

ウインターワークショップ2010・イン・倉敷 (2010.1.21)

「設計とパターン・アジャイル開発」 セッション概要

鷺崎 弘宜(早稲田大学/NII)

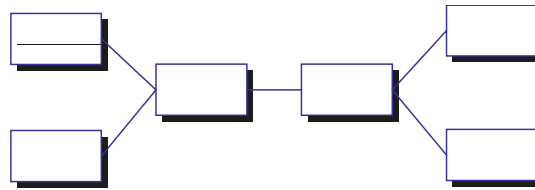
羽生田 栄一(豆蔵)

設置経緯

- パターンの抽出/利用や周辺＋設計の観点
 - 石垣島2004: 建築とソフトウェア、パターンランゲージ(PL)で要求獲得実験
 - 伊豆2005: パターンマイニング実験、対立するフォースを明らかに。PLへの発展。
 - 鴨川2006: パターンライターズワークショップ(集団レビュー)、PLの特性を明らかに。
 - 那覇2007: アーキテクチャとパターンの関係の大まかな整理
 - 道後2008: アーキテクチャ進化記述・プレゼンパターン言語化実験
 - 宮崎2009: アーキテクチャ設計においてパターンが要求を含む文脈と実現手段を結びつける
- 周辺領域も含めた関係が十分に議論し尽くされていない
 - 近年の開発形態や社会環境の変化により、それぞれ議論し尽くされていない
 - 関係も依然として未整理な部分がある

ソフトウェアアーキテクチャと設計

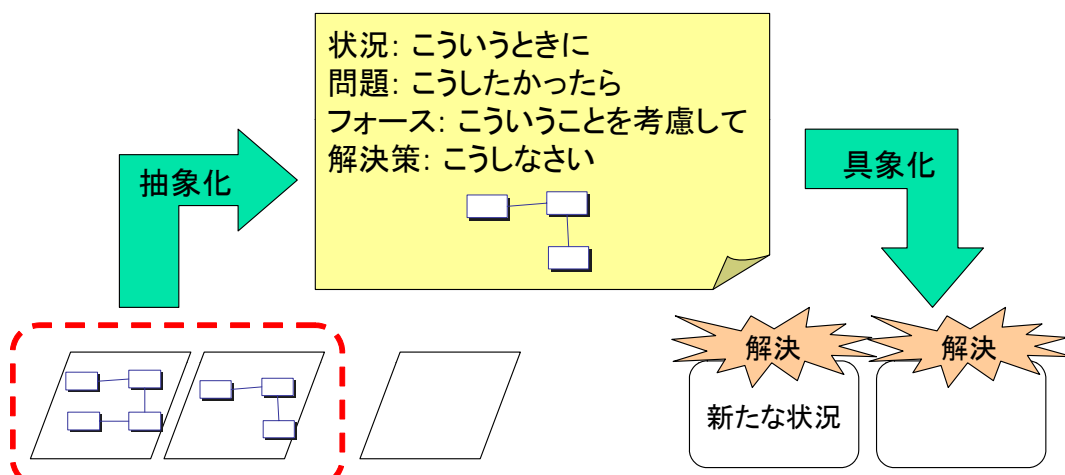
- ソフトウェアの構成要素(サブシステムやコンポーネント), および, それらの間の関係の記述
- 経緯: 技術や対象の複雑さに応じて
 - Dijkstra 階層構造、Parnas 情報隠蔽 ('70)
 - OS, Embedded, Distributed ... ('80)
 - Client-Sever, Web MVC2.0 ... ('90)
 - P2P, Web2.0, AOP, SOA ... ('00)
- 周辺技術: 分析設計手法、時々の実装技術、検証・形式手法、NFR・品質特性、設計パターン...



3

ソフトウェアパターン

- 特定文脈上で, 繰り返される問題と実証済み解法、制約等を包括した知識の記述
- 経緯: 建築からソフトウェア構造記述とプロセスへ
 - Alexander著「A Pattern Language」('70)
 - Beck他パターンランゲージを転用 ('80)
 - GoFデザインパターン, POSAアーキテクチャパターン('90)
 - eXtreme Programming, Agile ('00)
- 周辺技術: いろいろ



4

アジャイル開発

- “Agileな” (状況の変化へ機敏に対応可能な) ソフトウェア開発方法・プロジェクト管理法
- eXtreme Programming (XP), Scrum, Crystal, FDD など
- Agile 宣言 <http://www.agilealliance.org/>
 - プロセスやツールよりも、人間と人間関係を重視する
 - ドキュメントよりも、動くソフトウェアを重視する
 - 契約交渉よりも、顧客との協力を重視する
 - 計画に従うよりも、変化に対応することを重視する

3者の関係？

- 対象の構造(設計)を徐々に生み出すプロセス、ならびに、その結果
- C. Alexanderの創造性原理による見方 [江渡]
 - パターン、有機的秩序, 参加, 漸進的成長, 診断, 調整
 - ソフトウェアパターン: パターンの原理をソフトウェア開発に取り入れ
 - アジャイル開発: プロセス・組織パターンを通じた方法論・プロセス化
- 道教による見方? [Coplien][Alexander]

セッション参加者(敬称略、順不同)

- 13:30-15:00 セッション1: ソフトウェアの設計と表現
 - 久保淳人 (国立情報学研究所), A-05 ソフトウェアパターン・リポジトリの構築に向けたデータモデルの検討
 - Jonatan HERNANDEZ (Waseda University) A-02 Evaluation of the Application of Design Patterns by Using Classification with a Support Vector Machine
 - 鷲崎弘宜 (早稲田大学), A-03 協調作業型のパターンマイニング・ワークショップ
- 15:30-17:00 セッション2: パターンの抽出とアジャイル
 - 羽生田栄一 (株式会社豆蔵), A-04 パターンダンス・ワークショップ: 身体表現とアーキテクチャ
 - 玉牧陽一 (株式会社ジャムズ) A-01 アジャイルとパターンと音楽理論のアナロジー
 - 本橋正成, A-06 日本文化のパタン発掘の重要性と組織について
- 1月22日(金) 9:00-10:30 セッション3: 議論
 - パターンダンス
 - パターンマイニング
 - リポジトリ構築に向けた準備
 - アジャイルや文化とパターンの関係整理、原理・原則
 - AsianPLoP に向けた企画 など
- 10:45-12:00 セッション4: 議論(つづき)、まとめ

7

8

ウインターワークショップ2010・イン・倉敷 (2010.1.22)

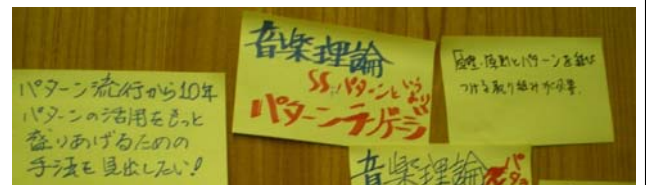
「設計とパターン・アジャイル開発」 セッション報告

鷲崎 弘宜(早稲田大学/NII)

羽生田 栄一(豆蔵)

取り上げた事柄

- パターンライフサイクルマネジメント
 - 【抽出】鷺崎弘宜 (早稲田大学), 協調作業型のパターンマニング・ワークショップ
 - 【適用評価】 Evaluation of the Application of Design Patterns by Using Classification with a Support Vector Machine, Jonatan HERNANDEZ (Waseda University)
 - 【蓄積】ソフトウェアパターン・リポジトリの構築に向けたデータモデルの検討, 久保淳人 (国立情報学研究所)
 - 【マネジメント】アジャイルとパターンと音楽理論のアナロジー, 玉牧陽一 (株式会社ジャムズ)
- 身体性と型
 - パターンダンス・ワークショップ: 身体表現とアーキテクチャ, 羽生田栄一 (株式会社豆蔵)
 - 日本文化のパタン発掘の重要性と組織について, 本橋正成



パターン・マニフェスト2010倉敷

私たちは

- お仕着せの用語よりも、私たちの現場に根差した納得できる言葉を大切にする。
- やみくもに従うのではなく、個人とチームが自律的に型を育てていく場を大切にする。
- 机上での予見よりも、現場での適応を重視する。
- シンタックスよりも、セマンティクスを重視する。
- 表層的な解決策よりも、普遍的なフォースを大切にする。

私たちは左側よりも右側に重きを置く。

- 玉牧、羽生田、本橋、ジョナタン、久保、鷺崎