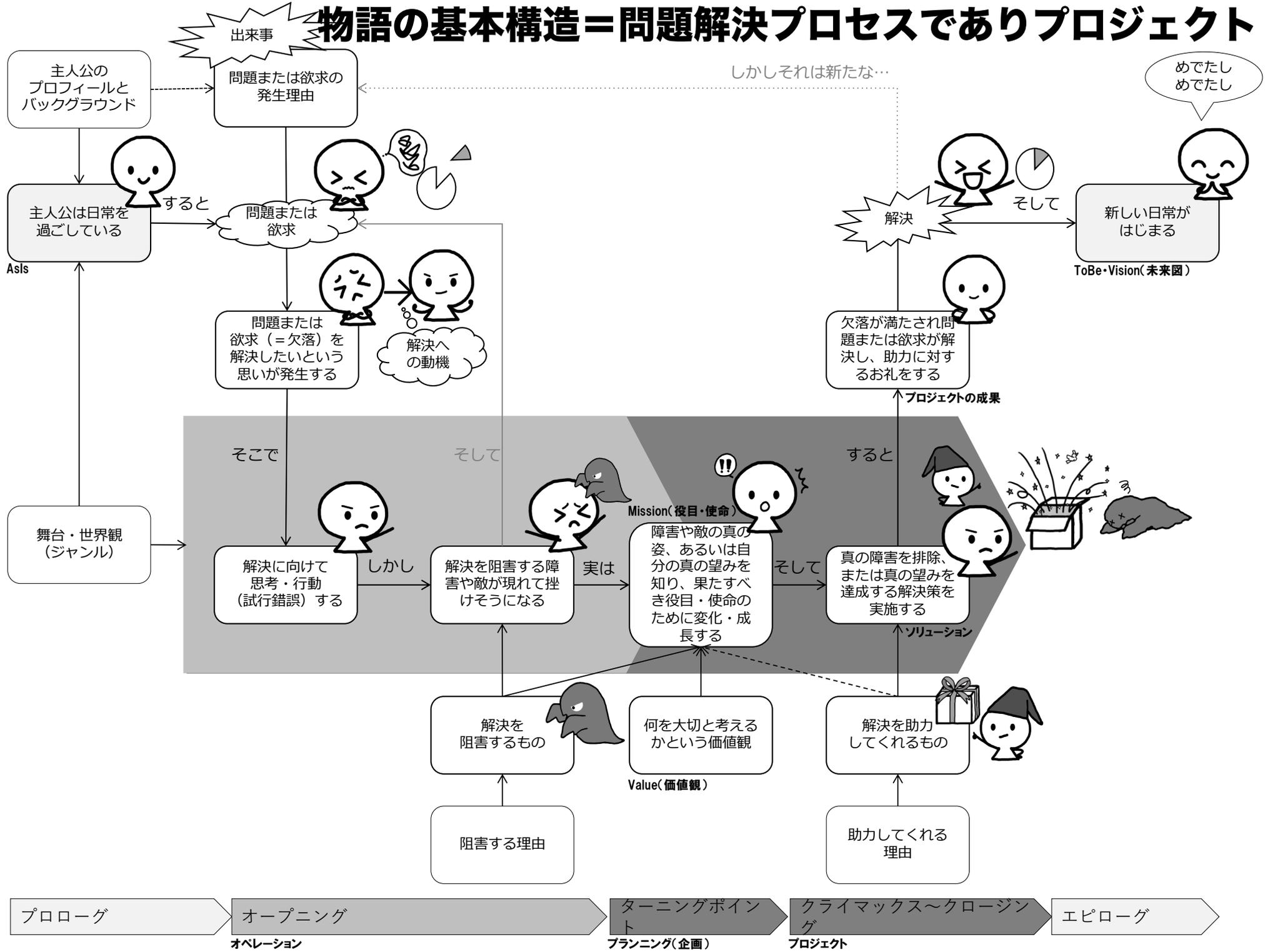


私たちは、  
価値観に基いて、  
ビジネスを行い  
使命を達成し続けることで、  
未来図の実現を目指します。  
その過程として  
目標を達成します



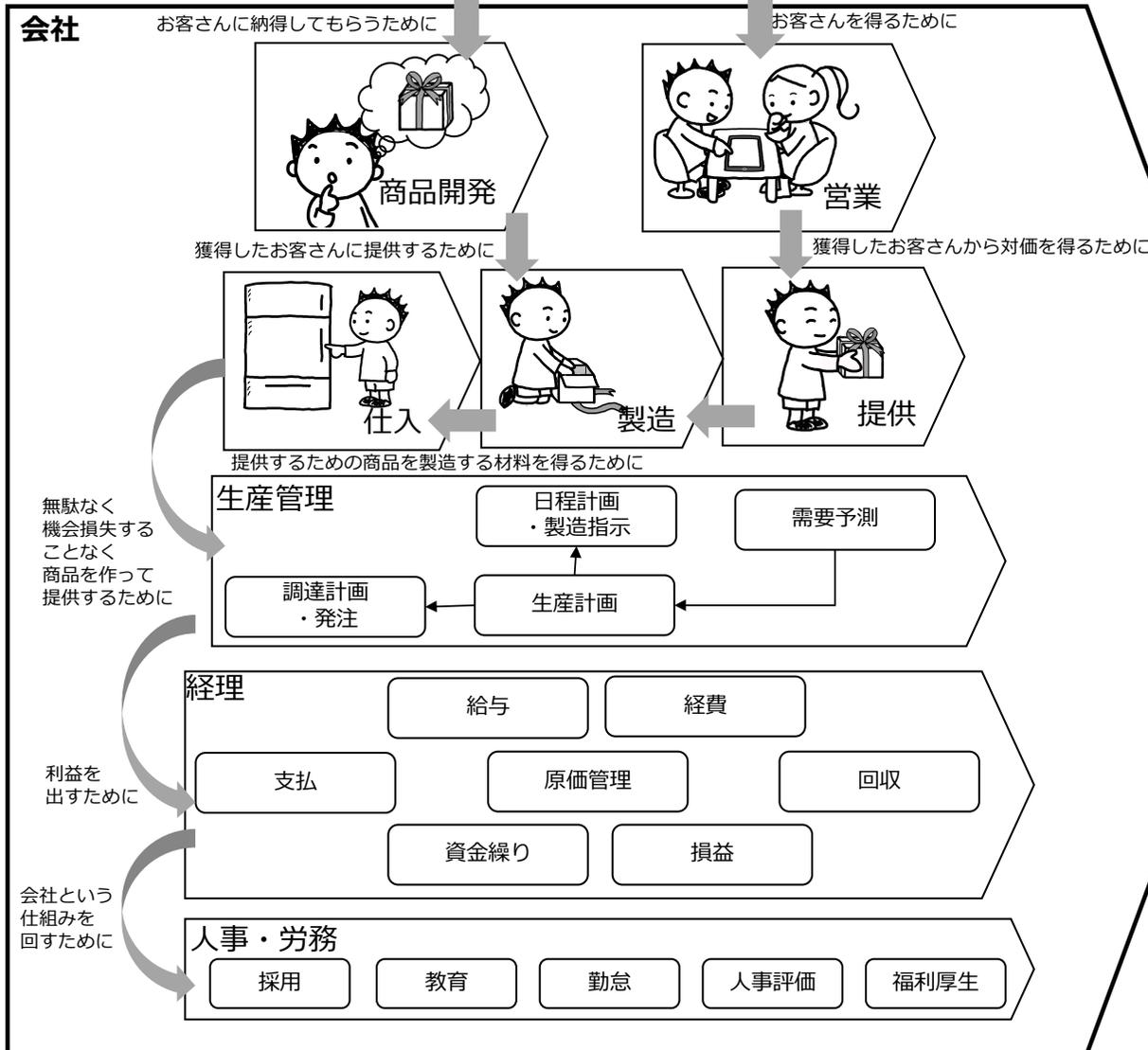
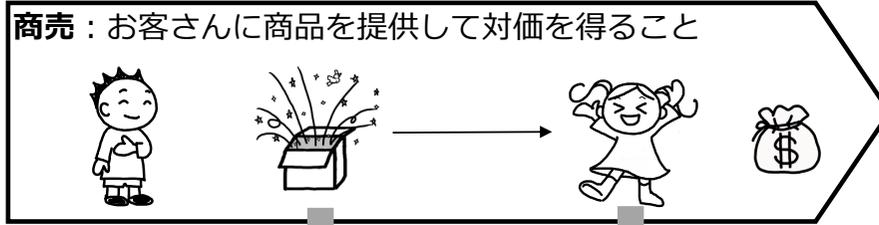
Value (価値観)

# 物語の基本構造＝問題解決プロセスでありプロジェクト



# ビジネスという顧客の問題解決を提供する“会社というメカニズム”

会社とは：商売をする仕組みのこと



【重要】

会社の仕組み（プロセス）は企業の大小に関係ない！

取引“量”（金額ではない）が増えるほど人手が必要になる→大企業化

- ↓
- 分業が進む：部門別専門化の進行
- ↓
- 情報伝達の必要性が高まる
- ↓
- 人同士間のやり取りが複雑化する
- ↓
- 面倒なので後回し・ギリギリまで放置が徐々に増える
- ↓
- 情報伝達の遅延が始まる
- ↓
- 情報のQCDが低下する
- ↓
- プロセスの停滞・滞留の頻発化  
それを補うための余分な仕事の増加
- ↓
- 情報伝達の更なる劣化
- ↓
- 部門間断絶とそれに伴う部門内最適化の進行
- ↓
- そしてサイロ化へ
  - ・個人の頑張りが吸い取られていく
  - ・無気力化
  - ・責任の曖昧化
  - ・生産性の低下
  - ・長時間労働の常態化
  - ・高コスト体質化
  - ・利益率の低下

# IT、三種の神器



CPU : 定型処理の自動化・高速化・大量処理・安定化



データベース : 大量データの記録・保存・一元化・共有



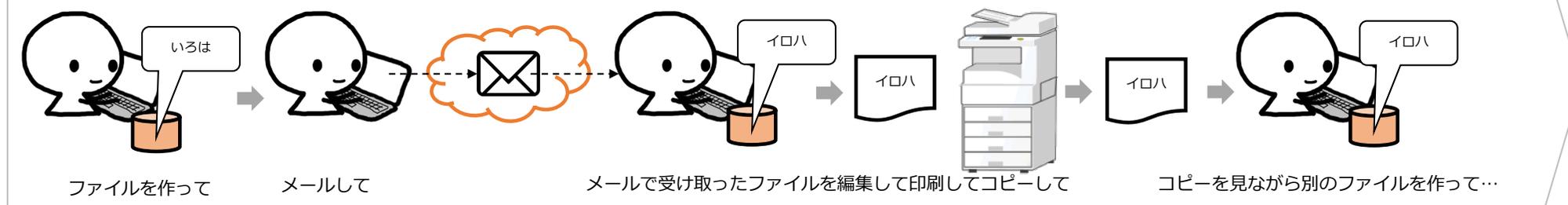
ネットワーク : データの即時伝達・距離の克服

アナログの問題 : 情報伝達の転記・遅延・滞留・劣化によるプロセスの停滞・手戻り・断絶、そして部門のサイロ化！

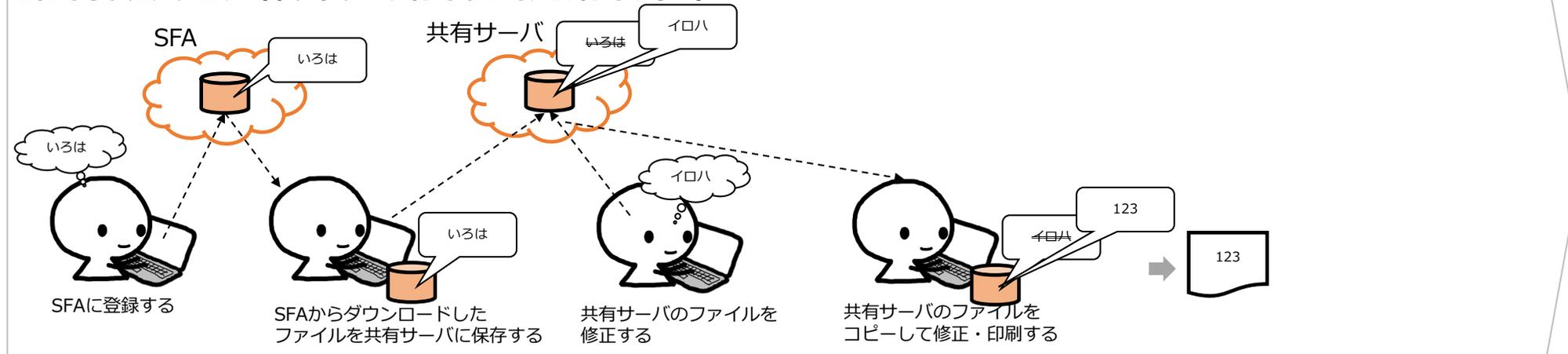
## アナログ



## まだアナログ (PC化・OA化であってIT化ではない)



## それでもまだアナログ (ネットワーク化であって、IT化ではない)



# ITとは：デジタル情報Hub中心型の経営プロセスのこと！

- ・ DBとNWで「時空を超える！」
- ・ Re:connect! (つなぎ直す)
- ・ One Fact In One Place (=認識をひとつに)



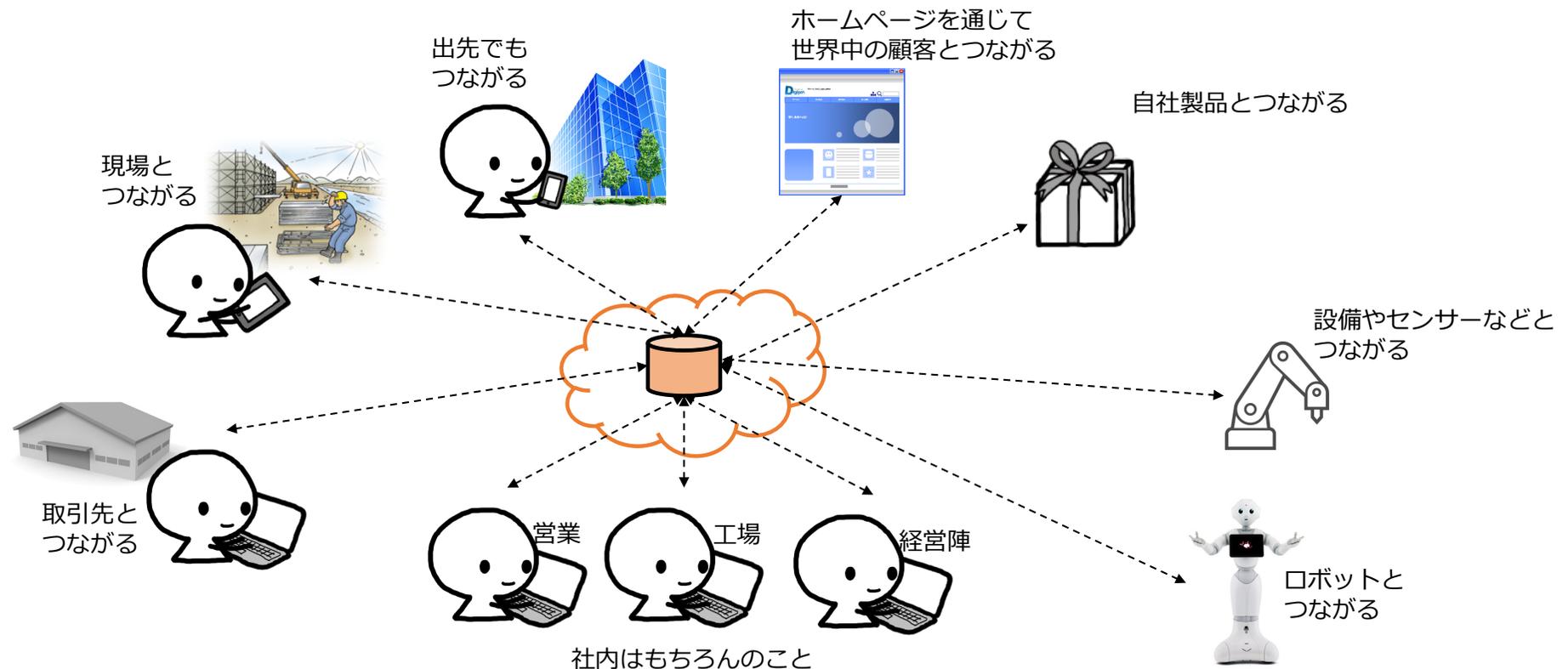
## 「プロセス・イノベーション」の実現

- ・ 中抜き
- ・ エンドツーエンド
- ・ セルフサービス化
- ・ 境界が溶けていく

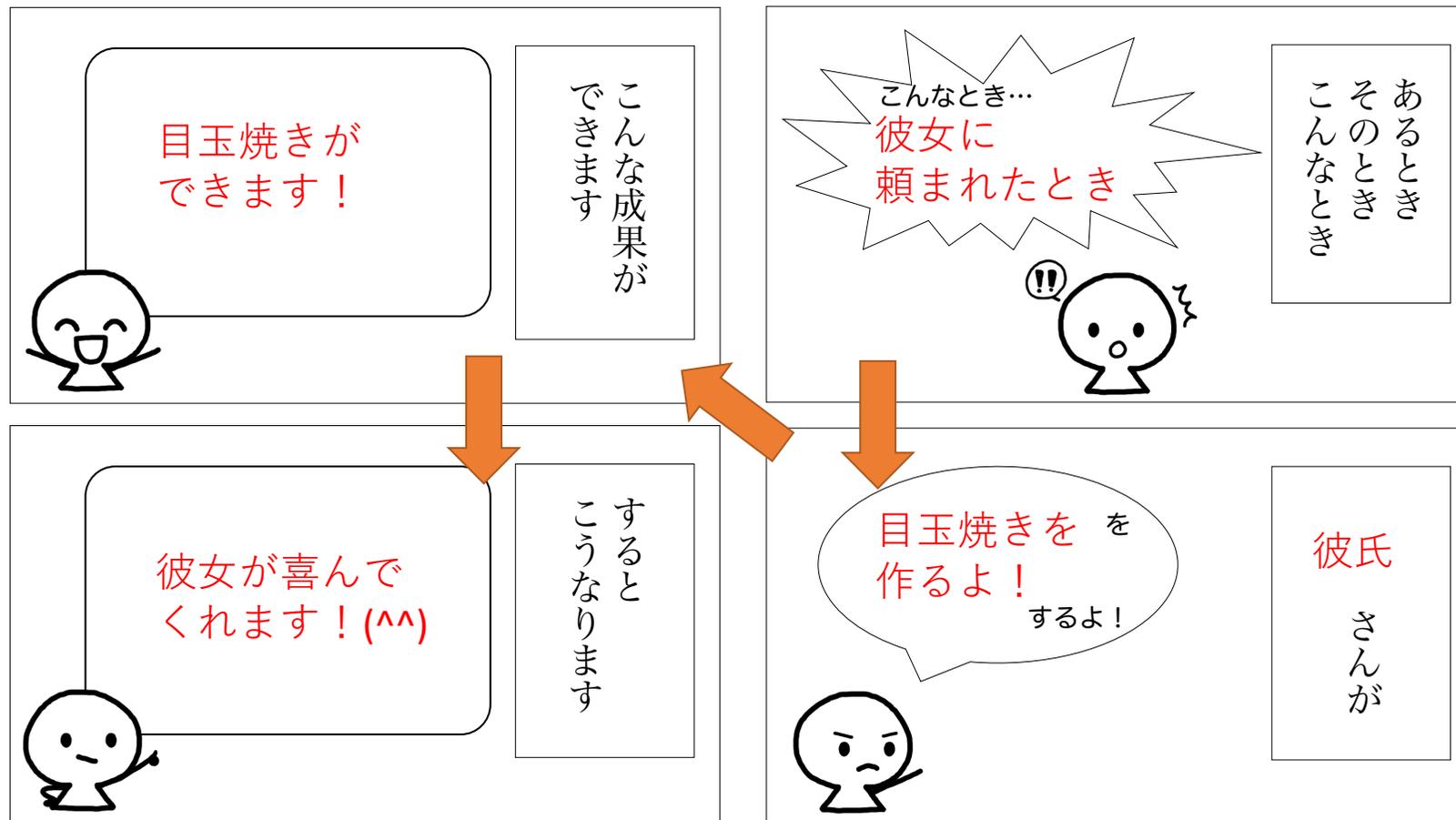


- ・ 部門間連携が効率化され組織全体の生産性が向上する
- ・ リアルタイムに状況を把握して経営判断が高速化する
- ・ 中間管理職が排除されて現場とトップが直結する
- ・ 中間業者が排除されて最終顧客と供給が直結する
- ・ 国境や業種の境界が溶けてグローバル化する
- ・ 顧客や担当者の境界が曖昧になってビジネスモデルが変わる
- ・ 製品やサービスの境界が曖昧になってビジネスモデルが変わる

## 「デジタルプロセス」時代の到来！



# マジカ2017の基本思想 (=デジタルプロセス時代への対応)



基本形はこの4枚。起承転結になる。成果と最終的なToBeを明示することで、承の行動の必要性を明確にする。「めでたしめでたし」もやる方が良い？

主語をカードごとに書くことで第三人称化を実現する。これと受け渡しの統合とを合わせて行うことで10年来マジカが抱え込んできたスイムレーン問題に対応する。

(逃げは承知の上で、CXとAI/botへの対応強化を優先する。本質はカードではなくマップ問題なので)

アクティビティファーストを指向すること。入力への記載は引き続きゆるくする (材料の分離)。成果については活動の目的・必要性和直結するので意識付けを高める (効果音? イラスト?)。

更に上位層に戦略プロセス (MoFマップ) と経営ビジョン (ミライクエスト) が存在する

ビジネスプロセス/業務フロー

システムスコープ

一般的なソフトウェア要件定義の領域

CX (カスタマーエクスペリエンス) / 顧客購買プロセス

ユーザシナリオ/行動シナリオ

IFDAM

no name (CP)

no name (CP)

no name (BP)

アクティビティ

ユーザオペレーション

UI

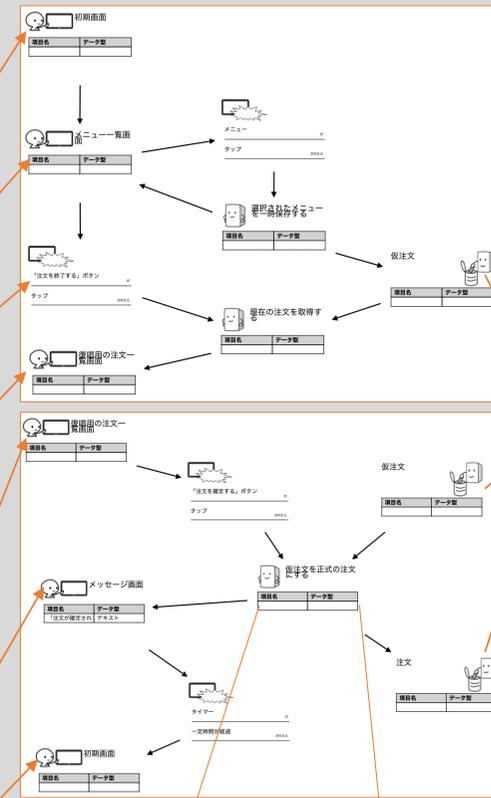
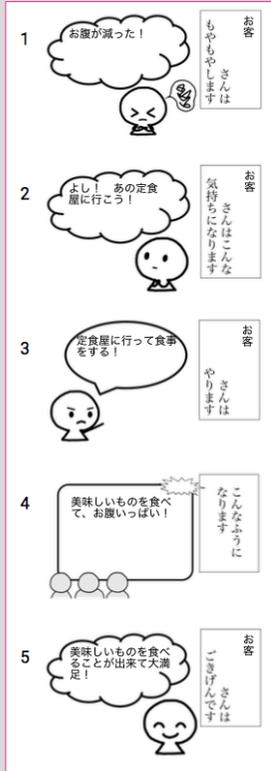
Function

DataModel

DB設計

UX (ユーザエクスペリエンス)

SD (サービスデザイン)



楽々ERD  
レッスン

顧客/ビジネス I/F

カスタマーサイド ビジネスサイド

アナログ/デジタル I/F

アナログワールド デジタルワールド

書籍「はじめよう! プロセス設計」

書籍「はじめよう! 要件定義」

システムフロー

※ それぞれの層ごとに更に階層構造が存在する



# IT化への取り組みとマジカ

- 可視化は基本的に面倒なのは事実なので…

- 業務サイド：

「業務のことはこっちでどうにかするから  
システムに関する箇所だけを可視化すれば  
いいでしょ？」

- IT開発サイド：

「業務が回らないとシステムの問題ってなるんだから  
想定している新業務について全部可視化してよ」

- 双方の折り合いとしての「マジカ」

# 基本的な大前提

- 人間系のプロセスは「アナログ」
- ITのプロセスは「デジタル」
  - だからこそ「時間・空間を超える」  
「プロセス・イノベーション」を実現できる
- 両者は絶対に混在できない
- 主役は人間系！ ITは道具！
  - 何故なら顧客プロセスは人間系 = アナログだから
- 境界を通じてデジアナ変換されて相互作用する
  - インターフェイスの明確化が重要！

# 境界（インターフェイス）を明確にするための“IT利用カード”

**人間系の活動  
を書く**

何をする？

誰が？

さんが

何を使う？

を使うよ

PC利用

**IT系のUI名または  
機能名を書く**

何をする？

誰が？

さんが

何を使う？

を使うよ

タブレット利用

何をする？

誰が？

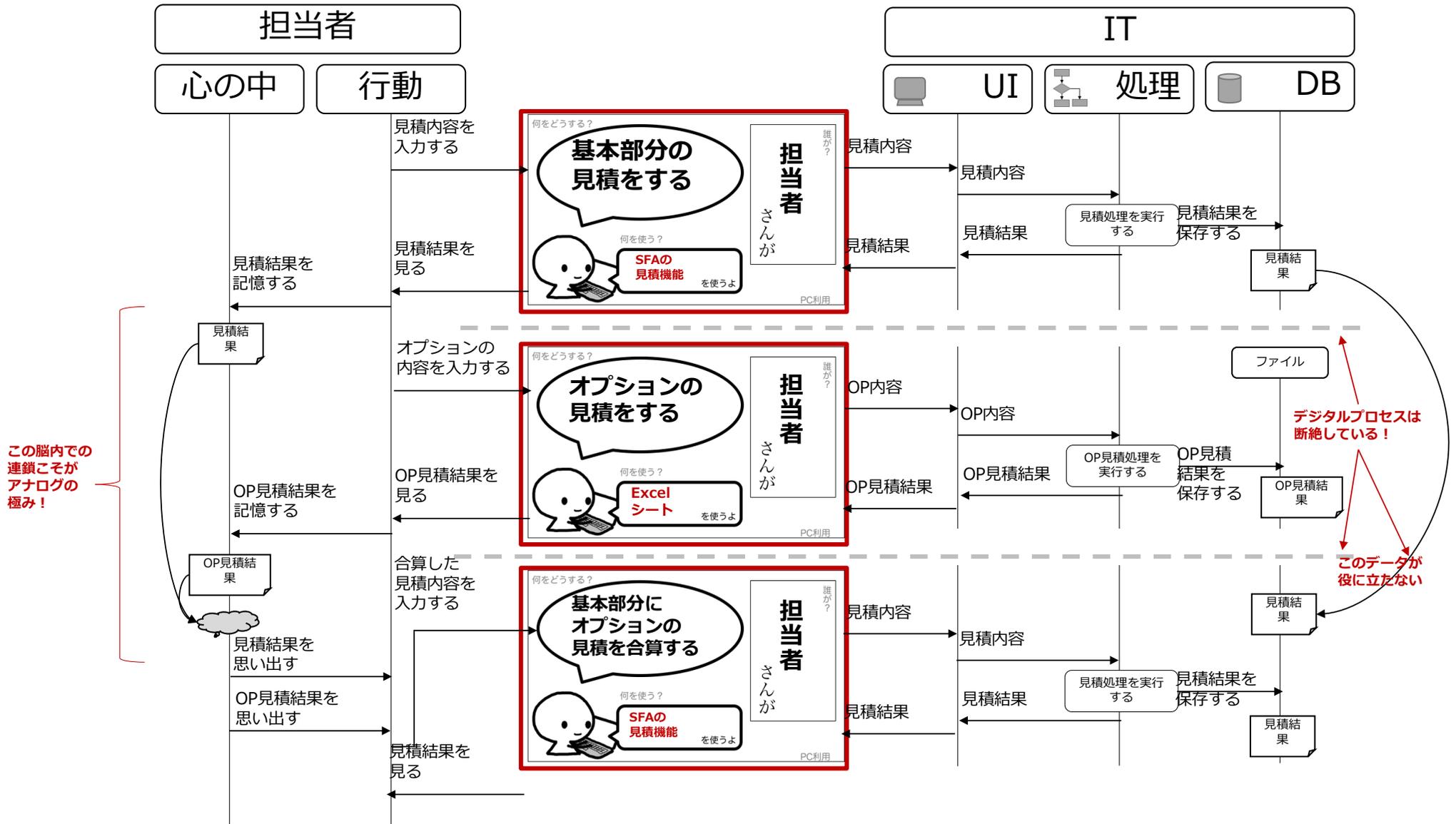
さんが

何を使う？

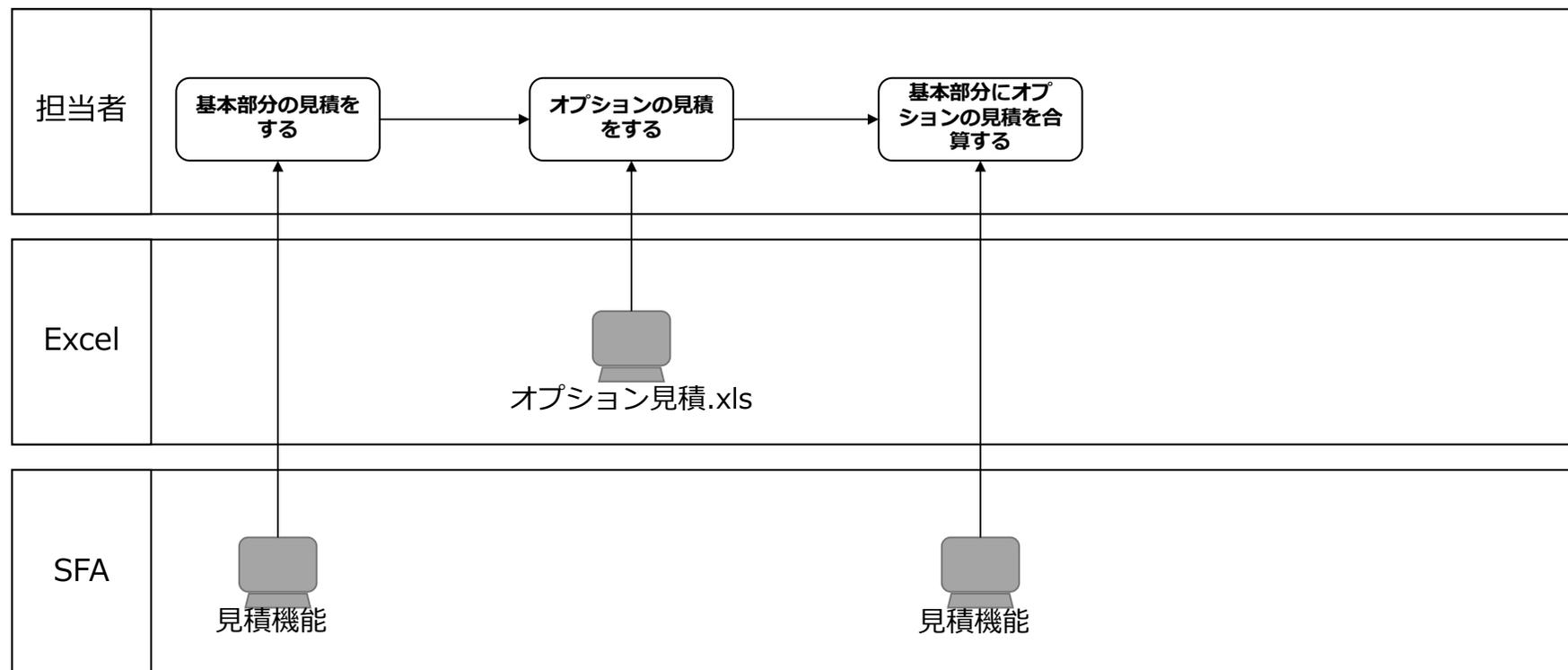
を使うよ

スマホ利用

# 同一人物によるアナログワールドにおける脳内での成果の連鎖とデジタルワールドのプロセス断絶検知



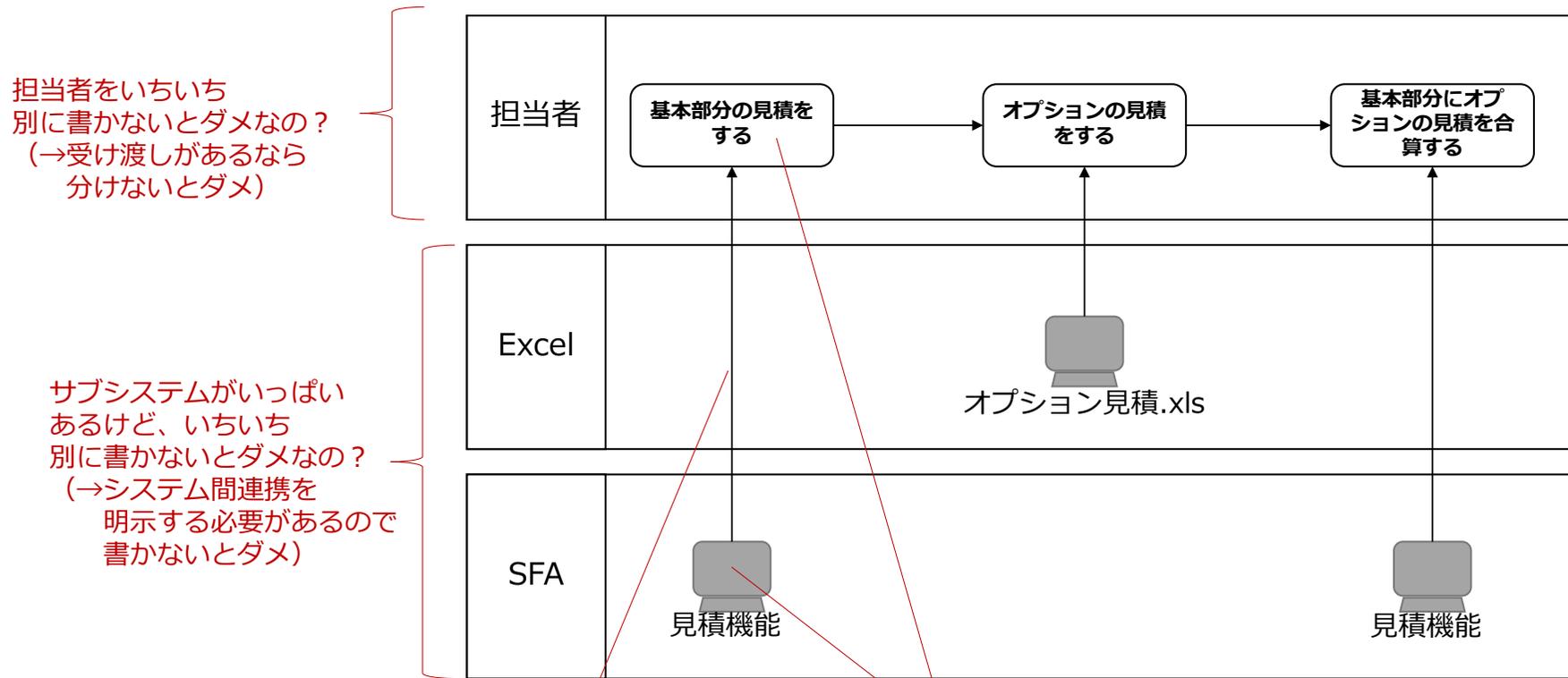
# なのでマジカを使わないなら最低限この程度は書かないと “業務”のプロセス（連なり）を明記したことにはならない



このフロー図の恐ろしいところは、実にもっともらしく正常に見えるため  
「"実にスムーズに業務が流れている"ように感じられる」ところである。

場合によっては、「スカスカに見えて収まりが悪いから作業を書き足す」という  
本末転倒なケースすら現実に存在する。

# 現実にはここまで書くのは面倒くさいということになる そこで折り合いとしての「マジカ」になる



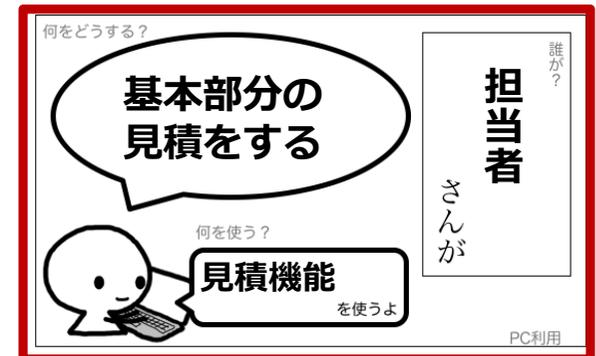
担当者をいちいち別に書かないとダメなの？  
(→受け渡しがあるなら分けないとダメ)

サブシステムがいっぱいあるけど、いちいち別に書かないとダメなの？  
(→システム間連携を明示する必要があるので書かないとダメ)

いちいちアイコンふたつ置いて矢印で結ぶの面倒くさい  
(→従来の手法を使うからです)

実際に使う時は画面の操作ややり取りが色々あるんだけどどこまで書けばいいの  
(→UI名さえわかればIT屋が何とかする手がかりになります)

なので、このカードさえ書けばOKです



# マジカがもたらす改善へのフォーカス



何で同じようなカードが  
3枚も続くの!?

1枚で済むようにすれば  
いいじゃん!!

しかも"もやもやカード"も  
出てるじゃん!



これでいいじゃん!  
どうして出来ないの?

