

チケット駆動開発基盤とプロダクトライン型開発の融合手法の検討と評価実験

三菱スペース・ソフトウェア株式会社

宮本 陽一

Miyamoto.Yoichi@mss.co.jp

背景と課題

背景: 当社プロダクト系列の同時開発に向けて、プロダクトライン型開発へ移行し、場当たり的な再利用から計画的な再利用を図る。

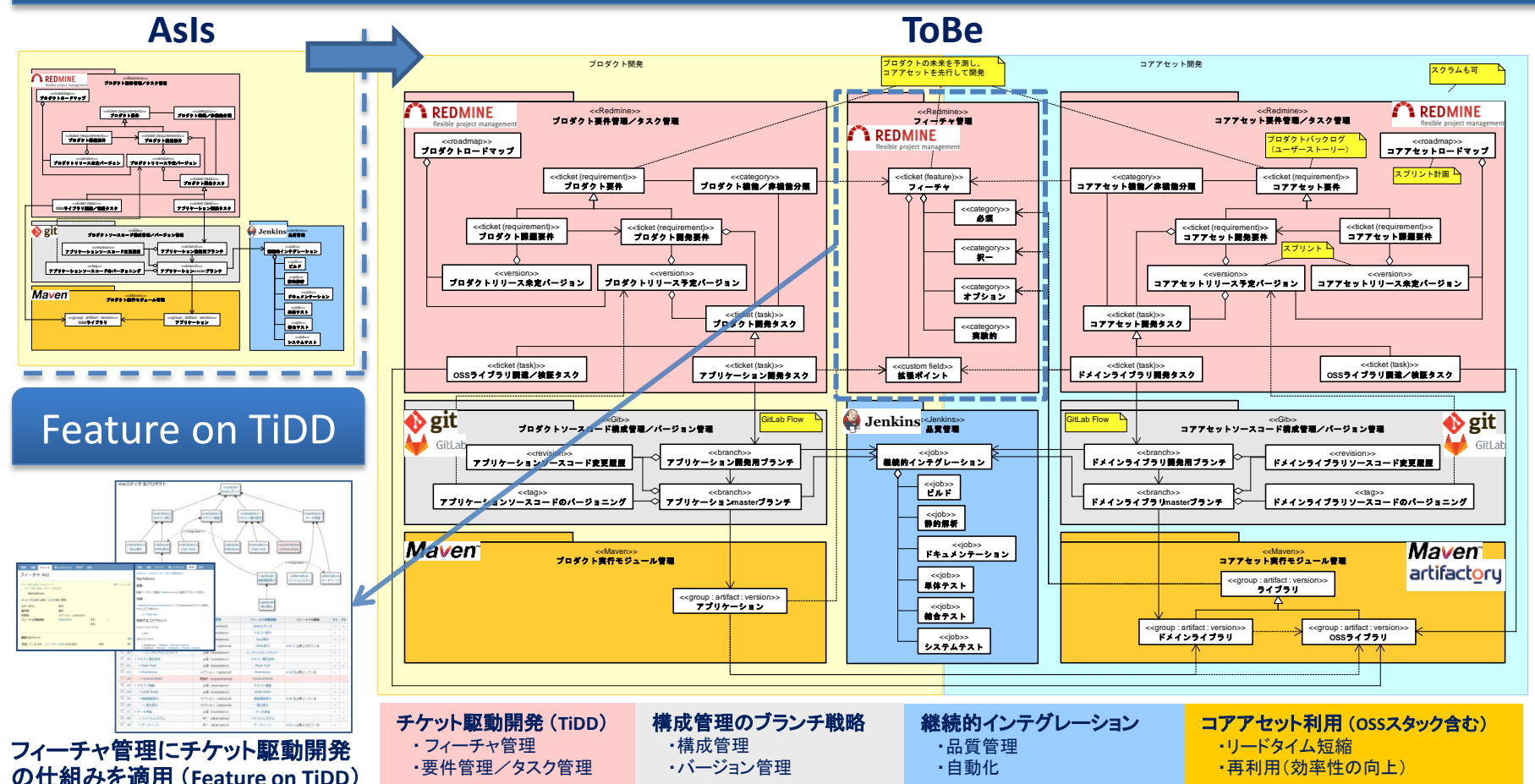
課題: 当社で導入しているチケット駆動開発基盤にプロダクトライン型開発を融合させる手法が確立されていない。(特に、共通/可変部分の特性を扱ったフィーチャ管理をどうするか)

手法・ツールの適用による解決

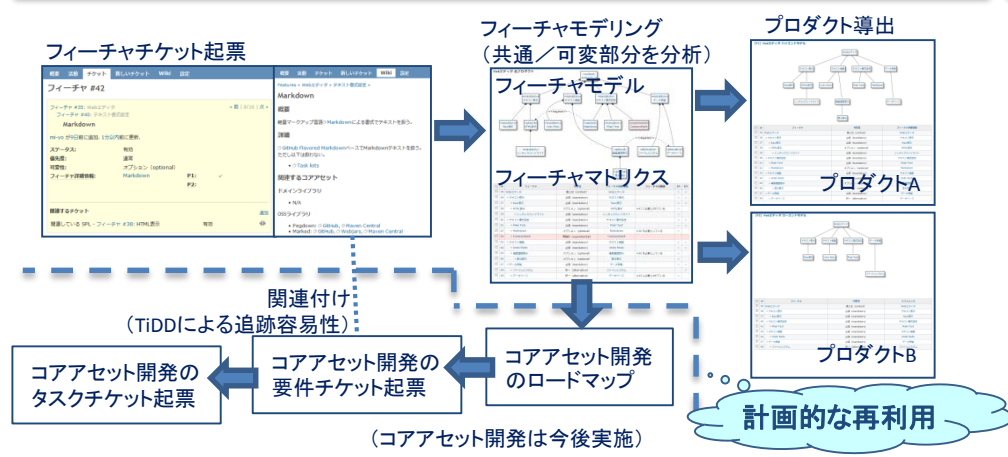
アプローチ: チケット駆動開発基盤(AsIs)とプロダクトライン型開発(ToBe)をメタモデルで分析し、主要課題と解決の方向性を決定する。

適用: フィーチャ管理にチケット駆動開発の仕組みを適用する。(Feature on TiDD)

チケット駆動開発基盤 × プロダクトライン型開発



Feature on TiDD 評価実験



考察

- フィーチャ管理にチケット駆動開発の仕組みを適用 (Feature on TiDD) することは可能である。(最低限のフィーチャ管理を行えるため、ライトウェイトにプロダクトライン型開発へ移行する際に有効)
- プロダクトライン型開発のメタモデル (ToBe) に向けた他の主要課題と解決の方向性 (※) については今後の研究課題である。
※: プロダクトライン向けの構成管理のブランチ戦略等