

北米企業・欧州企業との共同開発 — 開発スタッフが遭遇する障害 —

株式会社スクウェア・エニックス
技術開発部 ソフトウェアエンジニア
増永 哲也

自己紹介

増永 哲也 (ますなが てつや)

- ソフトウェアエンジニア
- 1998年スクウェア入社
- FINAL FANTASY XI
- CEDEC 2009「クエストタイプRPGの欧米言語へのローカライズ手法」

講演概要

海外との共同開発



?

講演概要

海外との共同開発



避けた方がいい

講演アジェンダ

- 実例紹介
- コミュニケーション
 - 距離 時差 休日 言語
- チームマネージメント
- コスト
- 望ましい共同開発
- 開発者・マネージメントがやれること
- 質疑応答

実例紹介

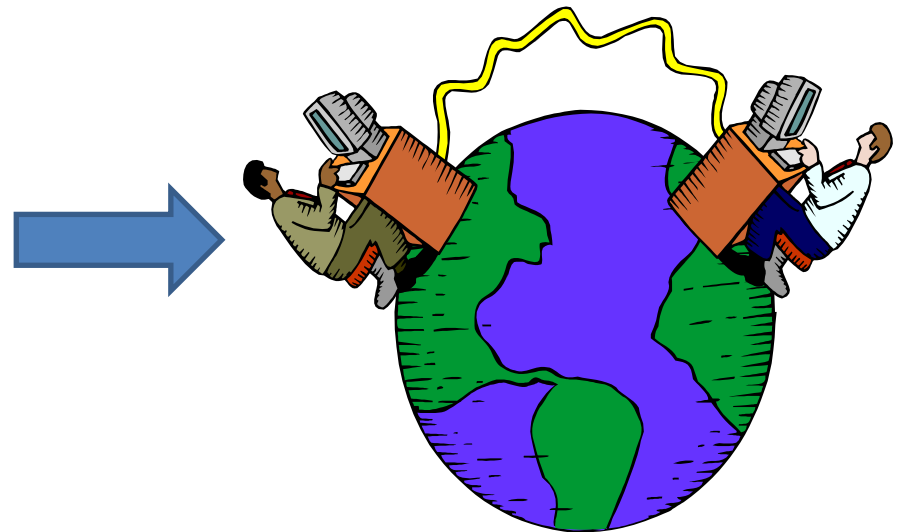
	Final Fantasy XI ドイツ語フランス語版
国	英国
スタッフ国籍	英国、イタリア、フランス、ドイツ
特徴	英国側で主導。

距離：同じ空間を共有できない

会える、実機の共有



会わない、実機などは非共有



距離：共通認識の質・量の低下

認識の共有が簡単



認識の共有手段が複雑になる



メール



BBS



電話



テレフォンカンファレンス

距離：共通認識の質・量を上げる作業

本来の開発業務



コミュニケーション 資料作成



時差：同じ活動時間を共有できない

活動時間が同じ

活動時間にずれ



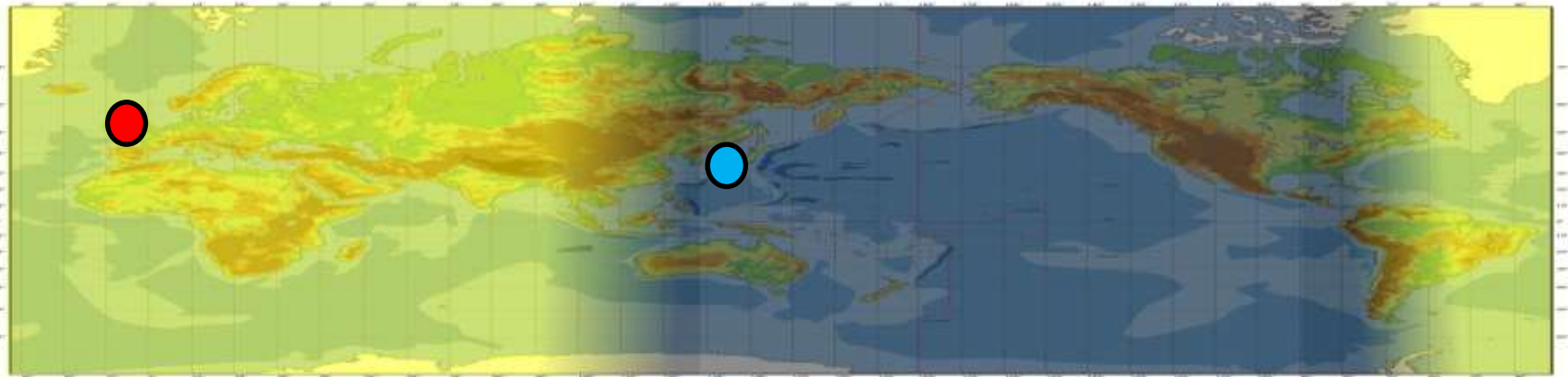
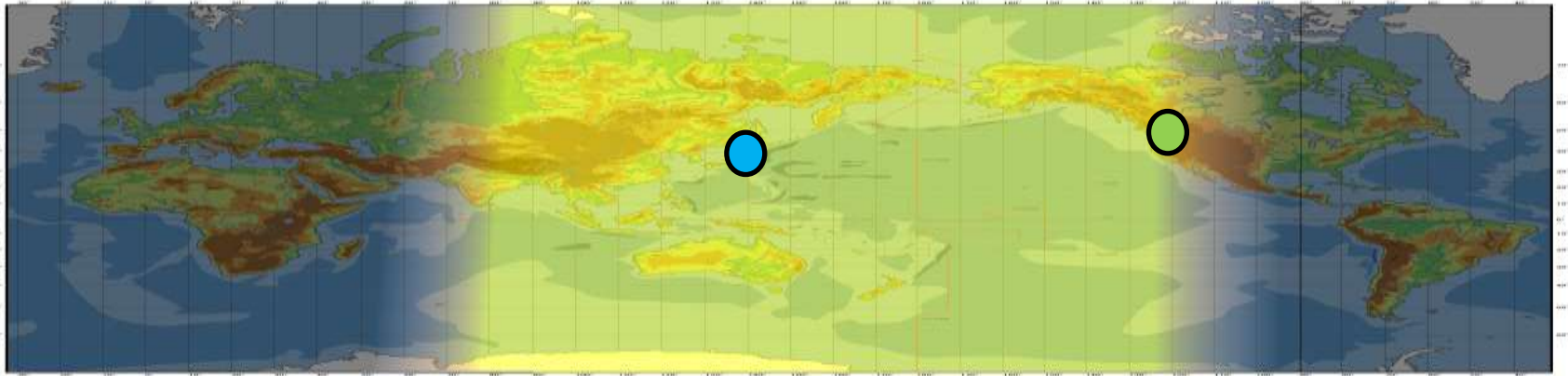
テレフォンカンファレンス



インテグレーションテスト

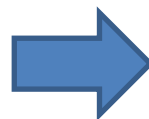
時差：

時差が大きいと同時活動時間が減る



時差：活動時間の不足は日数で補う

8H/日



2H/日 x 4日



休日

	日本	米国、英国
祝祭日	とても多い	少ない
有給の使用率	低い	高い

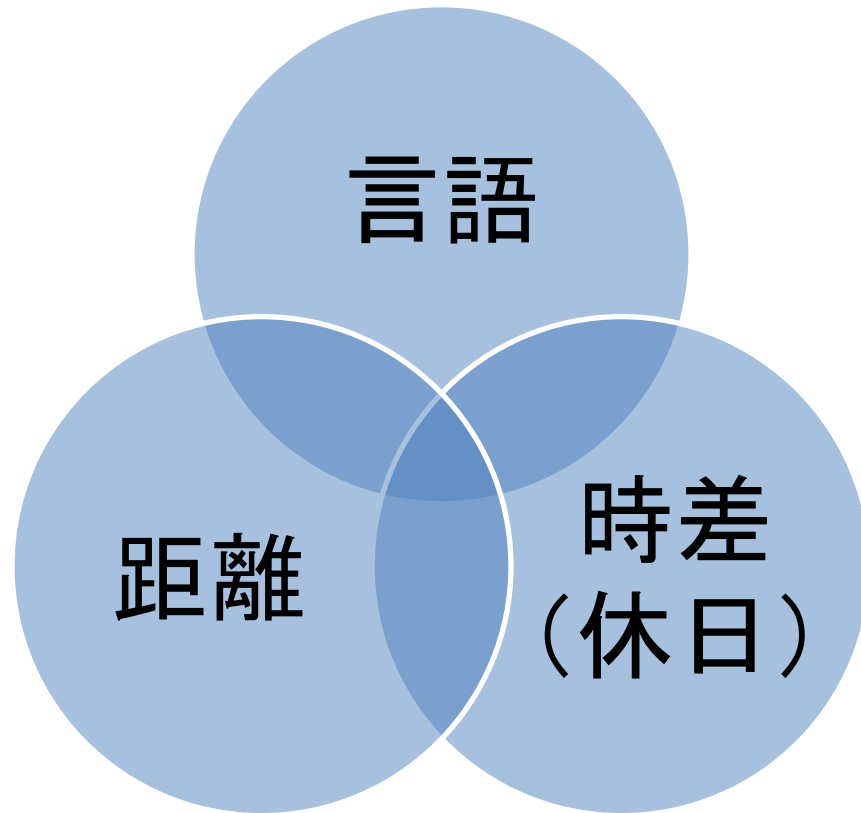
言語：英語でのコミュニケーション



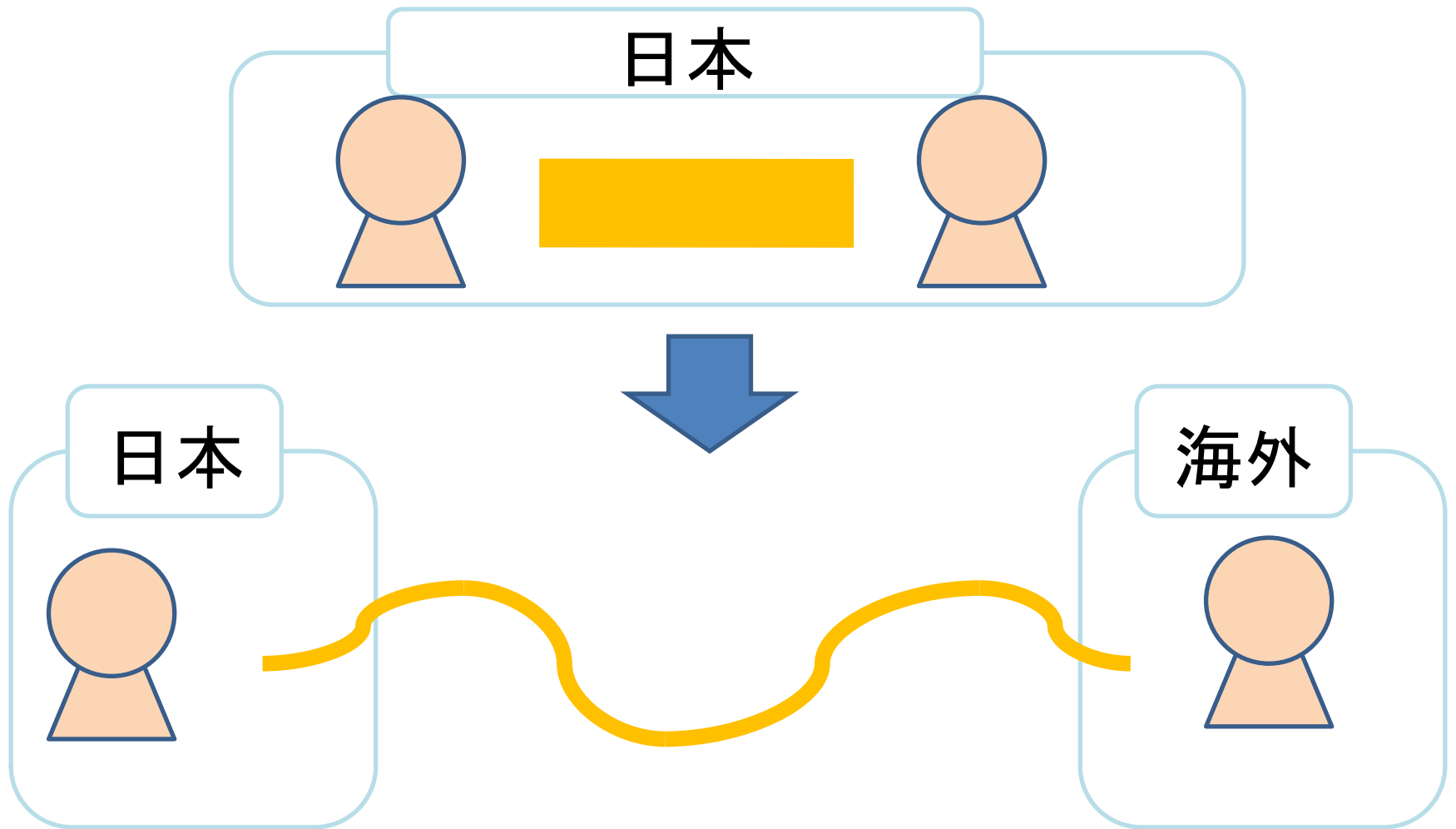
言語：通訳とバイリンガルスタッフ

	通訳	バイリンガルスタッフ
情報の専門性	低い	高い
情報の歪み	歪みにくい	歪み易い
情報量と時間	日本語会議の3倍以上	日本語会議の2倍以上

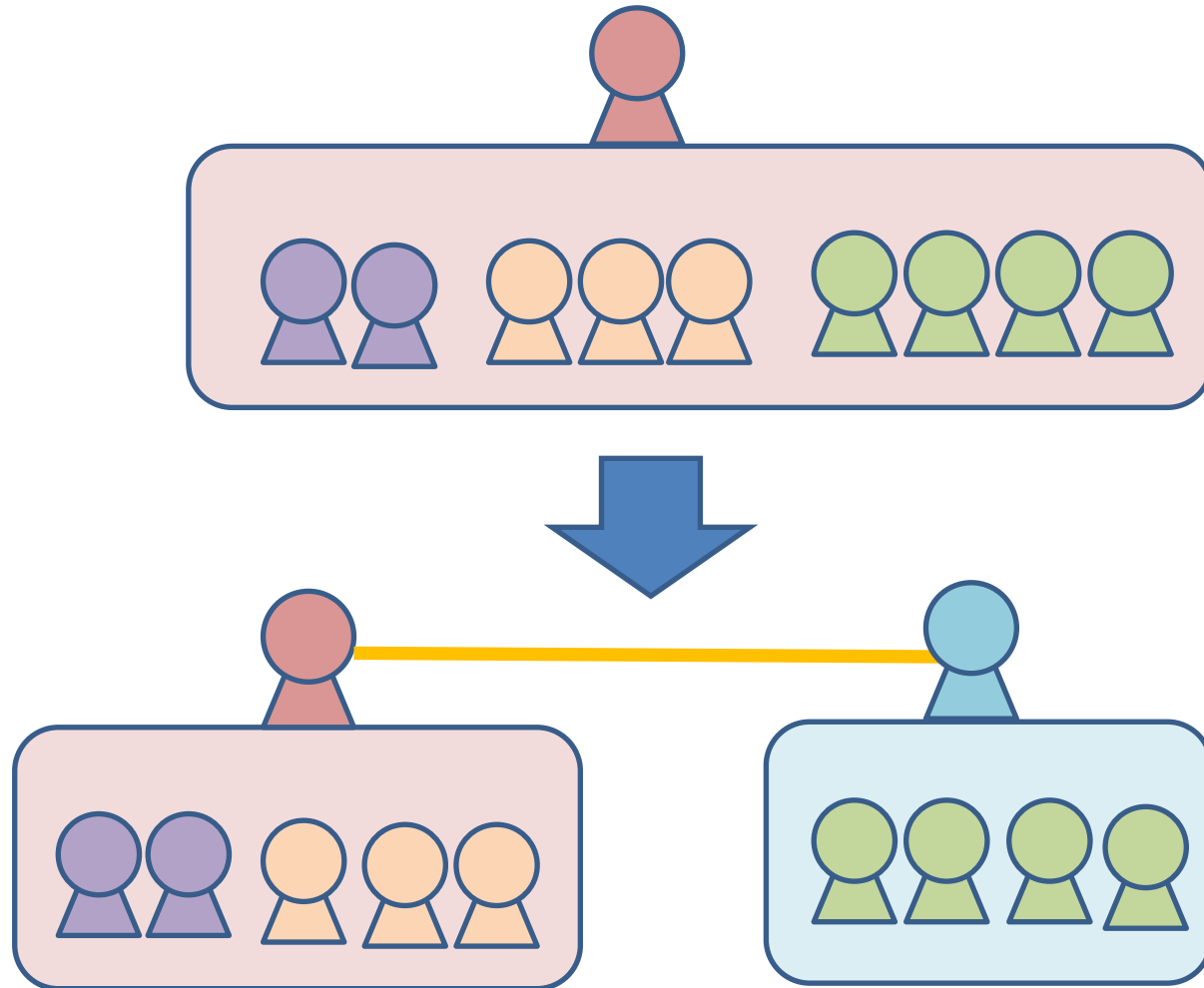
コミュニケーション：距離、時差、言語は相互に関連して問題を増幅



コミュニケーション：
パイプが細く長く歪になる。



チームマネージメント： マネージメントの二重化

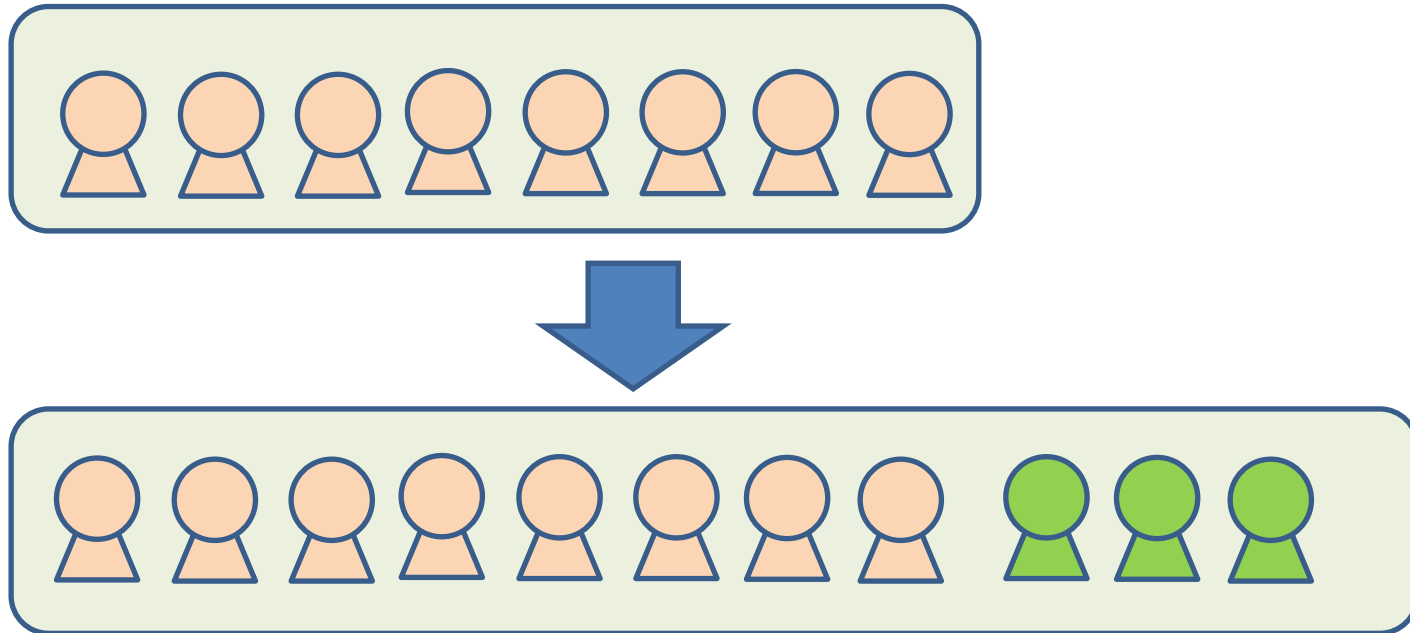


チームマネージメント： 別々の道を進む



コスト：人員コストの増加

- 各拠点のマネージメントスタッフのコスト
- 通訳スタッフのコスト



コスト:コミュニケーションコストの増加

本来の開発業務



コミュニケーション
(距離・時差・言語)への対応



望ましい共同開発： 同一拠点か海外か

- 同一拠点
 - プログラム要素
 - プログラム要素と仕様決定
 - ユーザーインターフェイス
- 別拠点での開発可能
 - ムービー
 - UI以外のグラフィックデータ

望ましい共同開発：

コスト・リスクの低減のために

- 欧州や北米よりは東南アジアやオーストラリア
- 拠点毎に通訳とバイリンガルスタッフ
- マネージメントスタッフの定期的な出張
- 同一拠点での開発
- 海外製エンジンよりも国内製エンジン

開発者・マネージメントがやれること

- 欧州・北米との共同開発の
必要性の再検討
- 英語の勉強

質疑応答