

みんなが忙しいと、
プロジェクトは早く終わる？

toku345

はじめに

日々感じていることを、なんとか目に見える形にしたいくて、ChatGPTと一緒にシミュレーターを作りました。

忙しさとプロジェクトの進み方について、一緒に考えるきっかけになればと思っています。

今回のシミュレーターは、数学的な厳密さや、現実との一致を検証したものではありません。実際のチームの結果を予測するものでもありません。

予定が埋まっていると、急な依頼はどうなる？

それぞれのプロジェクトで、予定が埋まっている。

そこへ、別のプロジェクトから相談や結合確認、レビューの依頼が。

今すぐ対応する

その間、自分の作業を中断する

対応している間、手元の作業はいったん止まる。

後で対応する

相手の作業が返答待ちになることも

こちらの対応が必要な部分は、返答があるまで進められない。

急な依頼を受け止める余裕を、手術室の例で考える

急な手術を、どこで受け止める？

同じ4室・4チーム、同じ手術。各室に担当チームを固定して比べます。

A：全4室で混在

4室に予定手術を入れる

急患は、次に空く部屋と担当チームが受け入れる。

B：緊急用の1室を確保

予定は3室・3チームへ

緊急対応には、専用の1室・1チームを確保する。

手術室シミュレーター

変えるのは、部屋・チームの割り当てと予約時刻。別室との医師・スタッフの兼務は扱いません。

開発の話に戻って、仕事の進め方を考える

手が空いたとき、どうする？

実装・レビュー・検証。ひとつのプロジェクトに、複数人が関わる。

方針A：各自の予定を埋める

手が空いたら、次のプロジェクトへ

担当作業が終わったら、次の案件に着手する。
誰も手が空かないように、同時進行の件数を増やす。

方針B：チームの同時進行数を絞る

進行中のプロジェクトを支える

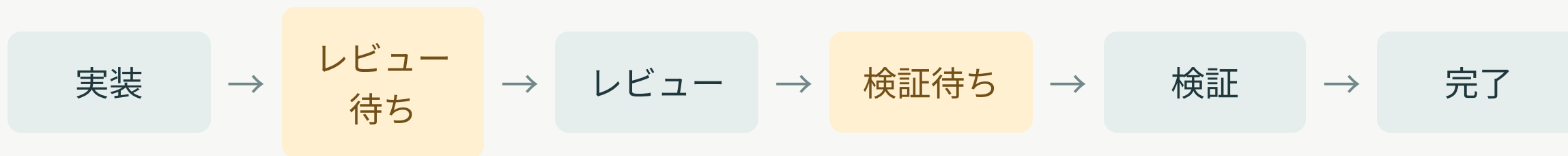
例えば、チームで進める案件を最大3件に絞る。
手が空いた人は、サポートや突発的な依頼に対応する。

チーム開発シミュレーター

実演では、Aは1件に1人で実装、Bは最大3件・1件に最大2人で実装。
両方ともレビューを優先し、2人なら実装が2倍進む仮定です。

みんなが忙しい。 それで、プロジェクトは進んでいる？

自分の作業が終わっても、プロジェクトが終わるとは限りません。



次の仕事を始める前に、
進行中のプロジェクトを前に進められないか。

レビューを返す。困っている人を手伝う。急な相談を受け止める。

何に基づき、どこまで言えるか

2014年：運用変更の前後比較

17室のうち3室を予定外手術用に変更。予定手術の時間外手術時間が**26%減少**。

緊急度分類・予約ルールも同時に変更。**専用室だけの効果とは判断できない。**

2013年：緊急専用室の導入前後

緊急手術の割り込みによる予定手術の中止や、予定手術室の時間超過が減少。

今回の手術室シミュレーター

説明用の**架空モデル**。論文のデータや結果を再現したものではない。

数値は実際の病院の予測・人員配置には使えない。

医療の事例を開発の正解にはしない。協力すれば必ず早くなる、届く数が増える、とも言えない。

- Sandbaek BE, et al. (2014). Impact of changed management policies on operating room efficiency. *BMC Health Serv Res.* 14:224.
- Heng M, Wright JG. (2013). Dedicated operating room for emergency surgery improves access and efficiency. *Can J Surg.* 56(3):167–174.

補足 / 代われない専門ロールがいるとき

分担できないチームでは、どこで待つか

もう一つの架空モデル

デザイン・サーバー・iOS・Android・検証の5ロール。
互いに代われない状態で、突発依頼が入る。

見るのは、中断した作業と、次の工程へ進めない機能。

ロール別シミュレーター

突発依頼の有無で、待ちが出る場所を見る。

肩代わりできなくても

誰でも相手の作業を代われる、という話ではない。

自分たちの仕事は、どこで待っているだろう？

制作クレジット

企画・構成・制作：toku345

制作に使ったAI

GPT 6

アウトライン・下書き作成、シミュレーター作成、仕上げ

Sakana AI Fugu Ultra V2

下書きからドラフトへの仕上げ