

知働化研究誌

(何か副題がほしいところ)

Volume One, May 2010

本資料は、2010.3.2 開催の第4回知働化研究会会合にて、メンバの方々の研究誌取組み状況を披露していただいた事項を反映したものです。

各記事の執筆スケジュールの目安は、**3月末をとりあえずの締切**とし、4月に缶詰会、5月中下旬以降のアジャイルプロセス協議会で研究誌お披露目という設定です。

Word フォームにて、**Dropbox** を活用した編集方式を進めていきます (テンプレートや進め方の詳細は野口さんからご案内予定)。

各記事のヘッダの印の意味は、以下の通りです。

◎ : 既に材料が揃っている (原稿案完成済み)

○ : 執筆テーマ、または、方向性を宣言 (確認) 済み

無印 : 上記以外

以下 [] 内は、大槻の観測的記述

序

○ 知働化研究誌発行に寄せて (山田 : コンセプトリーダー)

知働化活動のコンセプト、研究誌発行のご挨拶を、格好良く、かつ、それらしく記載。巻頭言のような位置づけです。

○ 知働化研究会活動経緯 (大槻 : 運営リーダー)

研究会設立経緯、第1回~第4回会合の概要など、時系列に従って記載。周辺コミュニティ活動や発表実績なども適宜まとめます。

研究論説 (論文) or 随想 (エッセー)

(以下、執筆意向問合せ返答順に記載。実際の掲載順序は組み替える可能性があります。ペア編集 (コメンテータ) 方式の場合には、コメントコラムを掲載します。比較的まとまって濃いものを「研究論説 (論文)」に、軽い自由形式のものを「随想」として仕分けしようと考えています。)

○ 編集と知働化（仮題）（野口）

本研究誌の企画・編集の新しい試みをケーススタディとした、人間中心の知働化について、自由に書き下ろします。

○ 新しい知識のカタチ（羽生田）

知はカタチ、知はチカラ、知はミカタ（形・力・見方）という旧世代の知識「観」に対して、知はカラダ、知はナカマ、知はサワリ（体・中間・触り/障り）を中心とした新たな知識「感」の予感を少しだけ言葉にしてみる。〔プラトンのアイデアなども採上げるかもしれない。〕

◎ ソフトウェアと価値（仮題）（竹内）

知働化はソフトウェア工学の領域ではあるか、単にどのようにソフトウェアを設計するのかというレベルの話ではない。新たな付加価値により経済的効果を生んでこそ真の知働化といえる。（2月9日原稿受領済み）

○ ウォーターフォール開発すべきこと（仮題）（時本）

-Mountain Stream Model-

確実なシステム開発をするためにアジャイルは当然のことだが、契約関係上、ウォーターフォールとなることはよくあります。それならば、ウォーターフォールで確実なシステム開発をするためにはどうすべきかを議論したいと考えます。位置づけとしては次の通りです。

- ・ウォーターフォール文化圏がアジャイル文化圏にシフトするための準備
 - ・現状の壁を超えるための革新的なプロセスではなく、プロセス再考により SE の全体のレベルを高める
- 現状、自社を見ていて問題に感じているのは次の通りです。
- ・やらなければならないことに縛られすぎて、やらなくていいことも、やらなければならないと考えがち
 - ・ウォーターフォール文化のままでアジャイルに要求を受ける風潮がある

Mountain Stream は山から川をつたって海に流れていく、というウォーターフォール的な基盤はありますが、滝と違い、川はいくつかのコントロール可能な面があります。上記点を踏まえて、管理可能なウォータ

一フォールではなく、制御可能なウォーターフォールを整理します。

これについて、現状考えている価値は次の通りです。

- ・要求よりも欲求に従うこと
- ・妄想よりも事実を根拠とすること
- ・解決よりも認識をすること
- ・完全よりも妥当であること
- ・責任よりも覚悟を持つこと
- ・管理よりも制御をすること

[テストの観点からバックスラッシュモデルなどを提示するかもしれませんが。]

○ 研修から見えるソフトウェア開発のナンタラカンタラ（仮題）（久保秋）

基本は痛い目にあってもらい、その対処を自分でやってみる時得る「知」人がやるのであっても、変換による実装ルールは「知」の見える化か？

○ リアルウェアその後（仮題）（濱）

東洋の唯識についてももう一度、見直して、従来から提唱しているリアルウェアについてまとめます。

[既に、30以上のテーマが溢れているので、今後は、これらを形にしていくとのこと]

???（服部）

[何かを5月頃に執筆できそう。できるとよいな。]

???（茨木）

[寄稿の意向はいただいています。]

○ ???（萩原）

クラウドコンピューティングを始めとするこれからのソフトウェアづくりでは、操作体系、オブジェクト指向技術、設計論などを、より人間の思考や心理プロセスに近いものにしていく必要がある。といった方向性について何か書いてみることにする。

○ エゴレス開発プロセス（仮題）（本橋）

「人」や「個性」を排除したコミュニケーションの S/N 比や制御性の話について上手く伝えられるものを執筆します。

今までの会合で話した「知とは?」「知働とは?」「ゆるいの方向性」「組織の方向性」、さらには、各学会への投稿論文などからもエッセンスを盛り込むものをまとめられればよいと考えています。

[ペアライティング方式?に従い、綿引さんと切磋琢磨]

○ 知働化におけるリーダーシップ（綿引）

今の構想では、ウォーターフォール、アジャイルでのリーダーシップモデルを整理しつつ、知働化でのリーダーシップを提起したいなあと思っております。

[ペアライティング方式?に従い、本橋さんと切磋琢磨]

○ ソフトウェア開発とフィードバック（仮題）（竹洞）

研究会会合で披露した「iDeal なソフトウェア開発」、「問題解決とフィードバック」の話を発展させて、フィードバックをテーマに執筆する予定です。

○ アプリケーションにおけるコンテキストの使用（仮題）（佐藤）

「Context Driven で、Heuristic に機能や連動が生まれてくるウェブページ作成 UI」を基軸にして、視覚的表現を用いて、「Context Driven」で、裏で、発見的学習機能があり、また、なにやら Association による検索が動いているようなものの単純形ができればと方向性を考えていて、まとまったところまでを執筆します。

◎ Λ V モデル：V字モデルからの意味論的転回（大概）

本小論は、知働化のパラダイムに移行していくために、あえて、伝統的なソフトウェア開発プロセスの基底となっているV字モデルを転回して、知働化の意義を再認識してみようという試みです。一言で私の主張を集約するならば、「ソフトウェアエンジニアリングの世界で言語ゲーム的転回を進めよう」ということです。

○ 知働化プロセス（仮題）（山田）

〔鋭意執筆予定とのことです。2010.2.18 大槻確認情報〕

運用（維持）の知働化（仮題）（土屋）

〔多忙につき、次回というご要望ですが、何とかなるでしょう。〕

○ 概念モデルの描き方の周辺（仮題）（天野）

軽〜い書き物の予定です。

○ ???（塩田）

マニフェストとか、おもてなしとか、おまかせとかのネタも多いので、何か書いてみることにする。

○ 知働的ソースコード読解（仮題）（中村）

文芸的ソースコードリーディングの着想を発展させ、ベタ、メタ、ネタといった観点を展開していく。

○ 問題フレームとパターン（仮題）（飯泉）

〔羽生田さんとのコラボで問題フレームの思想とパターンとの関連について、面白い展開があるのではないかと期待〕

○ ???（荒川）

第4回会合からの参加ですが、デザイン指向とかで何か書いてみます。

???（伊久美）

〔非ウォータフォールとの関係とかで何か書いてくれるでしょう。〕

???（松本）

〔遠隔からのオンラインでウォッチしていただいていると思うので、何か書いていただけるものと期待。〕

???（高橋）

〔多忙につきパスというご連絡をいただいておりますが、そこは何とか書いてくれるかも。〕

特別寄稿

(以下以外にも依頼の可能性有り。研究論説から特別寄稿へ移動することも研究誌全体のバランスで調整する可能性があります。)

- 自発的な学びを育む連想的情報アクセス技術：検索から連想へ（仮題）（高野）
〔執筆依頼完了です。2010.2.25 大槻確認情報〕
- サービスサイエンスと知働説（仮題）（橋田浩一氏/産総研）
〔3月中旬に執筆依頼予定です。〕

解説

- 気になるキーワード（オントロジー？）（有志）
知働化辞典やキャッチコピー的な命題について、抜粋して解説します。各メンバの記事執筆の中から、いくつかキーワードや命題を抜き出してもらい、ここにまとめておこうと考えています。
- 知働化周辺の話
関連した文献、書籍、周辺のコミュニティ活動や委員会活動などについて、まとめておくとよいものを掲載します。

おわりに

- 今後の活動計画
2010年度のイベント、活動計画について簡単に掲載します。
- 編集後記（野口：研究誌編集長）
企画、編集の苦労話、エピソードなどを気楽に記載します。
- 参加メンバー覧
研究誌発行時点での登録メンバ、所属、必要に応じペンネームなどをまとめておきます。

