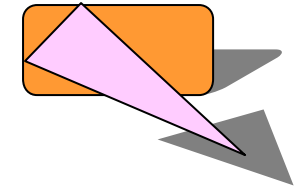


# MVCダンス :身体の型による ソフトウェアパターン入門



株式会社豆蔵  
技術士 (情報工学部門)

**羽生田 栄一**

2003年5月23日

## 本日のプログラム

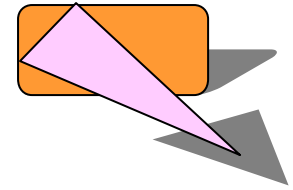
解説 振り付け 羽生田栄一

- ・モデルの登場
- ・ビュー :モデルへの眼差し
- ・ミマルダンスから2つのビューへ
- ・春の祭典 :ビューの乱舞
- ・アダプターの乱入
- ・終焉



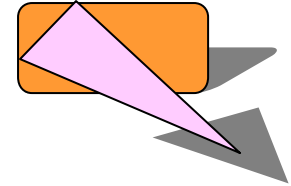
# デザイン教育の新しい模索

## ソフトウェアアーキテクチャの 基本原理を理解させたい



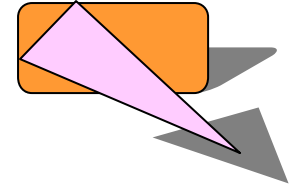
- ソフトウェアは目に見えない
  - UMLもパターンも1つのステップ
- ソフトウェアパターンの動いているところを目に見えるようにしたい
  - UMLでは動きは見えないし、組み合わせによる各モジュールの連動や並行性をビジュアル化したい
- ソフトウェアを身体で学ばせたい
  - 身体でソフトウェアデザインの良し悪しを体得できないか？
  - 組織論と集団の振る舞いを同時に = ダンス = コリオグラフィ

# MVCダンス



- **M :モデル**
  - ビューのことは知らない
  - 自分はモデルの世界に生きている
  - 自分が変化したとか、メッセージを発したいというタイミングは知っている
- **V :ビュー**
  - 表現のスタイルを決めている
  - モデルからの情報を表現する
- **C:コントローラ**
  - モデルの変化をビューに伝える
  - 今回はユーザーの制御をモデルに伝える役割はお休み
  - (別のダンスでは演じてもらうケースがあります)

# 今後の課題



- MVCやアダプター以外のパターンのダンス化
  - アイデアを募集します
- ワークショップによるパターンダンスの普及
  - 当ワーキンググループのセミナーで予定
- 身体性と組織論とアーキテクチャの原理的な考察
  - 今後の教育論の基本原則と一致
  - 斉藤孝の一連の試み
- 身体性重視のムーブメントの  
パターン以外のソフトウェア教育への展開
  - CRC法との組み合わせ