

最適な工期

<http://www.juas.or.jp/>

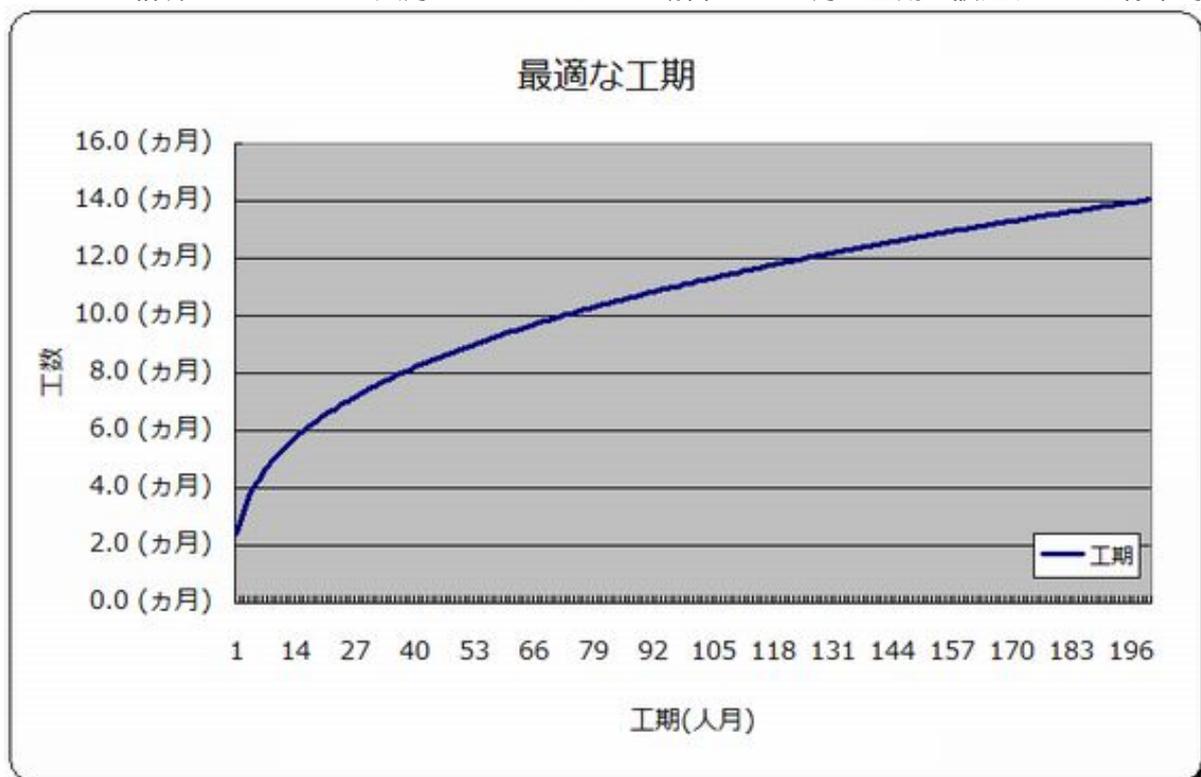
<http://www.atmarket.co.jp/news/200707/05/juas.html>

工期の設定

- ・ 調査から導き出された標準開発工期

投入人月の立方根の 2.4 倍

- ・ Excel 立方根を求める
- ・ デスマーチ化するプロジェクトの条件の 1 つは工期の設定が不適切
- ・ この計算によれば 1000 人月のプロジェクトの場合は 24 カ月の工期を設定するのが標準的



工期の短縮

- ・ 標準工期よりも短い工期しか取れない場合は、その短縮率を計算して対策を採るべき
- ・ 「(短縮率が) 30%以上の短い期間での開発は無謀である」

工数の見積り

調査から導き出された数式。

$$\text{必要工数} = 0.1 \times \text{ファイル数} + 1.3 \times \text{画面数} + 0.3 \times \text{バッチ数}$$

- ・工数（人月）の設定ではシステムの画面数やファイル数も使える。

工数（人月）の設定ではシステムの画面数やファイル数も使える。調査から導き出されたのは「必要工数 = $0.1 \times \text{ファイル数} + 1.3 \times \text{画面数} + 0.3 \times \text{バッチ数}$ 」という数式。その中でも工数と最も高い相関を示すのは画面数で、「必要工数 = $\text{画面数} \times 1.55$ 」との数式も示された。

完成したシステムの品質の計算では、ユーザーが発見した欠陥数をプロジェクトの全体工数、または発注金額で除した欠陥率を使用。調査したプロジェクトの欠陥率は、平均値で0.81個、中央値で0.33個との値になった。1人月を100万円と計算すると、欠陥が5人月（500万円）当たり1件に収まっているプロジェクトは全体の約40%。JUSAは「5人月（500万円）当たり1件以下」を目標にすべきと提言している。

工数と相関

- ・工数と最も高い相関を示すのは画面数

「必要工数 = $\text{画面数} \times 1.55$ 」

JUAS「ソフトウェアメトリックス調査」から

- ・ <http://it.impressbm.co.jp/e/2008/12/22/362>

総工数

総工数（人月） = $0.97 \times \text{画面数} + 0.26 \times \text{バッチ数}$

FP

FP = $23.6 \times \text{画面数} + 3.1 \times \text{バッチ数}$

COCOMO/Function Point

- ・ COCOMO
- ・ Function Point