



ITプロジェクトあるある

一般企業内での新規システム開発や導入のためのIT関連のプロジェクトで、
これまで経験したよくあることを書いてみたいと思います。

佐藤豊史

2019年

Copyright © Toyoshi Satoh. All Rights Reserved.

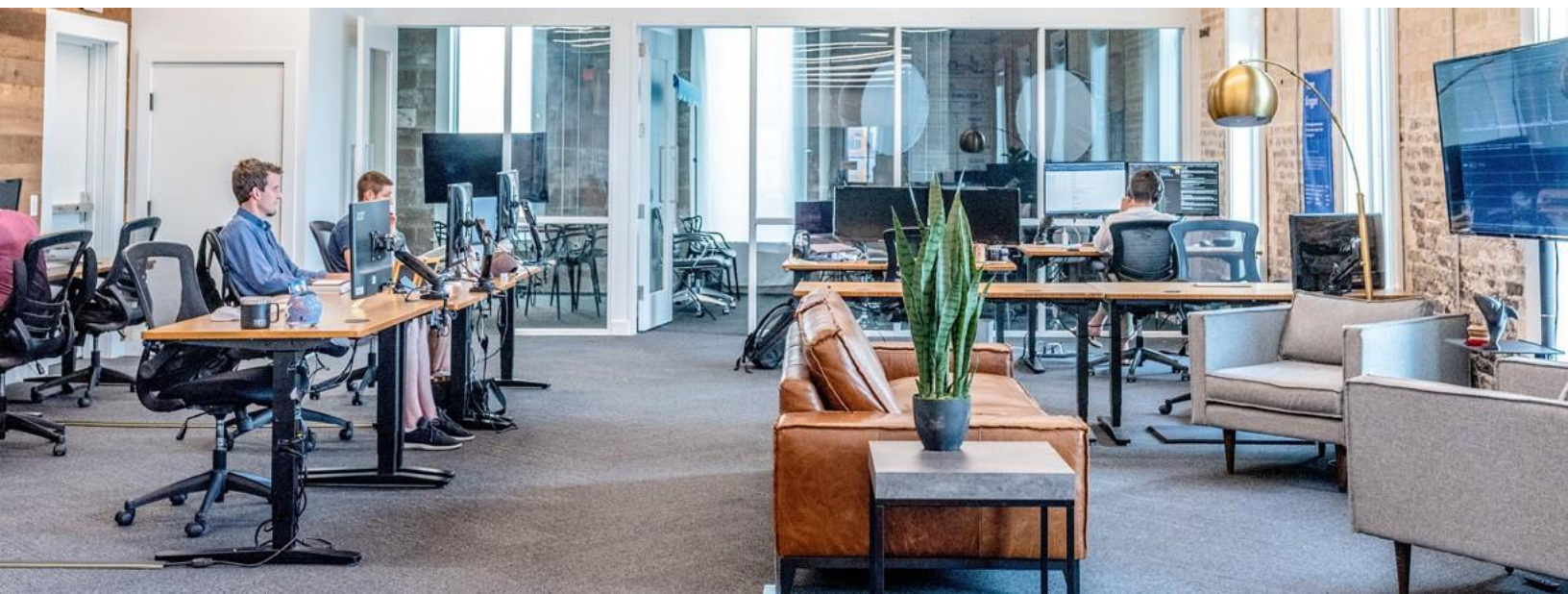
「あるある」シリーズ: ITプロジェクトあるある、 IT関連のプロジェクトでよくあること

IT関連のプロジェクトでの仕事を控えている方や、
そこで活躍したいと考えている方へ

はじめに

外資系食品会社のIT部門で、これまでシステム開発から運用までいろいろな仕事を担当してきました。

そして、新規システム開発や導入のためのIT関連のプロジェクトをいくつか経験してきましたが、そのなかで経験したよくあることを書き綴ってみました。IT関連のプロジェクトの日常がどのようなものか、また社内でITプロジェクトがどのように思われているかなど、実際の状況や雰囲気を感じてもらえればと思います。



目次

1. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その1）：プロジェクトはすんなり立ち上がらない
2. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その2）：プロジェクトで何を導入する？
3. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その3）：プロジェクト事務局は重要
4. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その4）：ユーザ部門からの協力は容易ではない
5. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その5）：プロジェクトは予定通りに完了しない
6. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その6）：プロジェクトでの良くない兆候
7. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その7）：システム開発でよくある問題
8. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その8）：プロジェクトは途中で中止できるか？
9. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その9）：プロジェクトの終盤は正念場？
10. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その10）：システムのカットオーバーは修羅場？
11. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その11）：システムのカットオーバーの後は？
12. ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること（その12）：プロジェクトの成否は？
13. おわりに





ITプロジェクトあるある、IT関連のプロ ジェクトでよくあること(その1):プロ ジェクトはすんなり立ち上がらない

プロジェクトはすんなり立ち上がらない

新しいビジネスや業務改革などのために、会社内で新規にシステムを開発したり導入したりする必要が出てきたときに、それが複数の部署が関与するようなある程度大規模なものである場合は、社内で独立したIT関連のプロジェクトとして立ち上げることとなります。

新規システムの開発や導入となると、システム部門を始め、システムを使うユーザ部門など複数の部署から関与する人が出てきますので、当初は色々な人達がプロジェクトに関して口出しをしてることがあり、時には自分勝手な意見が出ることもあります。

例えば、自分たちの利害に関わることには積極的に主張してくるのですが、そのプロジェクトに対して要員やコストを負担することになると、途端に消極的になったりすることがよくあります。

プロジェクトを立ち上げるためには、プロジェクトマネージャを始めとする要員や予算を確保する必要がありますが、関連する人たち、ステークホルダーが多すぎるとなかなか決まらないこともあります。

また、プロジェクトスポンサーと呼ばれる役員クラスの方たちがたくさん関与する場合も、責任の所在がはっきりしないので、どの部署の誰がそのプロジェクトの責任を取るのか曖昧なこともよくあります。

このように、プロジェクトを組織して発足させるまでには、社内ではいくつかの駆け引きがあり、社内政治が必要になります。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「今度新しいITプロジェクトが立ち上がるらしいね。」

(B):「そうなのか。じゃあ、今度こそはあの機能を実装してほしいな。」

(A):「でも、そのプロジェクトでは、各部署でかなりの人や時間を取られるみたいだぞ。」

(B):「えー、勘弁してよ。こんな忙しいのにプロジェクトになんか関わってられないよ。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること(その2):プロジェクトで何を導入する?

プロジェクトで何を導入する?

プロジェクトが立ち上がったとしても、次にそのプロジェクトで、どんなシステムを導入するかについて決める必要があります。プロジェクトでどのような機能がシステムで必要とされるかは、すでに決められているはずですが、そのシステムをどのように構築・開発していくかについては別途検討が必要です。つまり、そのシステムをスクラッチで、すなわち一から自社で開発するか、あるいは市販されているソリューション、ソフトウェアをベースに開発するかなどを決めなければなりません。

スクラッチで開発する場合は、自分たちが必要とする機能を最適に開発ができる反面、一般的に工数が大幅にかかるはずですので、工期が長くなりまたコスト面でも負担が大きいと思います。一方、市販されているソリューションをベースにする場合は、どんなソリューションでも自分たちが求める機能の観点からは一長一短がありますので、どのソリューションを選ぶのかも大変難しい問題です。

例えば、私が勤めているグローバルな外資系企業では、本社で各国に導入すべき標準のソリューションを決める事が多いのですが、各国によって状況も異なるので、標準を決める方も大変ですが、決められたソリューションを導入する方も大変です。

また、時にはプロジェクトが発足してからビジネス環境が変わることにより、一旦決めたソリューションもプランニングの段階だと、途中で別のソリューションに変わることがあります。特にグローバルで標準ソリューションを決める場合は、他の国での導入状況を見て標準ソリューションが変わることがあり、各国で違うソリューションが導入されていることもあります。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「今度の新しいITプロジェクトでは、XXベンダーのYYソリューションを使うらしいね。」

(B):「そうなのか。最初は違うソリューションを導入すると聞いていたけど。」

(A):「聞くところによると、どうやら様々な理由で土壇場が変わったらしいぞ。」

(B):「へー。でも、できたら自社で開発してもらったほうが、自分たちの要望がたくさん反映できるのに。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること(その3):プロジェクト事務局は重要

プロジェクト事務局は重要

ある程度の規模のプロジェクトであれば、プロジェクト事務局、またはPMO(プロジェクト・マネジメント・オフィス)を設置することが多いと思います。そして、その事務局では、プロジェクトマネジャーを補佐したり、各チームのサポートをしたり、ユーザ部門との調整をしたりすることになります。特に、大人数のプロジェクトになると、管理業務だけでも膨大になり、プロジェクト事務局は大変です。

管理業務とはいっても、事務局の仕事は単なるアドミワークではなく、各関係者がどれだけスムーズに働くことができるか、また関係者間で何か問題などが発生した場合などに、事務局でどれだけ関係者の利害を調整できるかも重要な仕事になります。

そのために、事務局には優秀な人材が必要です。庶務的な業務ができるだけでなく、ときには関係者への働きかけや調整作業など業務が広範囲に渡ることになるので、必然かなりの能力や経験が要求されます。

私の経験でも、このプロジェクト事務局が設置されていても、担当者が何をしているかよくわからない場合や、事務局そのものが明確に設置されていない場合があり、そのような場合はプロジェクトでなにか問題が発生したり、予定通り進捗しなかったりします。ときには、事務局の担当者が途中で変わる場合もありますが、それはあまり良い兆候とは言えません。したがって、プロジェクト事務局は、プロジェクトが成功するためのキーポイントの一つであることは間違いないと思います。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「最近プロジェクトの進捗確認や課題報告の会議が開催されていないけど、どうなっているのかな。」

(B):「聞くところによると、プロジェクト事務局がどうもうまく回っていないらしいぞ。」

(A):「確かに定例会議を開催するだけでも、いろいろな準備が必要だから大変だよな。」

(B):「どうも、今の担当者では荷が重いみたいだな。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロ ジェクトでよくあること(その4):ユーザ 部門からの協力は容易ではない

ユーザ部門からの協力は容易ではない

プロジェクトを成功に導くためには、ユーザ部門の協力がとても重要ですが、なかなか思うように協力を得ることができずに、一苦労することがあります。

プロジェクトチームとしては、ユーザ部門にはプロジェクトに対して大いに期待をしてほしいところなのですが、ユーザ部門はプロジェクトで導入予定の新しいシステムへ、あまり期待を持っていないことがあったり、結構冷めていたりすることがあります。

もともと、ユーザ部門には現行のシステムが変わることに対して、常に抵抗があるものです。これまでの慣れたシステムから、どんなシステムになるのか不安がありますし、新しいシステムに慣れるまでに労力や時間を要することを考えると、必ずしも歓迎というわけではありません。また、要件定義やユーザテストなどで、プロジェクトに対して何らかの貢献を求められますので、日頃業務で忙しい中でそれに対して労力と時間を割くことにも、どうしてそうしなければならないのかと不満に思うことが多いと思います。

例えば、システムの要件を定義するのに、現行システムとは異なる業務手順が必要になる場合は、なかなか要件が決まらないことがあったりします。また、ユーザ部門はプロジェクトで何か少しでも不備があると、それに対してあげつらう傾向さえあると思います。

ユーザ部門の協力をしっかりと得るためには、日頃からプロジェクトの目的やベネフィットを、わかりやすく関係者に伝え続けることが大切ですね。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「近々プロジェクトチームから、新しいシステムの要件について確認があるらしいぞ。」

(B):「今のシステムで大きな不満はないんだけど、どうして新しいシステムにしなければいけないのかな。」

(A):「よくわからないけど、新しいシステムにしなければならない理由があるみたいだね。」

(B):「でも、普段からただでさえ忙しいのに、新しいシステムになってまた一から慣れなければいけないのは、どうも納得ができないな。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること(その5):プロジェクトは予定通りに完了しない

プロジェクトは予定通りに完了しない

これまでの私の経験では、当初の予定通りのスケジュールで完了したプロジェクトを見たことはありません。かならず、プロジェクトのスケジュールは予定通りには進みません。とはいっても、間違ってもスケジュールが早まることはありません。つまり、スケジュールが何度も見直しされて、予定していた完了日がどんどん延びていくことになります。

その要因の一つとしては、当初に想定していた以上に作業工数がかかることがほとんどで、必ず作業進捗が遅れることとなります。おそらくある程度余裕を見た工数見積をしているはずですが、なかなか見積もりどおりの工数で収まることはありません。

もうひとつの要因としては、プロジェクトの途中での要件や仕様の変更や追加が挙げられます。例えば、途中でプロジェクトの方針が変わり、システムの大幅な仕様の変更が必要になったり、プロジェクトはたいてい長期間に渡るので、ある程度時間が経つと、当初の要件が変わってきて仕様が変わることもあります。

また、要件や仕様が増加されることも度々あります。プロジェクトの途中で当初予定していなかった想定外の追加の要件が発生して、それに伴い追加の仕様が必要になったり、当初組み込むべきだったはずが、忘れられていた仕様追加があったりもします。

このように、たいてい当初の計画どおりにはプロジェクトは進まないのので、プロジェクトは予定通りに完了しないと覚悟しておくほうが賢明ですね。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「先日プロジェクトスケジュールの見直しがあって、プロジェクトの完了日が伸びたらしいぞ。」

(B):「また、伸びたのか。まあ、これまでの状況を見ていると、ある程度予想されていたけどな。」

(A):「どうも想定以上に大幅に作業が遅れているようだね。」

(B):「もともとのスケジュールが楽観的すぎたのか、追加でやらなきゃいけないことがたくさん出てきたのか、どちらかじゃないのかな。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること(その6):プロジェクトでの良くない兆候

プロジェクトでの良くない兆候

プロジェクトの行方は、プロジェクトに関わる人達によっても左右されます。

時にはプロジェクトの途中で助っ人が現れる。すなわち、新たな要員が加わる場合があります。その方自身は優秀な方である場合が多く、当初は参画していなかったのに途中から加わるということは、プロジェクトが上手く進行しておらず、プロジェクトの立て直し要員として期待されていることが多いです。しかし、そのような状況で加わるということは、優秀な方であっても立て直すことは相当難しいことが多いです。

また、プロジェクトの担当者が途中で変わることも良くない兆候で、かなりやばいです。プロジェクトの進み具合は担当者によっても左右される事が多く、場合によってはほとんど進捗がなく時間を無駄にする事があります。そして、うまくいかないプロジェクトではよく担当者が交代したりします。私が経験したプロジェクトでも、プロジェクトメンバーが当初と終了時とで大きく変わったこともあります。そのプロジェクトはやはり成功したとは言い難かったです。

大きなプロジェクトになってくると、複数のチームに分かれてプロジェクトを進めることがあります。当初はお互いのチームが協力的に仕事をしていたのに、プロジェクトが進むにつれて問題が発生したり、その問題が増えてくるとチーム間で協力的でなくなる事があります。うまくいかない理由を他チームに探したり、他チームへの批判が増えてくることとなります。また、ひどい場合には、同じチーム内でも途中からメンバー間でギクシャクしたりすることもあります。こうなると、プロジェクトは立ち行かなくなりますね。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「今度プロジェクトにXXXさんに代わって新しい担当者が来るらしいぞ。」

(B):「え、また、新しい担当者が来るのか。これで、担当者が替わるのは何人目になるのかな？」

(A):「当初のプロジェクトメンバーとはだいぶ顔ぶれが変わったようだね。」

(B):「やはりこのプロジェクトはあまりうまくいってなさそうだな。本当にやばいね。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること(その7):システム開発でよくある問題

システム開発でよくある問題

システム開発プロジェクトを進めていく上で、よく出くわす問題についていくつか述べてみたいと思います。

まずは、テストの精度です。システム開発をする上で、私はいちばん大切なプロセスがテストだと考えています。このテストを実施していて、ある程度エラーが出ないのはおかしいと考えるべきです。一般的にエラーが出ないことは問題がないように思われますが、本来はある程度の率でエラーが出るはずで、したがって、テスト時のエラー率を注目する必要があります。テストで発見されるべき不具合を発見しておかないと、システムをカットオーバーした後に大きな問題になります。

次にシステムの変更管理の問題です。システムの一部を変更すると、別の部分で以前修正した問題が再発したりすることがあります。そのような状況をITエンジニアは、デグレ(degradeの略)が起こると言ったりします。このデグレが起こると、開発の効率を下げるだけでなく、関係者のシステムへの信頼度を下げることにもなります。ただし、システムの規模が大きくなればなるほど、この状況を防ぐのは大変困難になります。

また、データ移行は想定以上に困難です。システムをリプレースする場合には現行システムから新しいシステムにデータ移行をする必要がありますが、一般的にこのデータ移行の難しさはあまり認識されていないようです。実際にデータ移行はとても困難なのですが、データ移行は失敗するとシステム運用上大変な問題になります。

最後にシステムのパフォーマンスも問題になることがよくあります。実際システムを使い始めてみると、予定通りのパフォーマンスにならない、想定以上にパフォーマンスが悪いことがあります。システムのパフォーマンスは、当初あまり詳細に検討されないことが多いので、つい後回しになってしまいがちですが、このパフォーマンスの問題が発生すると容易には解決ができないので、大変厄介です。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「この前のテストで発見された不具合が修正されたら、今度は今まで正常に動いていたプログラムがおかしくなったぞ。」

(B):「え、そこでも問題が起こったのか。こっちは以前修正してもらった不具合がまた発生したよ。」

(A):「以前の不具合の状態に戻ったということか。デグレが起こったんだな。」

(B):「このプロジェクトのシステムは規模が大きいから、きっと影響範囲を確認するのが大変なんだろうな。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること(その8):プロジェクトは途中で中止できるか?

プロジェクトは途中で中止できるか?

これまでの私の経験では、ある程度の規模のプロジェクトで、途中で中止をしたプロジェクトを見たことはありません。プロジェクトを始める前のフェーズビリティ調査に、ある程度お金を使ったけど実際にはプロジェクトが開始されなかったことや、プロジェクトの本当に初期の段階で、様々な事情でプロジェクトが中止になったことは過去にありました。しかし、プロジェクトがある一定期間進んでから中止になったケースは経験がありません。

プロジェクトが走り出したら途中でなかなかやめられない要因の一つに、プロジェクトに費やしたコストを考えると、途中でやめられないということが挙げられると思います。

また、コストは大抵の場合当初の見積もりでは収まらなくなっていますので、当初の見積もり以上になっていることが多いです。そうすると余計に、プロジェクトを中止するのは勇気がいることになります。本来は、それまでにかけた費用は経済学でいうサunkコストなので、中止をしてもそれ以上のコストは掛からないはずなのですが、現場としてはなかなかサunkコストとして考えられないようです。しかし、中止をせずに最終的にプロジェクトが失敗に終わったら、結局無駄なコストを余計に掛けることになるので、会社にとっては途中で中止するべきです。

やはり、プロジェクトを途中でやめるには、器の大きなプロジェクトマネジャーかプロジェクト担当役員でないと決断できないですね。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「このプロジェクトのシステム開発は相当な問題を抱えているみたいだぞ。開発を進めていくにつれて、次から次へと問題が起こっているようだ。」

(B):「このプロジェクトは、最初からやり直したほうがいいのかという意見も出ているみたいだ。」

(A):「でも、このプロジェクトには相当なお金を使ってきたから、今更やめるなんてことはできないんじゃないか。」

(B):「そうだろうな。ここでやめたら担当者の評価にも響くから、絶対にやめないだろうな。本来はやり直したほうがいいのかと思うけど。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること(その9):プロジェクトの終盤は正念場?

プロジェクトの終盤は正念場?

プロジェクトの期限が迫り、終盤に差し掛かってくると、不思議と必ずプロジェクトの成否を左右するような問題が発生してきます。私が経験したプロジェクトでも、終盤に差し掛かり致命的な問題が見つかる事がありました。そして、その終盤の問題に対する対応や判断が、プロジェクトの成否を決めることとなります。

例えば、誰もがわかっているだろうと思っていることが、実は考慮されていないことが判明したりします。このようなことを避けるためには、愚直に関係者に確認すべきなのですが、それを誰も確認していないケースがあります。このような、いわゆる野球で言うポテンヒットを如何になくすかが重要になります。

また、プロジェクトの期限までに時間が足りなくなり、当初導入する予定だった機能を減らさざるを得ない事になったりします。当初のビジネス要件が減らされることにより、それに対する機能がどんどん減らされることとなります。このようにして、新機能は後回しになり、結局は現行と同じ機能しか実装されないという事態になることもあります。つまり、既存機能を導入するだけで精一杯という状態です。更にひどい場合は、既存機能も十分に実装できずに、ユーザが今までできていたことまで、できなくなるようなことにもなりかねません。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「プロジェクトの終了期限が迫っているのに、この前なにか重大な問題が見つかったみたいだ。」

(B):「ここはまさにプロジェクトの正念場だね。その問題に対する判断によっては、プロジェクトの行く先も変わってくるんじゃないか。」

(A):「また、ここまでシステム開発の進捗が思わしくなくて、当初導入を予定していた機能も大幅にカットするようだ。」

(B):「それじゃ、下手したら新しい機能はほとんどなくて、現行のシステムと機能的には同じなんてこともあり得るな。これでは、プロジェクトの存在自体も問われてしまうね。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること(その10):システムのカットオーバーは修羅場?

システムのカットオーバーは修羅場?

新しいシステムをカットオーバーするときは大変です。特に現行システムからの切り替えの場合は難しいです。

まずは、カットオーバーが近くなると、どんなプロジェクトでも時間的な余裕がなく、システム開発の追い込みやカットオーバーの準備などで、時には徹夜続きになったりします。プロジェクトの進捗具合によっては、予定通りにカットオーバーできるのか判断が難しい場合もあり、カットオーバーを少し延期したりすることもあります。

また、カットオーバーのプランを作成することは容易ではありません。現行システムからの切り替えの場合などは、カットオーバー時のシステムのダウンタイムはできるだけ短くすべきですので、時間や分ごとのプランが必要になってきます。例えば、切り替えが上手く行かなかった場合に、元のシステムに戻すプランも用意しておかなければなりません。

このようにカットオーバー自体大変な作業なのですが、プロジェクトとしてはカットオーバー自体が目的ではありません。実は、カットオーバーしてからがプロジェクトの成否が問われる本番です。そして、一度システムをカットオーバーしてしまったら、それ以降は待ったが効きませんし、余程のことがない限り元のシステムに戻ることもありません。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「もうすぐプロジェクトで開発しているシステムのカットオーバーなので、プロジェクトチームは最近修羅場みたいになってきたな。」

(B):「最近はみんな夜遅くまで仕事をしているようだね。そのうち徹夜続きになったりするんじゃないか。」

(A):「また、カットオーバーするときのシステムダウンを最小限にするために、すごく詳細なプランを立てているようだ。」

(B):「確かに、システムダウンは最小限にしてほしいからね。でも、本当はカットオーバーしてからのほうが大変なんじゃないかな。その時までみんな大丈夫かな。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロ ジェクトでよくあること(その11):シス テムのカットオーバーの後は？

システムのカットオーバーの後は？

システムをカットオーバーした直後のハイパーケアと呼ばれる特別なサポート体制の期間は大変重要なので、その期間はプロジェクトとしても十分なリソースが投入されます。しかし、その期間がすぎるとその後の運用については、会社からはあまり重視されなくなってきます。

システムがカットオーバーされてからは、システムに何か重大な問題が発生しても運用を止めることはできないので、早急に問題を解決していくか、システムを稼働しながら問題を解決していく必要があります。そうすると、システムをカットオーバーする前には容易に問題解決できていたことでも、カットオーバー後では容易に解決ができなくなることが増えてきます。そのため、カットオーバー後の運用部隊には優秀な人材が必要になります。また、運用には実は十分コストが必要で、運用に対する十分な予算と要員が確保されるべきです。

しかしながら、ある程度の運用期間を経てプロジェクトが解散すると、往々にして予算も要員もカットされることになり、システム運用に苦しむこととなります。私も経験がありますが、プロジェクト期間中はある程度の予算も要員も与えられるのですが、プロジェクトが終了するとシステム運用はコスト削減の対象になり、十分なリソースが使えない状況になってしまいます。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「プロジェクトで開発していたシステムがカットオーバーされて、ハイパーケアの期間も終了したけど、未だにシステムが安定していないみたいだな。」

(B):「どんなシステムでもなかなか問題はなくなるらないし、その上追加でいろいろなシステム改修をしなければならぬから、大変だと思うよ。」

(A):「そうだよな。システムに新たな機能を全く追加せずに運用するなんてことはありえないからな。」

(B):「システム運用は地味な仕事の印象があるけど、確かに重要な仕事だし、難易度も高い仕事だから、十分な予算と要員を準備しないとシステム運用が破綻するかもしれないな。」



ITプロジェクトあるある、IT関連のプロジェクトでよくあること(その12):プロジェクトの成否は?

プロジェクトの成否は?

プロジェクトの成否、つまりプロジェクトが成功してうまくいったのか、それとも失敗だったのかを判断するのは容易ではないと思います。

ITプロジェクトの場合は、プロジェクトで開発したシステムがカットオーバーできれば、往々にして成功したと思われがちですが、そんな単純なことではありません。そもそもプロジェクトを立ち上げたときの目的を考慮すれば、システムのカットオーバー自体が目的ではなく、そのシステムを運用して想定されたベネフィットが得られて、初めて成功と言えると思います。そういう意味では、プロジェクトの成否は運用後の状況で判断されるべきといえます。つまり、カットオーバーしたあとの運用がうまくいかないと、プロジェクトを立ち上げた意味がないのです。

しかしながら、システムのカットオーバーが成功すると、それだけでプロジェクト自体が過大評価される傾向にあります。私の経験では、実際にシステムはなんとかカットオーバーしたので、その時点ではお祝いムードだったのが、その後にシステムの不具合や想定外の動作が発生して、業務に混乱をきたしたことがあります。

プロジェクトの成否は、システム開発が完了してしばらくシステムを運用してから、きっちりと評価をする必要がありますね。

プロジェクト関係者または周りでのあるある話

(A):「先日プロジェクトで開発していたシステムがカットオーバーされて、プロジェクトチームの周辺はお祝いムードだな。」

(B):「プロジェクトチームメンバーの去就がいろいろと噂されていて、早くも栄転かと思われる異動もあるようだぞ。」

(A):「そうなのか。でも未だにシステムが安定していないみたいで、業務に支障をきたすこともいくつか報告されているぞ。」

(B):「プロジェクトの本当の評価は、システムを運用して然るべき成果が出てからだと思うけど、プロジェクトの場合はなかなかそこまできっちり評価されることはあまりないよな。」

おわりに

私自身が社内情報システム部門で実際にIT関連のプロジェクトに参加したり、または傍から見てきたなかで、私なりに「あるある」と思うことやこれはなんとかならないかなあと感じたことを書いてみましたが、いかがだったでしょうか。

今回紹介したなかには、ITプロジェクトに対して否定的な見方もありますが、そこはITプロジェクトで克服していく課題があると私は考えています。そのようなことも踏まえて、これからIT関連のプロジェクトでの仕事を控えている方や、そこで活躍したいと考えている方の参考になればと思っています。

なお、ITプロジェクトといってもプロジェクトによってそれぞれ異なるかと思えますし、人それぞれ状況や立場が違うと思えますので、他のITプロジェクトで働いておられた方は、また違った感じ方や捉え方をされているかもしれませんね。

もし、何かご意見があれば、少しでもコメントいただければ幸いです。

お問い合わせ



<https://toyoshisatoh.jp/>

