

# 作品品質が向上するレビュー手法の提案 - 褒めて伸ばす魔法のレビュー -



研究員 : 川村 悠生 (株式会社日立ソリューションズ)  
千脇 康信 (株式会社IHIエスキューブ)  
野本 慎也 (株式会社日立ソリューションズ・クリエイト)

主査 : 中谷 一樹 (TIS株式会社)

副主査 : 上田 裕之 (株式会社DTSインサイト)

アドバイザー : 安達 賢二 (株式会社HBA)

研究コース2褒めるレビュー チーム

2025年3月7日

# 目次

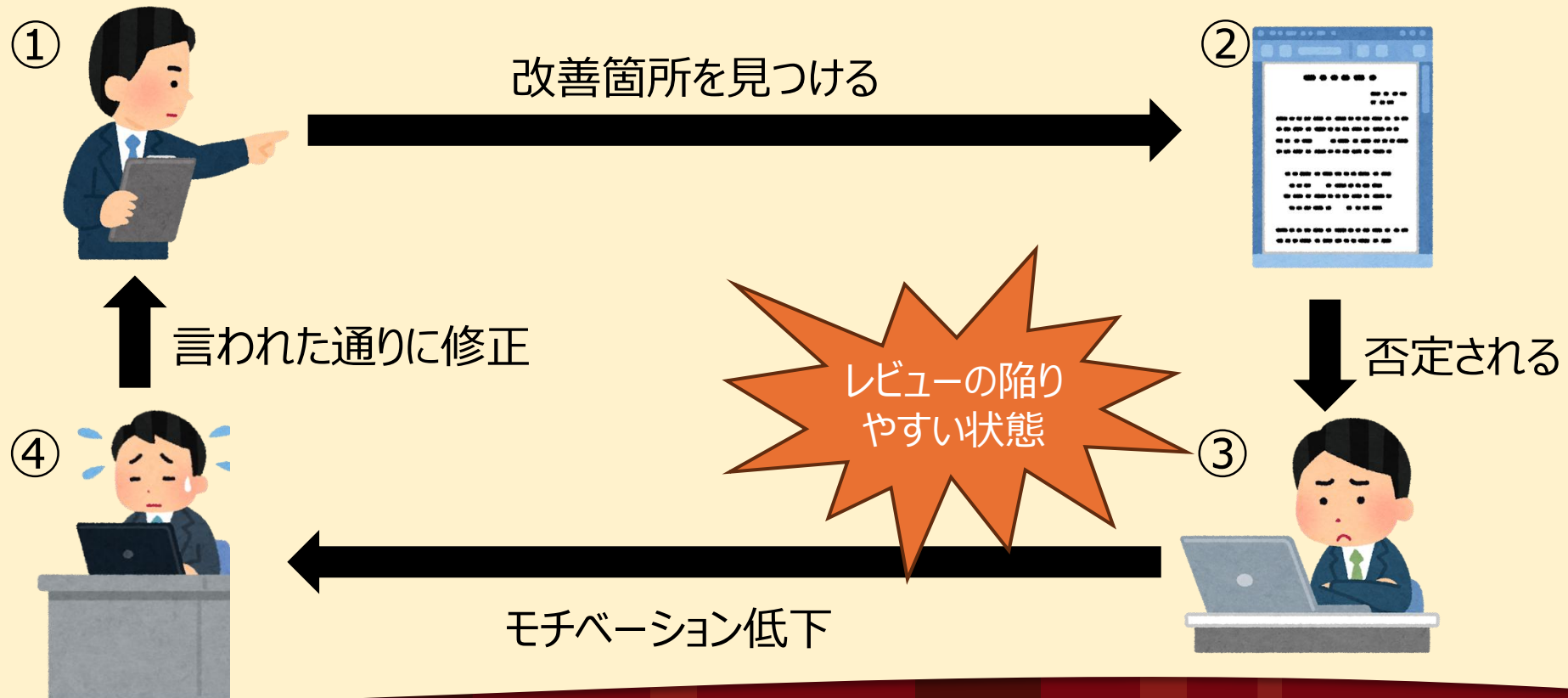
- 1.レビューと課題
- 2.提案手法
- 3.実験と実験結果
- 4.考察





# 1. レビューと課題 (1/2)

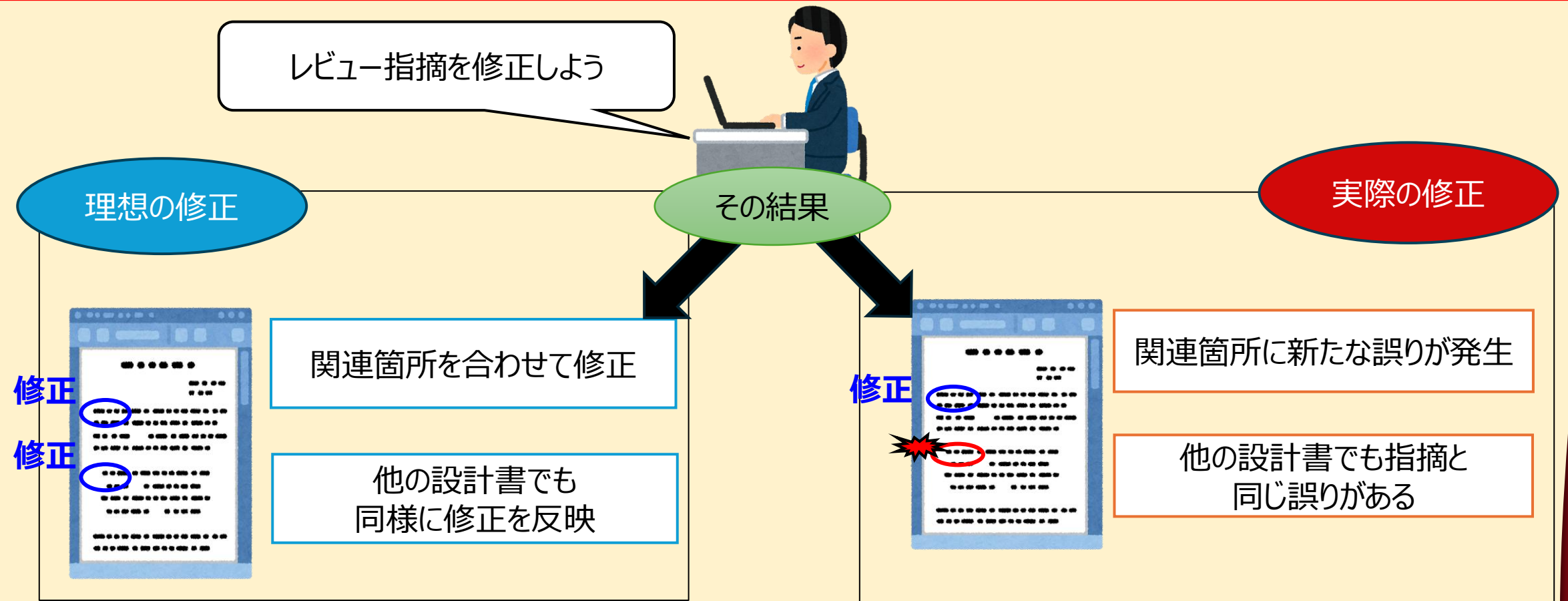
レビューとは、成果物を対象に作成者の仕損した欠陥や不備を見つける場である  
⇒作成者にとってはネガティブなアクションばかりを受けとる場となる





# 1. レビューと課題 (2/2)

レビューとは成果物の欠陥や不備を早期に検出するためのソフトウェア品質の向上に繋がる有効な手段である

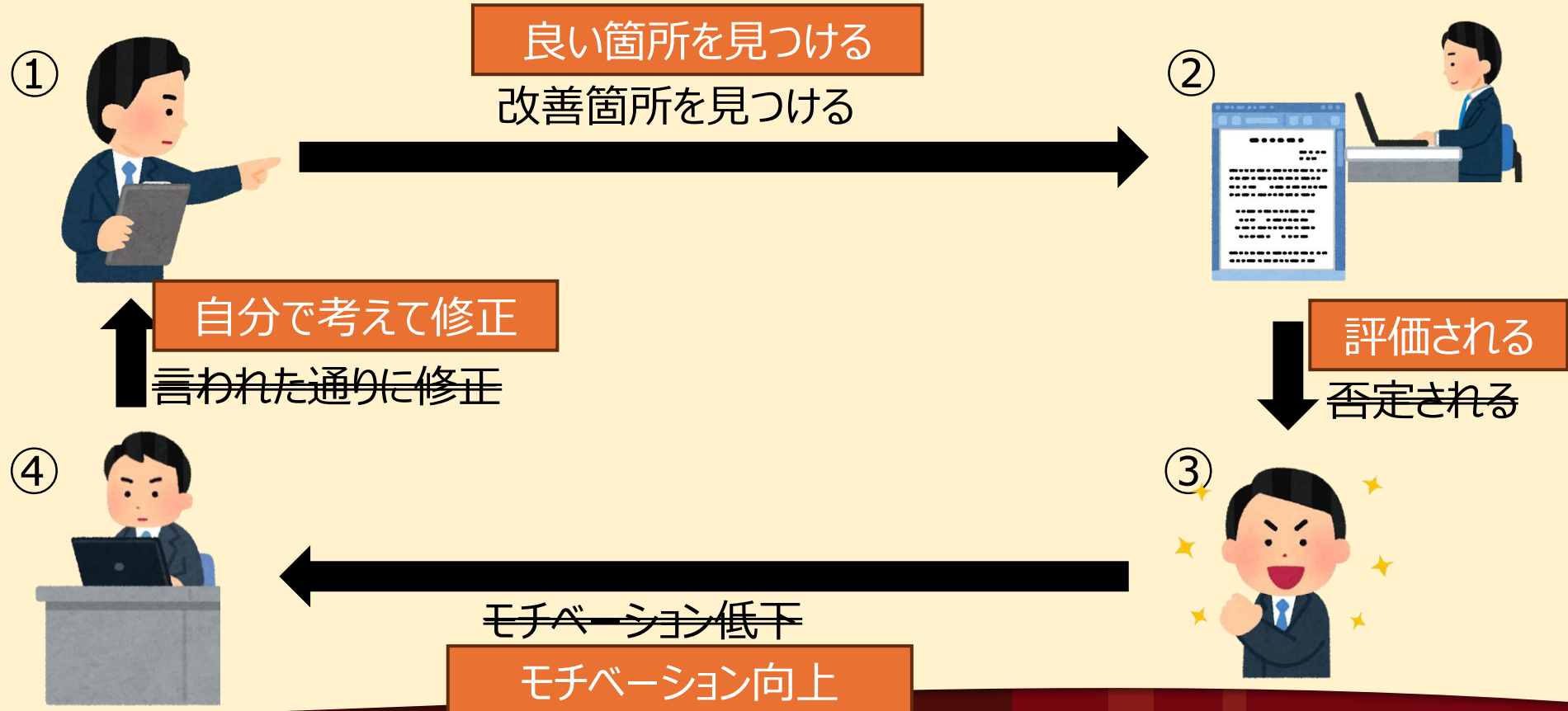




## 2. 提案手法 (1/3)

### 提案

作成者のモチベーションを向上させ、自発的な行動を促すことを目的に  
改善箇所の指摘だけでなく、褒めることを取り入れたレビューを提案



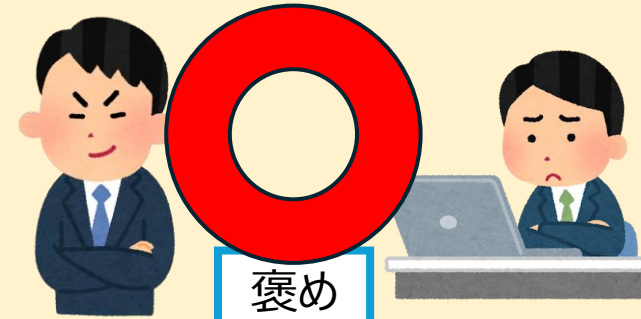


# 2. 提案手法 (2/3)

一般的なレビュー

褒めるレビュー

作成者



Point

褒めるレビューは「人」にも目を向ける

成果物





## 2. 提案手法 (3/3)

大項目	中項目	チェック項目	レビューアのコメント例
「人」に フォーカス	能力	作成者のスキルはどうか？	〇〇さんならできると思ったよ こちらの意図したこと理解している 優秀だな
	個人	作成者自身が成長しているか？	以前と比べて、よくなった
成長	前回比較	前回と比較して改善したか？	前回指摘していた××が改善されている
	成果物だけでなく、 本人の努力	他の人の良かった△△が組込まれている	
行動	振舞い	今回の成果物はどうか？	成果物の作りが工夫されている
		成果物作成に対する取組み方はどうか？	よく頑張っている よく努力している
	プロセス	成果物の期限は守られているか？	期限遵守出来ている
		作成者は報連相をできているか？	指摘事項の修正が早い 問題発生時の報告が早い
成果物	内容	適切か？	<b>問題ない</b>
	表現	分かりやすいか？	他者のお手本に出来る
その他	主観	レビューアの感想・総括	作成者に対する今後の期待

Point





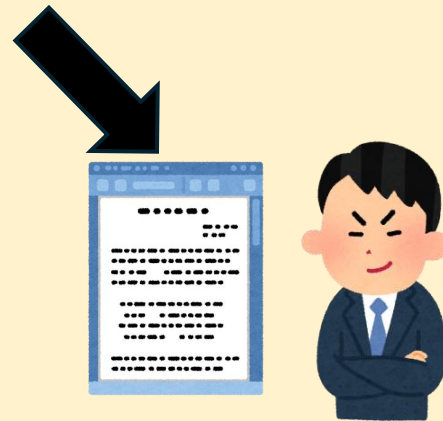
### 3. 実験と実験結果 (1/4)

#### 仮想Webシステムの基本設計書を作成



#### 一般的なレビュー

- ・欠陥は指摘する
- ・不明点は質問する



#### 褒めるレビュー

- ・良かった点を褒める(※)
- ・欠陥は指摘する
- ・不明点は質問する

最後にアンケートを取得

画面レイアウト

※緑色の文字・線は説明のためのオブジェクトのため、画面には表示しない。

画面要素構成

■システム名

SAMPLE SYSTEM (0-1)

■ログイン情報

個人コード

AB1234 (1-1)

パスワード

●●●●●● (1-2)

ログイン (1-3)

個人コードまたはパスワードが誤っています。 (1-4)

処理内容

1. 概要

- ・システムへのログインを行う機能。
- ・システムの利用は、本機能の認証を介してのみ許可される。

2. 画面構成要素一覧

No.	項目名	種別	説明	補足
(0)	システム名			
(0-1)	システム名	ラベル	タイトル	
(1)	ログイン情報			
(1-1)	個人コード	テキスト	個人コードを入力する	6桁のみ
(1-2)	パスワード	テキスト	パスワードを入力する	8桁のみ且つ 文字種2種類以上
(1-3)	ログイン	ボタン	押下時に入力チェック・ログイン処理を行う	
(1-4)	エラーメッセージ	ラベル	(1-3) 押下後のエラー内容を表示する	エラー時に表示

3. 初期表示

No.	項目名	種別	初期表示
(0)	タイトル		
(0-1)	タイトル	ラベル	表示
(1)	ログイン情報		
(1-1)	個人コード	テキスト	空欄
(1-2)	パスワード	テキスト	空欄
(1-3)	ログイン	ボタン	表示
(1-4)	エラーメッセージ	ラベル	非表示

#### 参加メンバ

作成者：1名(若手1名)

レビューア：6名(若手3名、中堅3名)

※本実験のルール

「褒める」ことを促すため、良い箇所≧改善箇所となるように発言することを事前周知





### 3. 実験と実験結果 (2/4)

レビュー方式	レビュー時間	良い箇所のコメント	改善箇所のコメント	質疑応答	合計
一般的なレビュー	40分	-	4件	3件	7件
褒めるレビュー	60分	14件	6件	0件	20件

14件の褒めるコメントが出た

改善箇所の指摘も出た

#### 褒めるレビューの主なコメント

1	良い	個人	エラーメッセージについて、複数エラー表示時の優先順位が条件記載されている 通常は記載忘れが多い中、網羅されていて非常に良い	工夫
2	良い	行動	処理内容のフローチャートを自発的に作成してくれたことが良かった	振舞い
3	良い	成果物	フローチャートのエラーIDとエラーメッセージのエラーIDが紐づけされ分かりやすい	
4	良い	成果物	処理について、パターンが網羅されわかりやすく読みやすい文章となっている	
5	改善	成果物	運用保守の視点として、イベント処理毎にログを出力するような機能があると後々便利になる	
6	改善	成果物	エラーメッセージにIDの記載があるが、成功メッセージにもIDを記載すると管理しやすい	



### 3. 実験と実験結果 (3/4)

#### 参加者（作成者）の感想

##### 肯定的意見

- ・レビューア的设计思考を伝えられることで、期待している成果物が明確になることが良い
- ・良い点を評価されることで、「他の箇所でも良い評価を受けたい」という自己欲求が生まれる
- ・指摘を受けてもプラス思考なので気分は良い
- ・前向きな意見の方が建設的な議論ができてよかった
- ・自分の設計思考（設計の思い）をきちんと説明できる雰囲気だった
- ・たくさん発言できた
- ・自分で設計書の内容を正しく説明できるようにしておく必要性を再認識できた

モチベーション  
向上

Good

レビューの  
活発化

Good

##### 今後の改善に繋がる意見

- ・レビュー時間が長くなってしまった
- ・レビューを受ける際に、いろいろ考える（事前準備する）ことが増えそうに感じた

レビュー  
時間

Bad



### 3. 実験と実験結果 (4/4)

#### 参加者（レビューア）の感想

##### 肯定的意見

- これまでは、改善事項に関するネガティブワードが多かったが、自分が要望する設計思考（こうしてほしい）を明文化して伝えられるのは非常に良い
- ネガティブワードでの指摘の場合、指摘箇所の修正のみに限定し、横展開を能動的には行いつらい状況にあった。  
これが改善されるかもしれないと考える
- 褒めるレビューを採用するには、成果物の方針決めを行う初回レビューに効果的になると感じた。
- 前向きな発言の場合、作成者とレビューアが対等に議論をすることができた
- 良いところを能動的に探すので、成果物に記載されている「良い設計」を自分の知見として得ることができた
- 自分が思い描いていた設計思考とレビュー対象物を正しく比較して、レビューできた
- 対面での打合せ内容がピリピリしなかったので、意見が出しやすかった
- 若手社員や中堅社員に関係なく参加者全員が対等に意見を出せる雰囲気だった
- 作成者が設計思考としてこだわっているところを探すように努力することができた
- 今まで「めくらレビュー」をしていたが、きちんと設計書を読むようになった

意識の変化

Good

自己  
研鑽

Good

レビューの  
活発化

Good

##### 今後の改善に繋がる意見

- レビュー時間が長くなってしまった
- 良いところを探すのが難しかった。ある程度の「慣れ」が必要と感じた。

レビュー  
時間

Bad

不慣れ

Bad



## 4. 考察 (1/2)



一般的なレビューに「褒める」ことを取り入れて実施することが出来た

Good



作成者とレビューアの双方向コミュニケーションによりレビューが活発化した

Good



褒めるレビューの目的である作成者のモチベーション向上に効果があった

Good



作成者の自発的な行動へ変化するような意識の変化があった

Good



レビューアは「褒める」ことの慣れが必要である

Bad



## 4. 考察 (2/2)

### 今後の課題

#### 1. 費用対効果を考慮した実施方法の検討

通常のレビューと比べ時間がかかる

各人初回一回のみに絞るなど、費用対効果が高い実施タイミングを検討する

#### 2. 褒めるレビューの観点の見直しや使い分け

「人」に注目し褒めるため、レビュー参加者の関係性が重要と考える

レビュー観点は参加者との関係性によって、使い分けや見直しが必要である

#### 3. 継続的な実施による期待効果

作成者の意欲の改善の可能性は実験で確認出来た

実際のプロジェクトに繰り返し適用し、作成品質が向上することを検証する

# 褒めて伸ばす魔法のレビューを実践しましょう

