

interview: EXAMU Inc. Mr. Koji Takaya



## 事業の内容は?

— アミューズメント施設向けの開発・製造・販売です。

## どのようなことに困っていましたか?

— 企画内容の変更により仕様が増加していました。  
遅延プロジェクトへの人員増加による新たな遅れが発生して  
いました(新人教育・対人トラブル)。  
一部の人員への作業負担が高くなり、作業遅れにより最終  
工程が圧迫されていました。

高屋幸治氏 株式会社エクサム取締役プロデューサー

デザイナー職、企画職を経験した後、個人事業主、会社設立を経て、現在は株式会社エクサムにて開発責任者を務める。  
これまで主にアーケード用ゲームの開発に関わり、中でも格闘ゲームの制作経験が多い。  
代表作はハローキティとまほうのエプロン(エクサム)アルカナハートシリーズ(エクサム)サムライスピリッツ零シリーズ(悠紀エンタープライズ)等

推薦します!

Q3

## CCPMで何を解決したいと考えられましたか?

— 納期遅れを解消したいと思っていました。  
プロジェクトの情報を共有し、継続的に運営できる強固なチーム作りを目指していました。

Q4

## どのような導入効果がありましたか?

— スタッフ全員で、プロジェクトの状況把握と納期意識を持てるようになりました。  
経営陣への報告がしやすくなり(進捗グラフでの可視化)、プロジェクトの危機的状況が一目でわかるようになりました。  
また、先手管理ができたため、現場が混乱しなくなりました。

Q5

## CCPMの適用範囲は広がられますか?

— 広がってこうと思います。初期段階では、ソフトウェア開発の工程管理でした。  
次の段階では、ハードウェアとソフトウェアの同時開発に適用する予定です。将来的には、製造・販売にも適用したいと思っています。

We ♥ CCPM!  
We ♥ BM!

※社内説明会・評価版貸出しなどをご希望の場合には、下記までご連絡ください。

Mail: [info-ccpm@beingcorp.co.jp](mailto:info-ccpm@beingcorp.co.jp)