

知働化研究会

問題提起

2009年8月27日

TIS 塩田英二

既存のマニフェスト

☑ 立派なドキュメントよりも動くソフトウェア

でも立派でなくても最低限のドキュメントは必要！

使えるソフトウェアを！

☑ 契約交渉よりも顧客との協調

でも契約は必要！

契約交渉が少なくなる契約を！

☑ 計画の死守よりも変化への対応

でも何が変化したかはわかることは必要

見積って計画して対応しよう！

☑ プロセスやツールよりも個人とコミュニケーション

楽できるならプロセスやツールも使おう！

直接対話すればきっと解決できる！

まずは
自分達自身を中心に
ソフトウェア開発作業の中だけでも
変革しましょう！

未来の **マニフェスト** に向けて

- ☑ **立派なドキュメントよりも動くソフトウェア**
本当に動けば良いだけか？

更に意義あるソフトウェアを！

- ☑ **契約交渉よりも顧客との協調**

価値は2者間にあるのではなく顧客の先にある！

更にともに稼ぐ協働ビジネスを！

- ☑ **計画の死守よりも変化への対応**

変化の対象は計画だけでよいのか？

更に問題の変化にも対応を！

- ☑ **プロセスやツールよりも個人とコミュニケーション**

コミュニケーションの対象は？！

更に実社会とかかわろう！

動く

人が動く

→ものが動く

⇒？が動く

働く

人が働く

→ものが働く

⇒？が働く

何のために

働く

...

マズローの要求段階

第1段階:

生理的欲求 食物、睡眠、排泄など

第2段階:

安全・安定の欲求 安全、住居、衣服など

第3段階:

社会的欲求 集団に属したり、仲間に受け入れられたりすること

第4段階:

自我・自尊の欲求 尊敬されたい、名声を得たいなど

第5段階:

自己実現の欲求 自己の能力を発揮して目標を達成すること

欲するものは？

得

...

徳

なにを

働かす

...

人でもものでもなく

知

知識

知恵

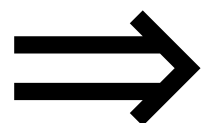
どう

働く

...

契約関係は

対峙



協働

新しい関係へ

おまかせ

...

おもてなし

エンジニア魂 とのジレンマ

❖ 簡単な問題よりも複雑な問題を解決したい

でも、複雑なものを複雑にインプリメントするのではなく
できるだけシンプルにすべきでは！

❖ 小さなものよりも大きなものを造りたい

でも、大きなものを大きくインプリメントするのではなく
できるだけ小さくすべきでは！

シンプルに小さくインプリメントすると
従来の評価基準では高くない

努力すればするほど低くなってしまふ

新しい(より正しい)評価基準が必要！

ビジネスとして
シンプルで
小さな結果を

高く評価できていますか？

等価価値交換

『無から有は生み出せない』

『何かを得るためには同等の代価が必要』

本当に真に等価であるか
どうかは重要ではない！

どう

解く

...

關係

部分

VS

全体