



EM ZERO

イーエム・ゼロ



Vol.1 September 2008 FREE

◎特集

Agile Conference 2008レポート 海外イベントに参加しよう!

EM ZERO編集部……………02

◎一般記事

Engineer×Cooking エンジニアの技術で料理を楽しむ 4つのプラクティス

しば……………08

5分でわかるSCRUM

Katie's “5-minute Scrum” article for our readers in Japan

Katie Playfair……………11

Do you know Android?

江川 崇……………12

価値駆動アプローチのすすめ

人月から脱却した先のこと

大槻 繁……………14

ソフトウェア開発には、 もっと愛が必要だ

平瀬祐史……………16

◎連載

プロジェクトファシリテーションをはじめよう! [第2回]

モチベーションの見える化

西河 誠……………18

技術と人の和 [第2回]

コミュニティで広がる人の和

大淵雅子……………20

私のテキトー読書術 [第2回] **本とジャンル**

あまのりょー……………21

Creators Cafe in ナマスヴィレッジ

KiDS FARM TRiO……………22

豆パンくんのナマスヴィレッジ

メーパン……………24

9月の豆パンくんニコ×2カレンダー・9月の豆パンくんIT占い

メーパン……………25

夜の旋律、君の傍らで [第1回]

酒井智巳……………28

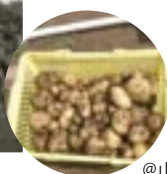
◎付録

EM ZERO オリジナル MyCredo……………27



成果物は、ジャガイモか？ システムの安定稼働か？

「必要なのは、両方とも適切なロジックと手間」



@山梨県笛吹市

**システム開発や構築で
困ったことがあったら、
ご連絡を！**

シンフォニア株式会社

〒101-0025

東京都千代田区神田佐久間町 3-27-3 ガーデンパークビル 6F

TEL : 03-5835-3725 FAX : 03-5835-3726

URL : <http://www.sinfonia.co.jp/>

海外イベントに参加しよう!

EM ZERO
編集部



■写真1 Agile Conference 2008へようこそ!

EM ZERO Vol.0で紹介したAgile Conference 2008が

カナダのトロントで2008年8月4～8日に開催されました(写真1)。

EM ZERO編集部は、有志により結成されたTeam Goyattomに同行し、イベントの様子と日本人の活躍取材してきました。

本誌前号で紹介したように、Agile Conferenceは2003年のソルトレイクシティから始まったソフトウェアエンジニアのためのイベントです※。

今年もXPをはじめとするアジャイル開発についてのテーマを中心に、数々のセッションが行われました。

イベント主催者の発表によると、参加者数は昨年を35%上回る1525人で、そのうち22%が北米以外(なんと39ヵ国!)からの参加と、規模の拡大と国際化が進んでいることが伺えます。

また60%が初参加と、新しい参加者も増えています。

日本からもTeam Goyattomを中心に10人以上の開発者が参加しました。

※Agile Conferenceの前身であるAgile/XP Universeは2001年から始まっています。

Agile Conference 2008レポート

・キーノートスピーチ

Agile Conference 2008では3つのキーノートスピーチがありました。キーノートスピーチにはほとんどすべての参加者が集まり、イベントの雰囲気をもよく体験することができます。

「キーノートスピーチその1」 —James Surowiecki氏

最初のキーノートスピーチを行ったのは『「みんなの意見」は案外正しい』(小高尚子訳、角川書店、ISBN-13:978-4047915060)の著者である、James Surowiecki氏でした。多様性、独立性、分散性が保障された集団

は専門家より優れた判断ができるそうなのですが、それが実際に会場で試されました。事前にイベントの受付でMicrosoft Visual Studioの行数を当てるアンケートが行われたのですが、解答の4300万行に対して参加者の平均は4700万行とかなり近い値が得られたとのことでした。この平均より回答に近い値を出した人はわずか2名で、James Surowiecki氏の主張が裏付けられることになりました。今回の参加者はアジャイルに興味のあるソフトウェアエンジニアがほとんどでしたが、もっと対象を広げて人数を増やしたとしたら、どういう結果になるのか興味深いです。

「キーノートスピーチその2」 —Alan Cooper氏

2つめのキーノートスピーチは、ペルソナ法などのインタラクションデザインで知られるAlan Cooper氏でした。ソフトウェアはプログラムの論理で作られることが多く、アジャイルもあくまでプログラマにとってのメリットが主であり、ユーザ側に十分なメリットを示せていないことを述べました。ユーザと共同でユーザストーリーを作成するインタラクションデザインが初期の段階から加わることによって、ユーザにとってより役に立つソフトウェアができることを主張しました。同氏のスライドは<http://www.cooper.com/journal/agile2008/>で公開されていますので、ぜひご覧になってください。

「キーノートスピーチその3」 —Robert C. Martin氏

3つめのキーノートスピーチはアングルボブとして知られるRobert C. Martin氏でした(写真2)。『Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship』(Prentice Hall, ISBN-13:978-0132350884)を刊行したばかりの同氏ですが、アジャイルの価

EM ZERO Column コラム

アジャイルとは

ソフトウェア開発におけるアジャイルとは定義の難しい言葉です。辞書を引くと「すばやい、身軽な、(頭の回転が)速い、生き生きして活気のある」(ジーニアス英和大辞典)という訳が出てきますが、プロジェクトによって様々に解釈されて使われており、

厳密な定義はありません。ウォーターフォール開発が計画を重視するのに対し、アジャイルでは刻々と変化する現実に対応することを重視することが大きな特徴です。アジャイル的な方法論としては、XP(エクストリームプログラミング)やSCRUMが有名です。



■写真2
Robert C. Martin氏のキー
ノートスピーチの様子

値として「きれいなコードを書くこと」を入れたいと述べました。プラクティスを重視するXP（エクストリームプログラミング）を個人主義の共和党になぞらえたり、チームを重視するSCRUMを大きな政府を志向する民主党になぞらえたりして、大いに盛り上がりしました。

Robert C. Martin氏はAlan Cooper氏と同様に1970年代からプログラマーとしてのキャリアを積み重ねています。ベテランの方が現役のプログラマーとして活躍している姿をうらやましく感じました。いつまでもプログラマーとして前に進もうという意志が伝わってくる熱意あふれるスピーチでした。

・セッション

参加したセッションの様子をいくつか紹介します。



■図1 プランニングポーカーのオンライン版

「Expanding Agile Horizons : The Five Dimensions of Systems」

Mary Poppendieck氏

かつてアメリカにはPlank Roadと呼ばれる木製の道路があったそうです。簡単に快適な道路ができることから一気に普及したそうなのですが、痛んだ後は交換するしかないためメンテナンスコストが高く、現在では廃れてしまったそうです。同氏はアジャイルはPlank Roadなのかという問題提起を行いました。今後のアジャイル開発では、目的（Purpose）、構造（Structure）、整合性（Integrity）、ライフスパン（Life Span）、結果（Result）の5つの要素を歴史に学びながら意識していく姿勢が大事だと述べました。

「Agile Estimating and Planning」

Mike Cohn氏

見積もりというとファンクションポイント法のようなかったりした方法を思い浮かべますが、このセッションで行われたのはなんとポーカージャンゲームです。「?、0、1/2、1、2、3、5、8、13、20、40、100、∞」と書かれた13枚のカードを各々持ち合せて、一斉にそのタスクにかかる時間を出し合います。見積もり時間が合わない場合は意見を交換し、再度カードを出し合います。違見見積もりを出した人には質問が集中し、意見が共有されていくため、徐々に議論が収束していきます。厳密さが求められる見積もりには向かないかもしれませんが、日々変化する状況で臨機応変にタスクを割り振っていくようなケースではかなり実用的だと感じました。http://www.mountaingoatsoftware.com/でオンライン版が利用できます（図1）。

「10 ways to screw up with Scrum and XP」

Henrik Kniberg氏

Henrik Kniberg氏はアジャイルで起こりがちな間違いを参加者が犯していないか、会場に赤・黄・緑のカードによる意思表示

Team Goyattomについて

Team GoyattomはAgile Conference 2008で「普通の」エンジニアが発表を行うために結成されたチームです。2008年の初頭から発表申し込みの準備を始め、厳しい審査を経て合計で8つのセッションがイベントに採用されました。採用されたメンバーもされなかったメンバーもオンライン・オフラインの打ち合わせを通じてアイデアを出し合い、少しでも良い発表ができるように活動してきました。実際にAgile Conference 2008で採用された発表は次の通りです。

Enjoy Drum Circles!

Please Participate!⇒林栄一さん

http://submissions.agile2008.org/node/6935

Learning Kaizen from TOYOTA [with MindMaps]⇒平鍋健児さん

http://submissions.agile2008.org/node/2400

Tangible Bug Tracking using LEGO bricks⇒懸田剛さん

http://submissions.agile2008.org/node/3191

Practices of an Agile Team

⇒木下史彦さん

http://submissions.agile2008.org/node/4151

Agile Communities in Japan

⇒安井力さん、串田幸江さん

http://submissions.agile2008.org/node/3357

New Car Development in Toyota

⇒平鍋健児さん

http://submissions.agile2008.org/node/2769

Exploring user stories through mind mapping

⇒平鍋健児さん、懸田剛さん

http://submissions.agile2008.org/node/3868

"Dear XP" -- a song at the banquet party⇒平鍋健児さん、串田幸江さん

http://submissions.agile2008.org/node/3149

このほか、ライトニングトークスに串田幸江さんが参加しました。

なお、Team Goyattomの活動についてはInfoQのサイトでもご覧いただけます（http://www.infoq.com/jp/news/2008/07/agile2008_japan）。



■Team Goyattomの皆さん



■写真3 Programming with the Starsの様子



■写真4 SCRUMのマネジメントツールを提供するVersionOne (<http://www.versionone.com/>) のブース

を求めながらセッションを進めました。ツールやプロセスにこだわる、完了の意味がまちまち、ふりかえりをしない、などアジャイルにありがちな落とし穴にはまっていないか1つひとつ確認してくれました。このセッションのスライドは<http://www.crisp.se/henrik.kniberg/presentations/agile2008/10-ways-to-screw-up-with-scrum-and-xp.pdf>で公開されています。

このほかにも多岐に渡るセッションが行われたのですが、最後にもう1つ、Syed Rayhan氏、Nimat Haque氏が発表した「How to apply Agile/Scrum in delivering IT projects remotely for Small-Businesses and overcome cultural barriers」が印象に残りました。バングラディッシュの方々のオフショア開発事例なのですが、SCRUMをバングラディッシュのお国柄に合わせてアレンジし、少しずつ発注者との信頼関係を築いていった様子がよくわかりました。

・その他

セッションだけではなく、Open Jamというフリースペースで終日様々な出し物が行われました。また、昼にはProgramming with the Starsと題するライブプログラミングイベント（写真3）が、夜には連日大会場でパーティと、朝から晩までにぎやかな雰囲気が続きました。さらに、Research in Progressと呼ばれる進行中の研究を発表する場があり、大学教授や学生を中心にアジャイルを科学的に分析する試みが発表されました。こちらは学会発表風でかなり真剣な雰囲気でした。進行中でも遠慮なく公開して外部からフィードバックを得る姿勢はまさにアジャイルだと感じました。

Agile Conference 2008で 感じたこと

Agile Conference 2008を通じて感じたこ

とをいくつか書き記します。日本でアジャイルというと、XPやそれに関連する様々なコミュニティ活動を連想するのですが、このイベントではSCRUMをベースにして手堅くアジャイル開発を導入している事例が多いように感じました。また、それを反映するかのようにSCRUMのトレーニングやコンサルティング、またソフトウェアを提供している会社が多くブースを出しており、アジャイルが安定してビジネスとして成立している印象を受けました（写真4）。かつてJBuilderなどのRADツールを提供していたBorlandも出展しており、アジャイル開発のフィールドに乗り出してくる模様です。

もう1つ印象深かったことは、一見アジャイルをイメージしにくい大企業で働いている方に多く出会ったことです。もちろん海外だからといってアジャイルが主流ということではなく、あくまでプロジェクトの性質に応じてアジャイルが採用されること「も」あるということのようです。

最後にもう1点述べると、年齢層の幅広さが挙げられます。これは海外ではアジャイルに限ったことではないと思いますが、上

の世代でも現役でプログラマーをしている方がこのイベントに多く参加していました。世代を超えて知見が共有され積み重ねられていくことが北米をはじめとする海外のソフトウェア業界の強さを生み出しているのではないのでしょうか。日本からも若い方はもちろん、キャリアを積んだ方にもどんどん参加してほしいと感じました。

これからは海外へ情報発信

今年は日本から10人以上のエンジニアが参加しましたが、これを機に日本からの情報発信が増えていくことを願います。最終日には評価の高かったセッションがアンコールで行われるのですが、平鍋健児さんの「New Car Development in Toyota」と「Learning Kaizen from TOYOTA [with MindMaps]」がその中に選ばれました。日本の工業技術力は世界中に知られており、その工業技術のノウハウがどのようにソフトウェア開発に生かされているのか興味を持たれていることを感じました。平鍋健児さんはアジャイルコミュニティに貢献した人として「Gorden

■写真5 Gorden Pask Awardの受賞、そしてDear XP熱唱へ





■図2 Agile Conference 2009への道はもう始まっています

Pask Award」を受賞しましたが、この受賞も今後の情報発信への期待を示すものだと考えます。さらに、受賞の後には侍魂sの名曲「Dear XP」の英語版が披露され※、日本の注目度がぐっと高まりました(写真5)。この流れを引き継ぎ、次回はより多くの成果が発表できることを期待します。

Agile Conference 2009はアメリカのシカゴで開催されます(図2)。期間は2009年8

月24～28日です。年を越すとイベントの申し込みや旅行の手配などであつという間に当日になります。我こそはというエンジニアはすぐ準備を始めることをお勧めします。

Agile Conference 2008参加者の熱いバトンが今あなたに手渡されることを祈っています。

※Dear XPの英語版歌詞は本誌裏表紙に掲載されています。

海外イベントのあるきかた

海外イベントに参加するためには、どのような準備が必要なのでしょう。今回の取材で気づいたことをまとめます。

・仲間作り

単身海を渡りストイックに道を切り開いていくのも素晴らしいことですが、もし海外イベントへの参加が初体験なら、コミュニティやML、SNSなどでともに参加する仲間を見つけることで、イベントから得られるものがぐっと増えるでしょう。また、日本だけでなく海外の人ともあらかじめコンタクトしておくといいと思います。事前に公開されている発表者に直接メールをしてもいいですし、イベント主催者に紹介してもらってもいいでしょう。海外のMLやSNSに参加すれば、もっと簡単に海外の仲間を見つけることができると思います。

・情報収集

イベントが始まると時間はあっという間に過ぎていきます。情報収集は事前に済ませておくで現地での貴重な時間を有効活用で

きます。Agile Conference 2008には400を超えるセッションが用意されており、来年はさらに増えることが確実です。20以上のセッションが同時進行し興味のあるテーマが重なってしまうこともよくありますので、テーマや発表者を基準に目星をつけておくといいでしょう。詳しくな人にお勧めセッションを聞いておくのも一手です。

・会社を巻き込む

Agile Conference 2008は5日間のイベントですので、往復の行程を合わせると1週間以上の期間が必要です。夏休みや有給を使ってもいいのですが、できるだけ会社を巻き込んで研修の一環として参加するのがベストです。Team Goyatomでも程度の差はあれ会社の仕事と関連させて参加するメンバーが多数でした。その分責任は重くなりますが、適度なプレッシャーがあつたほうが得られるものは多いでしょう。

・航空チケット

航空チケットは早く押さえるに越したこと

EM ZERO Column コラム

イベントのまとめサイト

Agile Conference 2008に参加できなかった方も、Webサイトを通じて、様々な形でイベントの様子を楽しむことができます。Agile Conference 2008の公式サイト(<http://www.agile2008.org/>)のほか、公式Wikiや非公式サイト、InfoQのまとめなどに続々と情報が追加されています。InfoQの日本サイト(<http://www.infoq.com/jp/>)にも参加者によるレポートが掲載される予定ですので楽しみに!

・ Agile 2008の公式Wiki ([agile2008toronto](http://www.agile2008.org/))

<http://agile2008toronto.pbwiki.com/>



・ Agile 2008の非公式サイト ([friendfeed](http://friendfeed.com/rooms/agile-2008/))

<http://friendfeed.com/rooms/agile-2008/>



・ InfoQのまとめ ([Agile2008 content on InfoQ](http://www.infoq.com/agile2008/))

<http://www.infoq.com/agile2008/>



はありません。私はぎりぎりに申し込んでしまったため、割高なうえに乗継便になってしまい、かつ帰国時に経由地で荷物が置き去られてしまいました！来年は航空機の要衝シカゴでの開催ですのでそれほど便に困ることはないと思いますが、早めに日程を決めてそれに合わせてほかの仕事のスケジュールを組み立てていくべきだと感じました。

・宿泊

大きな海外イベントであれば、ホテルが会場になっていてそのまま宿泊できるケースが多いと思います。立派な会場だと料金が割高ですので、なるべく仲間と同部屋にしましょう。毎日情報交換ができますし、1週間のイベントはさすがに疲れますので、お互い励まし合ったり気晴らしをしたりすることができます。一人で回りきれないセッションを分担してカバーすることもできます。今回は日本のエンジニアの方とご一緒させていただきましたが、来年は今年知り合った外国の開発者の方と部屋をシェアするのも面白そうだと思っています。

・何を得てくるか、何を伝えてくるか

本来は「何を得てくるか、何を伝えてくるか」が最初にあるべきかもしれませんが、行くことを最初に決めてしまい、それから「何を得てくるか、何を伝えてくるか」を考えてもいいと思います。準備が整ってから参加しようと思っていると、いつまでも決められない可能性があります。仲間や会社に行くと言言して周りを巻き込み、知恵を貸して

もらいながら準備をしていくと楽しいはずですよ。私も飲み会の席で誘われ、勢いで参加を決めたのですが、多くの人に助けられながら無事取材を終えることができました。

・英語の問題

英語はとても大事です！慣れたスピーカーが大会場で発表する場合はともかくとして、中小規模の参加型のセッションになると難易度がぐっと上がります。生の発音や言い回しに戸惑いますし、ネイティブではない英語も混じってきます。さらに会話のテンポが速いので、ぐずぐずしていると置いていかれます。頑張って発言すると相手が理解しようと努めてくれますし、隣の人があまく言い換えてくれることもありますので、必要以上に恐れることはないのですが、日頃から英語でのやり取りのリズムに慣れておくことが重要だと感じました。

・適度な休憩を

張り切って朝から晩までほとんどのセッションに参加し、夜のパーティもほとんど欠かさず出てしまいましたが、だんだん気力体力が続かなくなってきました。長時間の移動や時差や食生活の違いなどで普段より疲れが溜まりますので、つらくなってきたら一休みしたほうがよさそうです。一休みしながらそれまでの行動をふりかえれば、次の日をより有意義に過ごすことができるでしょう。もちろん疲れ知らずの若いうちに行くのも非常に良い選択です。

Agile 2008 Confe

日本から参加した皆さんからコメントをいただきました。初めて参加する方が大半だったのですが、充実した1週間を過ごした方がほとんどでした。来年は今年以上の参加者が集うことを期待しています。

セントラルソフト株式会社 林 栄一さん ●私のベストセッション

セッションではないのですが、EM ZERO編集部がセットアップしてくれた、スクラム創始者の一人Jeff McKenna氏とのインタビューが最高にエキサイティングでした。インタビューの中にチームや人との信頼関係が大事というメッセージが隠れていたように思います。とても明るくて楽しいおっさんです！

●カンファレンスで伝えてきたこと

ドラムサークルセッションを企画しました。みんなでリズムを刻んでいくことにより、一人ひとりが尊重されるチーム作りが大切なんだということを伝えてきました。

●来年の参加者へのメッセージ

迷っているなら、絶対行くべきです。連絡くれれば背中を押してあげます。;)

●その他なんでも

来年も行くぞー（ホントか？）。

加納 豪さん

●私のベストセッション

「Sketchboards and Prototypes : Agile methods for better and faster UX solutions」 Dan Harrelson, Leah Buley
<http://submissions.agile2008.org/node/4213>

スケッチボードを使ったバックログの整理・管理と、ペーパープロトタイピングによる素早いデザイン方法の提案とワークショップ。とにかく、貼り出していつも見るのが重要なのだ！ということ、設計にも活かせるかと思いました。

●来年の参加者へのメッセージ

私もたぶんまた、行くと思うのでよろしく。

●その他なんでも

初めての参加でしたが、とにかく興奮の1週間でした。各セッションの内容のみならず、カンファレンスのあり方、

EM ZERO Column コラム

読者プレゼントのお知らせ！

今回の取材で本イベントのプログラムチャートであるMary Poppendieck氏にサインをいただきました。こちらを読者プレゼントにさせていただきます。ご希望の方は、簡単な感想とともに contact@manaslink.com までお問い合わせください。また、プラン

ニングボーカールのカードをMick Cohn氏よりいただきましたので、ご希望の方は同様に contact@manaslink.com までお問い合わせください。ともに数に限りがありますので、先着順とさせていただきます。在庫がなくなった場合はご容赦ください。



■本誌にサインをしてくれたMary Poppendieck氏



■プランニングボーカールのWebサイト

やり方などもとても勉強になりました。一緒に参加された方、また私にこのカンファレンスを紹介してくれた五十嵐さん、ありがとうございました。

NECソフト株式会社 安藤 寿之さん

●私のベストセッション

「Moving from Waterfall to Agile」
Kalpana Sureshchandra, Jagadish Shrinivasavadhani
<http://submissions.agile2008.org/node/2797>

移行時の混乱をいかに乗り切るか、が、リーダー、マネージャーの腕の見せ所。プランを立てること。少しずつ確実に移行すること、焦らないこと。

●来年の参加者へのメッセージ

いつか行ってみたいと思っている方、いつかは、来年ですよ！帰国してからこうしておけばよかったと思うことは多々ありますが、それも行ったからこそ。「まずやってみて、フィードバックを得る」ことはどんなコトでも同じなんだと思いました。

●その他なんでも

英語に不慣れで体力のない方は、最初はセッション少な目のほうがいいのかもありません。私は3日で力尽きました…。

株式会社チェンジビジョン 懸田 剛さん

●私のベストセッション

「User Story Mapping: making sense out of your user story backlog」
Jeff Patton, <http://submissions.agile2008.org/node/5075>

セッションの内容もさることながら、参加者の人達が「ビジネス価値の高い機能を優先的に提供する」という行為に真剣に取り組んでいるということを実感しました。日本で言う「高品質のソフトウェアを提供する」のと同じくらい重要視していると言ってもよいのかもしれない。

実は本当のベストワンは「Stop Thinking So Small with Agile」(Ryan Martens, Jean Tabaka, <http://submissions.agile2008.org/node/4614>) ですが、まだうまく得たものを表現できないためタイトルだけにしておきます。一言だけ付け加えるならば、「Agileの行く道はこちら」と強く同意しました。

また、Agile UX (User Experience) というムーブメントをカンファレンス全体から感じました。アジャイルが顧客と密にコミュニケーションするということは、ソフトウェアのUser Experience (ユーザ体験、手触り感的なもの) の向上に貢献するという発見は目から鱗でした。今後も注目したいと考えています。

●カンファレンスで伝えてきたこと
ちょっと質問とずれているかもしれませんが、私を含めた日本人プレゼンターの発表を通じて自分達が日本でやっていること、考えていることが、グローバルな視点で見ても、興味を持ってもらい、発表した価値があるということを確認できたことです。

●来年の参加者へのメッセージ
日本のイベントで発表するように、海外のイベントでも自分の考えや経験を発表することで聴衆に勇気、アイデア、明日から使えるTipsを提供して互いの交流を深めることができます！

●来年の参加者へのメッセージ
事前に持って帰りたいテーマ、会っておきたい人、直接話して伝えたり聞いてみたいことを英語で表現できるようにしておく、実りのあるカンファレンスにできるはず。英語力自体は、それほど気にしなくてもよいと思います。「Not KY力」(空気を読まない能力) が重要視されるので、セッション中でもガンガン質問したり、パーティーで他の人と話している人に無理矢理割り込んで話をするスキルを身に付けておきましょう。日本ではあまり役に立ちませんがカンファレンス中は非常に重宝するはずです。

●来年の参加者へのメッセージ

あと、日本人はLTを海外の人に見せつけたいといかんです。LT職人は来年ぜひ行きましょう！(笑)「日本」がお客様扱いされるのは、今年が最後かもしれない。

●来年の参加者へのメッセージ
事前に確認してから参加すると、大変密度が濃いものになると思います(ただし、セッションは直前まで目まぐるしく変わるので要注意です…。

●その他なんでも
現地では韓国や中国のエンジニアとも知り合いました。彼等はアジアという中にいながらも、アジャイル開発を日々実現しようと努力していることがよく伝わりました。仲良くなったエンジニアと韓国へ直接乗り込んで意見交換をするイベントはやりたいですね。

●その他なんでも

●その他なんでも
中山 高宏さん
●私のベストセッション
「10 ways to screw up with Scrum and XP」
Henrik Kniberg
<http://submissions.agile2008.org/node/4049>

●来年の参加者へのメッセージ

●私のベストセッション

●来年の参加者へのメッセージ
実際に開発をやっているエンジニアの皆さんはもちろん、ソフトウェアの開発プロセス導入に興味のある方にとって大変参考になるカンファレンスだと思います。業界の「巨匠」クラスの講演ものから、実際の活用事例、ワークショップなど、セッション数は多岐に渡りますので、参加セッションを事前に確認してから参加すると、大変密度が濃いものになると思います(ただし、セッションは直前まで目まぐるしく変わるので要注意です…。

●来年の参加者へのメッセージ
ScrumやXPのプラクティスを進める上で、形骸化や失敗を防ぐための良いチェックポイントとして、大変参考になりました。

●来年の参加者へのメッセージ

●その他なんでも
カナダはお酒の入手が非常に難しく、その代わりにバーに行ってしまったせいか、日本にいたときよりも酒量が増えてしまいました…(本当にそのせいかは微妙…。

●その他なんでも

●その他なんでも
そんな冗談はさておき、今回は各セッションへの参加もそうですが、色々な皆様と知り合い、色々な情報を交換し、呑み食い踊り(?) できたことが何よりも私のにとって最大収穫でした。この場を借りて御礼申し上げます。今後とも、皆様よろしくお祈いします！

エンジニアの技術で 料理を楽しむ 4つのプラクティス

しば
SHIBA

“重厚な開発標準”を打ち砕け

自分で料理をするとお金が浮くとか、痩せるとか、何かいいことがあるらしいぞ。そんなことを耳に挟んだことがある人は多いのではないのでしょうか。そして、料理の本やWebページを見ると、美味しそうな料理写真がたくさん載っていてとてもワクワクして(図1)、「やってみるか!」という気分になった人も多くいるでしょう。

しかし、いざ手順や解説を開いてみると次のような記述に満ち溢れており、



■図1 美味しそうな料理写真の例

やる気が削がれてしまった人も残念ながら多いのが現実だと思います。

- ・さまざまな道具が必要です!
- ・食材のさまざまな切り方があります!
- ・1から10まで懇切丁寧に料理手順を解説!

このようなものを見ると重厚長大な開発標準を仰ぎ見るときと同じように

圧倒されてしまい、楽しく料理するどころではありません。挫折への最短距離を突き進んでしまいます。日々、精神的なストレスが多くかかる私たち技術者としては、そんな心理的負担を家でまで感じたくないですね。

そこで、気軽に料理をやってみることができるプラクティスをご紹介します。以下の4つのプラクティスを実践することで、料理をする前に挫けてしまうことなく、容易に料理の楽しさを味わうことができます。いずれも「技術者として培ってきた技術を料理に応用する」ことが根底にあるため、シームレスに活用することができます。

1.料理の楽しさを提供する 「クッキングパターン」

つい、料理と聞くとレシピの実装と考えがちです。レシピの実装とは、料理の本に書いている手順を逐次解釈し、指定のタイムラインにそって解釈した手順を実行するというのですが、この考えのままでは、いわばガチガチに設計したものをプログラム言語に落とすだけの簡単な仕事です。ただのコーダーになってしまいます。これでは面白くありません。料理も設計から自分で行うことで本来の楽しさを感じることができます。しかし、何もないところから発想するのは大変難しいのが実情です。

そこでクッキングパ

ターンを用います。これは料理においてもパターンを適用することで、料理の設計を簡単に行えるようにするプラクティスです。スープパターンという1つのパターンを例に取って説明します(図2)。このパターンは汁物を使った料理に対して利用できるパターンであり、下記の要素で成り立っています。

- ・水を沸かす
- ・食材を加熱する
- ・味付けをする

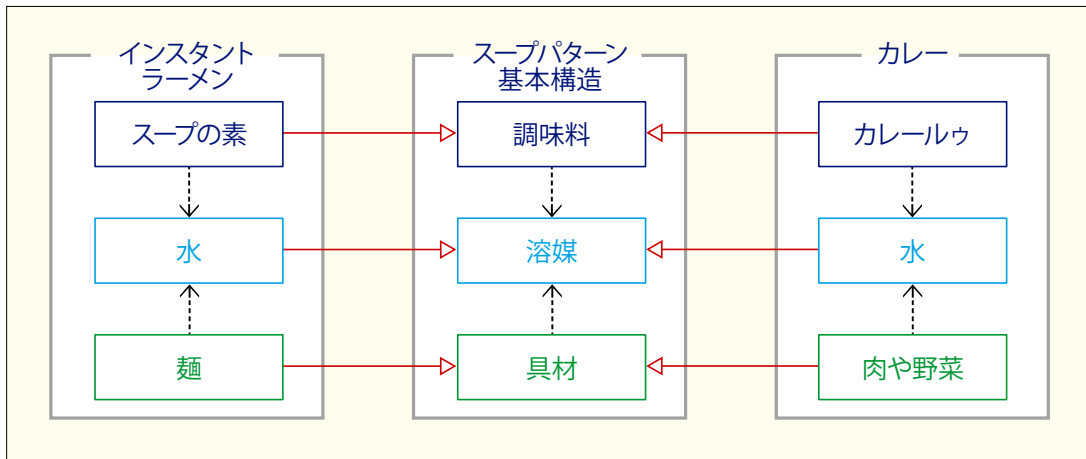
実装している代表例としては以下のものが挙げられます。

- ・インスタントラーメン
- ・カレー
- ・シチュー
- ・味噌汁
- ・鍋

例えばインスタントラーメンでは下記のような実装となります。

■図2 スープパターン実装の例—夏野菜とトマトのスープ





■図3 スープパターンの構造

- ・お湯を沸かす
- ・麺を入れる
- ・スープの素を投入する

カレーでは、下記のような実装となります。

- ・お湯を沸かす
- ・肉や野菜を投入する
- ・カレールウを割り入れる

これらをまとめると、図3の構造が成り立っています。

- ・溶媒としては、インスタントラーメンでも、カレーでも、水を使う
- ・具材としては、インスタントラーメンでは麺を使い、カレーでは肉や野菜を使う
- ・調味料としては、インスタントラーメンではスープの素を使い、カレーではカレールウを使う

つまり、溶媒と具材と調味料の構造を適用すれば、具体的に何をを使うかを変えるだけで様々なものが作れるということです。

このようにクッキングパターンを身に付けることで、苦しいレシピの実装から解放され、多様な料理を楽しく発想することができます。なお、既存の料理の手順と構成要素を抽象化することで、他のパターンを容易に見出すことができます。

2.料理の発想を助ける「ダックタイピング」

作れる料理のバリエーションが増え、飽き知らずの楽しい料理生活を送ることができます。限られた種類の料理しか作れなくても、使える具材の選択肢が多ければバリエーションが増えることになります。

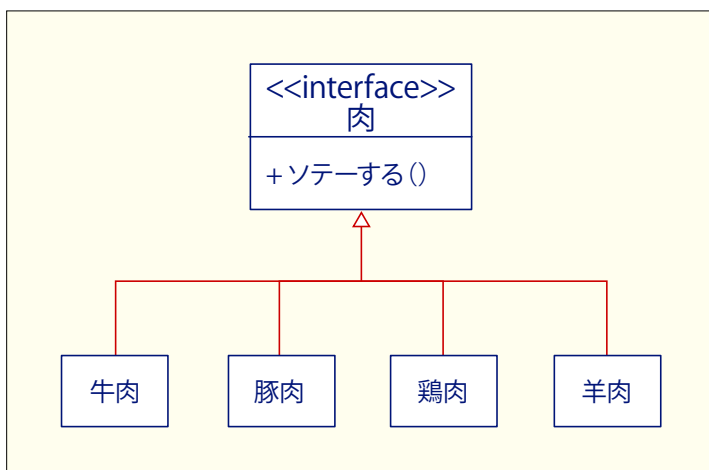
このプラクティスでは、ダックタイピングの考え方を具材の選択で用いることで料理のバリエーションを増やし

ます。ダックタイピングとは、対象の種別の判断を振る舞いによって判断するという考え方です。通常ならば、例えば目の前にいる鳥がアヒルか、アヒルのおもちゃかを判断する場合、その目の前にいる鳥は何の一種かを考えます。つまり、アヒルは生き物の一種で、アヒルのおもちゃは無生物ですから、目の前にいる鳥は生き物かどうかで判断を行います。ところが、ダックタイピングでは何の一種かではなく、振る舞いや在り方がアヒルのように見えるかどうかで判断します。つまり、アヒルのように見え、アヒルのように歩き、アヒルのように鳴くなら、その鳥はアヒルであると判断します。

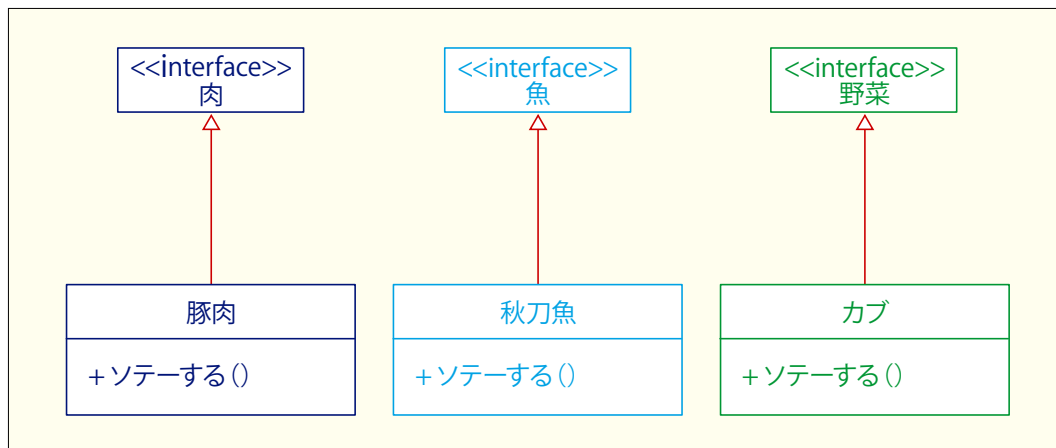
料理では、豚肉のソテーを例とすると通常は次のように考えると思います。豚肉を何かに置き換えようとした場合、普通は、まず豚肉とは肉の一種であり、肉はソテーが可能だと捉えます。そして、肉の種類としては、鶏肉、豚肉、牛肉、羊肉などがあり、それらは肉の一種なのでいずれもソテーができると考える訳です（図4）。

これをダックタイピングで考えると、豚肉と同じようにソテーして食べることができれば豚肉と同等のものとして扱えます。そして、秋刀魚は豚肉と同じようにソテーして食べることができます。また、カブも豚肉と同じようにソテーして食べることができます。よって、秋刀魚でもカブでも豚肉の代わりとして使ってソテーすることができます。このように考えることができます（図5）。

このようにダックタイピングで考え



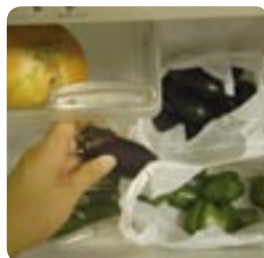
■図4 肉の一種ならば豚肉以外でもソテーができる



■図5 豚肉のようにソテーができるならば、種類を問わずにソテーができる



■図6 値引きシール



■図7 RDCによって具材を選択したところ

ることにより、発想次第で様々なバリエーションを生み出すことができます。

3.買うべき具材の選択を楽にする 「値引き指向買い物：DOB」

ダックタイピングのところで、“発想次第で”と書きましたが、いざスーパーなどで具材を買おうとした際、あまりに選択肢が多いために何を買ったらいいのか決めかねることがあります。

そこでこのプラクティスでは、値引き指向買い物 (DOB: Discount Oriented Buying) によって具材の選択に方向性をつけて、何を買ったらいいのかという悩みを解消します。これは値引かれた額や割合を中心とした価値判断によって、値引きが行なわれている品物を中心に買うということです。具体的には値引きシールを貼っているものを購入対象とします (図6)。5割引以上の値引率が最良ですが、おおむね3割引ほどの値引率ならば購入に値します。

この時どんな料理を作るかは考えずに、具材のジャンルを問わずとにかく買い物カゴに入れてから考えるのが成功の秘訣です。この考え方をを用いると、適切に値引きがされているかどうかという明確な基準で買い物を決定するため、無数の購入候補を目の前にしても容易に買うべき具材を選択できます。

このプラクティスは、次のプラクティスと共に利用することで真の力を発揮します。

4.使うべき具材の選択を楽にする 「冷蔵庫駆動料理：RDC」

DOBによる買い物で具材は家の冷蔵庫にあり、ダックタイピングによってどんな具材を使ってでも料理をすることができます。その反面、作れる料理のバリエーションが豊富すぎて何を作ればいいのか混乱してしまいます。そこでこのプラクティスでは、RDC (Refrigerator Driven Cooking: 冷蔵庫駆動料理) を導入することで、何が食べたいかではなく、何を作れるかによって作るものを決定し、何をを使って料理するかを決断する心理的負荷を低減します。平たく言うと、冷蔵庫を開けて、早く調理すべき具材を探し出して、料理するということです (図7)。

そして探し出した具材をどのように料理するかは、ダックタイピングとクッキングパターンの併用によって簡単に解決ができます。

まとめ

日ごろ使っている技術が料理にも応用できることがお分かりいただけましたか？本来、料理は楽しいものです。

自分で設計したものを自分で実装して、その結果を自分が享受できる訳ですから、普段技術者として活動して得られる楽しさと同種の楽しさを味わうことができます。自分で料理することによって得られることは、外食やコンビニ弁当より健康的な食事になることだけにとどまりません。楽しさを感じることで自分が、精神的な意味で健やかな日々をつくり、新3Kとも呼ばれる我々の仕事で生き抜く力になるのです。この4つのプラクティスが、あなたのエンジニア生活を長く楽しく続けられる一助となれば幸いです。

Happy cooking!

Profile プロフィール



しば
SHIBA

顔文字のような表情を持つ自宅料理員。現場のソフトウェア開発者として生計を立てつつ、一人PF&一人マネジメント&一人XPを推進している。現場の一人ひとりが自分の仕事をプロジェクトとみなして自立・管理する事を理想として、講演・執筆などの活動を行っている。好きな顔文字は(´Д`)と(´ー`)

5分でわかるSCRUM

—Katie's "5-minute Scrum" article for our readers in Japan

Danube Technologies
Katie Playfair
樋上容子◎訳

SCRUMとは何か

あるとき、電気工学の博士課程に進んだ友人が、彼の博士論文を私に説明しようとしたことがあります。その友人は、自分が開発したプログラムを一行ごとに説明しだしたのですが、私は工学の分野に詳しいわけでも、ましてやコンピュータプログラマでもないで、彼の言っていることはちんぷんかんぷんでした。専門用語を駆使することが日常になっていた彼にとって、外の人間に自分の研究を説明するのは容易なことではなかったようです。

SCRUMに携わる人間も、似たような状況に立たされることがあります。SCRUMにもバーンダウン、スプリント、デイリースタム、振り返り（retrospective）などの専門用語があります。これらの専門用語があつてこそ、SCRUMに携わる人間同士でのコミュニケーションが的確かつ迅速にできるのですが、SCRUMに携わっていない人間にとっては外国語のように聞こえるかもしれません。そこで、SCRUM歴が浅く簡単な説明を必要としている人や、SCRUM歴は長いがSCRUMでどんな仕事をしているのか友達に説明できずに困っている人のために、SCRUMとは何なのかを解き明かしたいと思います。

SCRUMとは何なのでしょう。この大きな疑問から始めます。SCRUMとは、フレームワークであり、価値観であり、そしてプロセスです。さまざまな観点から見ることで、異なったバックグラウンドを持つ方にSCRUMを理解していただけたと思います。

フレームワークとしてのSCRUM

SCRUMはプロジェクトをマネジメントする、もっと一般的に言えば、プロジェクトがうまく回るようにするためのフレームワークです。SCRUMはイテレーティブ型・インクリメンタル型です。どういうことかと言うと、SCRUMでは開発チームが短期間（スプリント、もしくはイテレーションと呼ばれる）のサイクルで開発を進めます。そして各期間の終わりに「完成品につながる実行可能な成果物（使える商品）」のデモを行います。各スプリントの目標は、直前に行ったスプリントの成果に基づいて評価・交渉・確約さ

れます。しなければいけない作業が山ほどあつても、SCRUMはその山ほどの作業を「消化可能な作業」（通常2週間で完了できる量）に分割します。

価値観としてのSCRUM

SCRUMはまた、価値観でもあります。この価値観はチームが共通の目標を達成するため一つになるように促し、個人の成果よりも全体としての成果に集中するようにします。SCRUMはコミュニケーション、オープンな姿勢、透明性、自己組織性、個人そしてプロとしての価値、などを重視します。SCRUMを取り入れることによって、自分の仕事が好きになったり、チームに貢献することが素晴らしいことだと感じられるようになるでしょう。また、SCRUMは現実と同期するものなので、進捗を評価したりビジネス環境からプロジェクトの進む方向を明らかにしたりしてくれます。

プロセスとしてのSCRUM

SCRUMはさらに、価値観をチームで共有するためのプロセスでもあります。ここで言うプロセスとは、チーム内で役割分担をし、定例ミーティングを開き、成果物を作成・維持することを指します。この単純なプロセスはソフトウェア開発チームが大きくなっても適用可能です（多少のプロセスの追加は必要かもしれませんが）。また、ソフトウェア開発以外の場合にも適用できるかもしれません。

SCRUMの利点

SCRUMの利点とは何でしょうか。まず、不必要な官僚主義のない構造を作ることができます。この構造はコミュニケーションを組織的なものにするため、従来ではありえなかった会話を生み出し、誤解が生まれる機会を減らします。誤解が少なくなると、多くの場合、結果として欠陥や誤りが少なくなります。

SCRUMを導入すると、チームメンバーと経営陣両方に発言する機会が発生し、個人が各々の日常業務をより大きくコントロールできるようになります。当然ながら、チームメンバーの満足度は高くなり、継続的に仕

事をしてもらえる結果となります。コミュニケーションが日常化することで、従来の重量級プロセスよりも早期にものごとが明確化・透明化されるようになります。

また、SCRUMを導入することで、インプットよりもアウトプットが重要だと考えられるようになります。チームがどれだけ忙しくしているかという基準ではなく、ROIのような全体的な数字が重視されるようになります。結果的にSCRUMによって、「使える商品」をより多く作り出すことができるようになります。もしすでに「使える商品」を作り出しているなら、「使える商品」がおそらくはもっとよく売れるようになるはずです。

つまり、従来のプロジェクト管理方法よりSCRUMを導入したほうが、良質の商品をより低コスト・短時間で作り出すことができるのです。最後になりますが、私が家族や友人、また仕事を通して知り合った人たちにSCRUMを説明しようとするときに、今回述べたことがうまく伝わることを願っています。

Profile プロフィール



Danube Technologies
Director of Client Services
Katie Playfair
<http://danube.com/>

SCRUMのソフト「ScrumWorks」の開発・販売やSCRUMのコンサルティングを行うDanube TechnologiesのKatieさんにAgile Conference 2008でお会いしました。その際、SCRUMの解説を日本の読者向けにしてくださることになりました。それがこの記事です。原文はhttp://danube.com/blog/katieplayfair/what_is_scrum_the_five_minute_explanation_for_folks_not_yet_practicing_it/にありますので、併せてご参照ください。

Do you know Android?

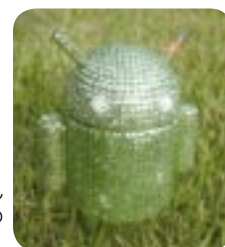
日本Androidの会
江川 崇
EGAWA Takashi



■図1 AndroidのWebページ



■図2 Androidエミュレータの画面イメージ



■図3 GClueの佐木さんが作成されたAndroidのグッズ



■図4 Open Handset AllianceのWebページ

はじめまして、日本Androidの会の江川です。皆さんは「Android (<http://code.google.com/android/>、図1、2、3)」をご存知でしょうか。ここでは一人のエンジニアの視点から、同じエンジニアである皆さんに、私が考えるAndroidの魅力をお伝えしたいと思います。

Androidとは、モバイルデバイス向けのオープンでフリーなソフトウェアプラットフォームです。ここで言うソフトウェアプラットフォームとは、モバイルデバイス向けのソフトウェア開発キットである「Android SDK」に加えて、OSやミドルウェアなども含んだソフトウェアの集合体のことを指しています。AndroidはGoogleをはじめとするモバイル関連企業30数社以上で構成された「Open Handset Alliance (<http://www.openhandsetalliance.com/>、図4)」と

いうグループから提供されています。皆さんもGoogleはよくご存知でしょう。今までにGoogleは主にインターネットの分野で様々な技術革新を巻き起こしてきました。GoogleはAndroidによって、この技術革新をモバイルの分野でも起こそうとしています。

Android Is a Dream

Androidの最大の特徴は、OSやミドルウェアまでも含む全てがオープンであるということです。つまり、携帯電話だけでなく、表示・操作するための画面が付いてさえいれば、どのようなハードウェアにもAndroidを搭載できる可能性があるということを示します。モバイルデバイスの領域に強いエンジニアにとっては、この点が非常に魅力的な要素になります。また、このことはソフトウェアの観点でも同様です。

Androidではアプリケーションが何らかのsandbox上で動作するわけではなく、「全てのアプリケーションは等しい(All applications are equal)」と謳われています。電話帳や電話などのビルトインアプリと、我々が作って載せるアプリとの間で、実現できることに基本的な差はありません。つまり、その端末に搭載されているデバイスや、その端末にデプロイされている他のソフトウェアを最大限に活用したアプリケーションが作れるということです。ソフトウェアに強いエンジニアにとっては、このことが大きな魅力になります。現在Androidに着目しているエンジニアは、Androidが持つこれらの魅力に大きな可能性や夢を感じている方々ではないかと私は考えています。

そして、一人のエンジニアの視点で捉えてみると、このAndroidそのものが持つ魅力が思わぬ副次的な効果を生み出していると感じます。それは、今まで違った領域で活動していたために交流がなかった様々なエンジニアが、Androidという共通の場を通して接点を持つようになったという点です。私は組込系や企業の基幹業務系、情報サービス系など複数の分野に携わっていた経験があるため体感していますが、似た領域や似た技術要素を使っているエンジニア間には幾許かの接点があるものの、他の分野のエンジニアとは、エンジニア個人レベルでの交流はなかなか行われていないように感じます。私はAndroidを通じて、今まで自分が携わったことがなかった、あるいは私が得意としていない技術要素に明るいエンジニアの方々と数多く交流を持つことができるようになりました。このことは、エンジニアとしての経験や

スキルを向上させますし、オリジナリティのある視点や新たな発想を得ることができます。このようにAndroidは、異なる得意領域を持ったエンジニアたちを集め、個人レベルでのシナジーを生み出す共通の材料として非常に価値があると考えています。

Care to Join us?

もしあなたが少しでもAndroidに興味を持たれたら、ぜひ「日本Androidの会」に参加してみてください。「日本Androidの会」とは、元々早稲田大学主催の「Android勉強会」(<http://android.siprop.org/>、図5)が発展して発足した組織であり、ワーキンググループ(以下WG)の活動や、Android関連のイベントを実施することを目的としたものです。「Android勉強会」は、常時140名程度の参加者がいるほどの活発な勉

強会です。「日本Androidの会」はまだ発足したばかりで、実は「日本Androidの会」という名称もまだ正式な名称ではありませんが、様々なWGが活動を開始しつつあります。一エンジニアとしての新たな経験や刺激を得るためにも、お気軽にご参加ください。



■図5 Android勉強会のWebページ

EM ZERO Column コラム

Android vs. iPhone?

Androidは、しばしばiPhoneの競合として引き合いにされることがありますが、iPhoneとAndroidでは向いている方向が異なるため、競合とは言えないのではないかと私は考えています。iPhoneは対象となる

ハードウェアやソフトウェア、配布形態に制約を設けているのに対して、Androidでは一切の制約がありません。これは優劣ではなく各々の志向が大きく異なるということでしょう。

Profile プロフィール



日本Androidの会
江川 崇
EGAWA Takashi
tegawa@gmail.com

関西出身のITエンジニア。仕事ではSpring・Hibernateをいじっている日々。趣味ではAndroidをいじっている日々。「日本Androidの会」にご興味を持たれた方は、info-andorid@siprop.orgまでご一報ください。

価値駆動アプローチの すすめ

人月から脱却した先のこと

株式会社一
大槻 繁
OTSUKI Shigeru

はじめに

ソフトウェア開発において、人月からの脱却が叫ばれている割に、あまり実態は変わっていないようです。やはり、どうせ開発するのなら、多くの人が関わって、だらだらと時間をかけ、残業代もばっちりいただく方がよいのでしょうか？そんなことやっていたら、日本のソフトウェア産業は衰退してしまうという声もありましたが、まさに、その通りのことが起こってきているようにも思えます。問題なのは、『人月からの脱却』ではなく、『脱却して価値へ』という新しい方向を目指すことなのです。知識主導社会では、スキルやノウハウを持ち、価値の高いソリューションを提供できる組織や企業しか生き残れません。開発企業やそこで働くエンジニアの方々も、自分たちの活動が、どのような「価値」を生んでいるのかをはっきりと意識していかなければなりません。

ここで紹介する3×3の《価値と解のマトリクス》は、『価値駆動アプローチ』という新しい世界観にパラダイムシフトしていくための道標にしようと考えてみました。技術を地球に例えるなら、天動説から地動説へという『コペルニクス的転回』を図っていく必要があるので（図1）。

3つの価値

「価値」とは何かというのを問い始めると哲学の世界の深みにはまってしまうのですが、要するに外の人々の組織・チーム・人への期待感（期待効用）だと思えばよいでしょう。これを、ベースになるマネジメントがしっかりしているという「組織」、ユーザーに不確実性に対応するための選択肢（オプション）を与える「不確実性」、成長して発展していく時間軸の観点からの「進化」という3つに集約してみました。

組織（マネジメント）＝知的資産価値

まず組織としてきちんとしていること。ビジネス領域や業界で信頼を得るマネジメント（経営）ができていくことというのがベースラインとなります。組織のアイデンティティや評判そのものの「価値」に対応しています。アプリケーションドメインやエンジニアリングドメインといった領域を特化し、開発・保守・サービス提供等のプロセスを定義し、コンポーネントやフレームワークを蓄積していくといった企業やチームの基本的な部分で、組織の知的資産価値に相当しています。

不確実性（変化への対応）＝オプション価値

マーケットの状況、ビジネス環境の変化といった不確実性に対処できる「価値」のことです。我々の日常でも、旅行に行く際に、日程を決めて格安チケットを手配するか、ドタキャンしても払い戻しできる正規チケットにするかは、予定の不確かな度合いによって判断しています。ソフトウェア開発で最初に仕様をフィックスして、半年後のリリース時期まで変更がないなんてこ

とは考えられません。仕様変更迅速に対応できること、タイミングよく適切なサービスを提供できる能力が、組織のオプション価値に相当しています。

進化（成長と適応）＝ライフサイクル価値

組織の事業継続、システムの維持や保守、自律的な修復能力、そして、学習や成長、イノベーションを図る能力が要請されています。組織でもシステムでも、生物学的な進化のように、成長し、環境や状況に適応し、不連続な脱皮を繰り返していかなければなりません。このように、進化して長持ちするという、時間軸でとらえるべき「価値」があり、これを「ライフサイクル価値」と呼ぶことにします。

3つの解

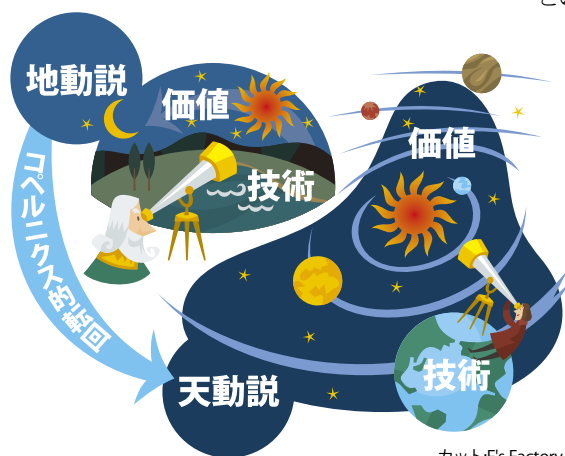
「解」というのは、ここでは、主としてソフトウェアエンジニアリングの技術にどういうものがあるかという観点から整理してみました。開発方法論、ツール、プロセス等の構成要素を因数分解してみると、最終的には、「抽象化」「自動化」「モジュール化」に帰着できることが分かってきました。

抽象化（Abstraction）

抽象化（Abstraction）とは、問題を解決するために不要な情報を捨象（捨て去る）ことです。プログラミング言語の高級化も、ハードウェアやオペレーティングシステムの個別のことを知らなくても、計算や操作の指示ができるように抽象化を図っています。経営者が経営上の意思決定をする場合には、個別の取引や従業員一人一人の細かい業務情報は目に入らずに、経営問題に抽象化しているはずです。

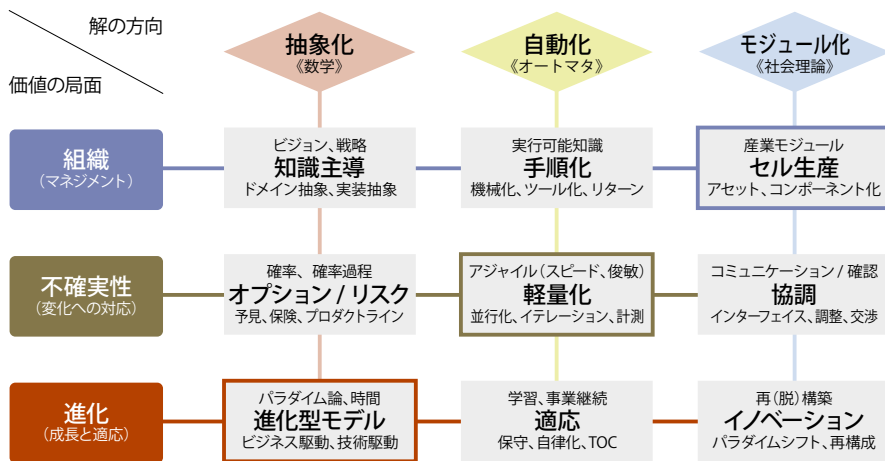
自動化（Automation）

自動化（Automation）とは、計算機や機械、さらには、人手によって網羅的・機械的に作業や業務を実行できるようにすることです。コンパイラによる言語処理や変換、ツール



カット: F's Factory

■図1 コペルニクス的転回



■図2 3つの価値×3つの解のマトリクス

ルによる処理は典型的な自動化です。定型的な業務遂行も人手による自動化と考えてよいでしょう。

モジュール化 (Modularization)

モジュール化 (Modularization) とは、ソフトウェアの構成要素を独立に管理できるものに分割することや、組織において分担が可能なように役割やルールを設定することです。プログラミングにおいて、サブルーチンやクラスを切り出すのもモジュール化ですし、会社の組織やチーム構成を定義したり、企業間のパートナーシップを決めるのもモジュール化による意思決定と言えます。

3つの価値×3つの解

3つの価値と3つの解とを組み合わせると、いろいろなことが見えてきます (図2)。伝統的なウォーターフォール型、最近のアジャイルプロセス、それを強化したアジャイル・ソフトウェアセル生産方式等が、どのような価値を提供しているかもこのマトリクスにマッピングすることができます。皆さんも、自分たちの携わっている技術や手法が、どのような価値を提供しているか、ぜひ、マッピングしてみてください。

以下に、3×3=9の一つ一つの升目の説明を簡単にしておきましょう。

- ・組織×抽象化＝知識主導：組織のマネジメントの基本は、抽象化して捉えると組織論や戦略論による定式化ということになります。知識主導型組織での対象領域や実装ノウハウの組織化戦略が必要です。
- ・組織×自動化＝手順化：組織の自動化とは、計算機やツールによる機械化と、人手による手順化とを図ることです。いろいろなアクティビティを実行可能な形態にしていける継続的取組が必要です。

- ・組織×モジュール化＝セル生産：組織のモジュール化は、知識主導型の組織においては、全体の作業を分割、構造化し、それ等が有機的に機能するようにデザインすることです。代表的な方式が「(ソフトウェア)セル生産」です。
- ・不確実性×抽象化＝オプション/リスク：不確実性の抽象化は、オプション理論やリスク分析になります。ソフトウェアの世界では、マーケット予測、安定と可変仕様の分離やシリーズ設計方式といったプロダクトラインの考え方が有効です。
- ・不確実性×自動化＝軽量化：要求や状況変化に機械的に対応するには、(狭義の) アジャイルプロセスに代表される軽量化の仕組みが必要です。スピードや俊敏性は、並行化やイテレーションプロセスによって達成されます。
- ・不確実性×モジュール化＝協調：不確実性に対応したモジュール化の観点では、不確実性の局面そのものをモジュール化して局所化することと、変化に対応したコミュニケーションと確認、調整や交渉の方法を整備する必要があります。
- ・進化×抽象化＝進化型モデル：ソフトウェアやそれに関わる組織体の進化を定式化すると、進化型モデルとも呼べるものになるでしょう。ビジネス駆動や技術駆動といった現象認識や世界観の確立がポイントになります。
- ・進化×自動化＝適応：新しい状況や世界に適応し、これを自動化していくという観点では、系統的学習と成長の仕組みを確立し、システムを維持or保守していく自律的な方式が必要です。
- ・進化×モジュール化＝イノベーション：進化に対応したモジュール化の視点では、新しいパラダイムや状況が激変した際の、イノベーションと、それに伴う組織や各種モジュールの再構成 (改革) を成し遂げてい

かなくてもなりません。

おわりに

3つの価値と3つの解のマトリクス自身、現在も進化中のものですが、雰囲気はお伝えできたかと思います。それにしても「価値」を考えるというのは難しいことですね。でも、これを徹底して考えていかないとこの業界の将来はありません。

《価値と解のマトリクス》を支える理論も、広範なものです。3つの価値の局面に対しては、組織論、経営論、経済理論等が必要です。3つの解の抽象化、自動化、モジュール化に対しても、それぞれ、数学による定式化、オートマタ (計算理論) による実行化、社会理論による構造化といった分析が必要になります。

無論、全ての局面でソフトウェアエンジニアリングの観点を適用することができます。

最後に、この記事では「ソフトウェア」を主題に書きましたが、実を言うと、ユーザにとってみれば、ハードウェアやネットワークまで含めて「システム」でも「IT」でもどうでもよいことで、何らかのフィーチャやサービスを実行や提供してくれるものならその実体が特定できなくてもよいのです。クラウドコンピューティングとかも話題になっていますが、そういう、うんと抽象化された実行対象という捉え方になっていくと思います。筆者は、これをとりあえず『抽象機械』と呼んでいます。仕掛けや仕組みはともかく、まずは「価値」を起点にして地動說的に捉えることが、次世代の世界観の必要条件なのではないでしょうか。まず、「価値」をデザインすることから始めましょう。

Profile プロフィール

株式会社一 副社長
大槻 繁
OTSUKI Shigeru



日立製作所にてソフトウェアエンジニアリングの研究・開発に従事。2004年よりコンサルタント会社一 (いち) 副社長。ITシステム関連の調達・開発プロジェクトの見積り評価、診断・改善のコンサルティングを行うかたわら、コストモデルや経済モデルの研究・開発を進めている。IPA/SEC定量的マネジメント部会委員、同価値指向マネジメントWGリーダー、JEITAソフトウェアエンジニアリング技術分科会委員、アジャイルプロセス協議会運営委員長・副会長を務める。

ソフトウェア開発には、 もっと愛が必要だ

株式会社フルネス

平瀬祐史

HIRASE Yuji

こんにちは。株式会社フルネスの平瀬です。今回は愛という難しい題目の話をさせていただきます。若輩者の私がこのような深い話を書くのは、非常におこがましいのですが、お付き合いいただければ幸いです。

愛が何かというのは、人類が始まって以来、多くの人が考えたにもかかわらず、答えが出ていない難問でもあります。ここでは、私が考える、システム開発に必要な愛に限定して話していきます。

私が考える愛とは、相手の考え、立場、利害、感覚を理解、共有し、価値を提供することです。つまり、人を満足させること、人の役に立つことをするよう心がけなさいということです。

上流工程にも愛が必要だ

要件定義を行う際、お客様の要望を聞いて、二つ返事で「わかりました」と返事する、技術者やマネージャーがかなり多く見受けられます。彼らを「二つ返事技術者」と私は呼びます。

お客様の要望を次々に受け入れるわけですから、一見、お客様と良い関係を作っていると思っていますようです。しかし、意外にも、結果的に良い関係が維持できないことが多いのです。頑張って要望を受け入れているのに、良い関係が作れない。すごく不幸ですよ。どうしてこのようなことが起こるのか、解説していきましょう。

プロジェクト初期に行われる要件定義では、お客様自身の決定に不安をたくさん抱えています。そこへ「何でもできます、何でもやります」と言ってくれる、優秀で頼もしく見える二つ返事技術者が登場するわけです。お客様

は何でも受け入れられてうれしく感じます。

しかし、それも束の間のことです。なぜなら、お客様の決定や指示の間違ひがあるのは常であり、お客様は多くの悩みを抱え、混乱していくものです。そうこうしているうちに、時間が経ち、要件定義終盤に差し掛かると、二つ返事技術者もスケジュールやコストの圧迫で不安になりだし、「そろそろ明確に仕様を決めてください。決めてもらわないと実装が間に合いません」と言うようになります。

この技術者の対応の仕方が必ずしも間違っているというわけではありませんが、お客様の信頼を得ることができません。お客様からは、最初は人当たりが良かったけれども、結果的に責任を負ってくれなかった。と感じられてしまいます。実は「わかりました」という発言の裏には、お客様が指示した仕様に問題がないことと、技術者の力で実現できることの両方を期待されているからです。それにも関わらず、最後の最後でお客様に全責任を負わせているわけですから、関係が悪化するのには当たり前です。

では、どうすれば技術者とお客様は良い関係を築けるのでしょうか。要件定義で最も重要なのは、実現しなければならぬ目標と、システムの目的を理解することです。目標を理解して初めて、お客様とビジョンを共有することができるようになります。

ストレートに目標、目的をヒアリングすると、必ずと言ってよいほど、機能が満載で完璧であることが要求されます。だからこそ、これらの発言を鵜呑みにせずに、徹底的に議論しなくてはなりません。お客様が抱えている問題と、それを発端にした悩み、解決でき

たらどれだけの効果が出てうれしく感じるか。そういった感覚までも共有して、真の目標、目的を見出さなくてはなりません。目標、目的さえわかっしまえば、後は要求の量とコスト、スケジュールのバランスを取ればいいのです。

二つ返事技術者は、お客様の感覚を理解できていない点に問題があります。これをできるようにするには、知識をつければよいのでしょうか、正しいルールを定めればよいのでしょうか。どちらも違います。お客様に愛を持って接する必要があるのです。

下流工程にも愛が必要だ

設計書を受け取って実装したことがある人は、よくわかると思いますが、設計書というのは間違いがたくさんあり、大きな問題を引き起こします。原因は2つあります。1つ目の原因は設計書の妥当性は、読み手がどのように解釈するか大きく依存する点です。設計者がいくら正しい記述をしたところで、プログラマが理解できない難しい言葉を使ったり、理解しにくい表現をしたりすると、正しく実装できないのです。

もう1つの原因は、設計書の場合、プログラマのようにコンピュータ上で実行できないことです。実行ができないということは、テストができないということです。そのため、間違いが残ってしまうのです。プログラマが実装して初めて設計書がテストされるわけですが、プログラマは間違いに気付きながらもそのまま実装完了としてしまったり、こんな感じでいいだろう、と妥協して実装してしまったりすることが見

受けられます。間違いを指摘するのが面倒だったり、指摘して仕事が増えたり、責任が押し掛かったりするのが嫌なのでしょう。しかし、これをしてしまうと、大きな手戻りになるばかりでなく、プロジェクト失敗の原因にもなってしまうほどの問題となります。例えば、ユーザーテストで業務に支障のある間違いが発覚した場合、修正するリスクが高すぎて実現をあきらめることになったりします。その結果、プログラマは設計者の設計に不備があったと主張し、設計者はプログラマが間違いに気がついていないはずなのに、報告を怠ったのではないかと不信感を持ちます。

このように、プロジェクトの失敗と、設計者とプログラマは不信感による人間関係の崩壊という、最悪の結果を招いてしまうのです。

どうすればいいのか

では、どうすれば設計者とプログラマは良い関係を築けるのでしょうか。

まず、設計者はプログラマのスキルに合わせて書く必要があります。スキルに合わせてと言っても、細かくわかりやすく記述するには限界があるので、設計書を完璧にするよりも、読み手に説明してスキルアップを図ったほうが、効率が良い場合もあります。いずれにせよ、設計者はプログラマにわかりやすく、意図を伝えなければなりません。逆にプログラマは設計者の説明に間違いがあっても、責めるのではなく、指摘して正しい解を提案できなければなりません。

悪い例で説明した、設計者とプログラマはお互いに思いやる気持ちが欠如しています。原因は設計者の設計力が足りないことでも、プログラマの理解力が足りないことでもありません。お互いの愛が足りないのです。設計者はプログラマが理解できるよう説明しなければなりません。プログラマは設計者が間違いを犯すことを許容し、その上で報告しなければなりません。

愛のある環境を作るには

先に書いたとおり、愛は相手を理解することからはじまります。ところが、相手を理解することは、非常に難しいことです。なぜなら、相手を知るには相手の心を開く必要があり、相手の心を開くには、先に自分の心を開かなくてはなりません。自分の心を開くというのは、思っていること、感じたことを素直に表現できること。そして、素直に間違いを指摘したり、異論を唱えたりしても相手に不快感を与えないように普段から人間関係を作りあげする必要があります。それには人が間違いをするものであること、人は常に変化し続けることを受け入れる姿勢が必要です。間違いをする人を非難するのではなく、間違いが起らないように、共に考え、協力することです。さらには不完全な自分をさらけだしましょう。自分の短所を見せ、ミスを明確にして謝罪し、弱さを見せることも重要なことです。これに成功すれば、相手も安心して不完全な自分をさらけ出すことができるようになり、お互いに潜在的な間違いを防げるようになるのです。もちろん、技術力もきちんと身につけ、普段の仕事はきっちりと行い、信頼される人材になる努力もしてください。そして、互いに知識、技術、能力を高め合う関係を作ることにより、強い絆が生まれるのです。

もう1つ、最も重要なのは相手を絶対的に信頼することです。信頼を裏切られると、ものすごく傷つくのですが、それを恐れていては、あなた自身を心から信じてくれる人は現れません。私は10年近くこの業界で色々な立場で仕事をしてきましたが、最も大きな財産は、互いに信頼できるお客様、信頼できる仲間をたくさん作れたことです。お互いに高め合うことができる関係、困ったときに助け合える関係、共に喜びを分かち合える関係がたくさんあります。このような、良い人間関係があるからこそ、良い仕事ができるのです。幸せを感じることができるのです。

最後に

技術的なスキルや経験ももちろん重要です。しかし、これらは時間が経つと忘れていったり、価値が薄れていたりするものです。さらにスキルは自分一人が持つものですから、非常にリスクが高いのです。良い人間関係はあなたの中にだけではなく、相手にも残っているのですから、その点でも優れています。

ここに書いたことを実践すると、人のことを考える必要があるため、非常に疲れると思います。でも、これからずっと不安だったり、感動できなかったりよりは、いいと思いませんか？ ちょっとずつ、幸せを感じられるようになりましょうよ。

人生という限られた時間のうち、多くの割合を仕事の時間として費やす訳ですから、幸せを感じられる環境を作りましょうよ。自分の弱さをさらけ出して、プライドを傷つけられたっていいじゃないですか、仲間が助けてくれたり、わかるまで教えてくれたりしますよ。

人に裏切られたっていいじゃないですか。あなたが真摯に人と接していれば、裏切らない人は絶対に現れます。やせた土地でも、一生懸命、種を撒き続ければ、本当に強い種から、強い芽が生えて来るものですよ。

あなたの愛から変えていきましょうよ、今の職場から。そして、このIT業界をみんなで変えていきましょう。

Profile プロフィール

株式会社フルネス
平瀬祐史
HIRASE Yuji

プログラミングも設計もマネジメントもこなす、肩書きの付けようがないエンジニア。なぜかデスマーチプロジェクトばかり手がけているが、楽しく成功させてしまうムードメーカーでもある。最近はプロジェクトを通じて人を育て、楽しい職場を作り上げるコンサルティングを手がけることが多い。

プロジェクトファシリテーションをはじめよう!

Project Facilitation Project (PFP)

西河 誠

NISHIKAWA Makoto

第2回 モチベーションの見える化

Project Facilitation Project (PFP) の西河です。連載2回目は、「モチベーションの見える化」というテーマで、PFの重要な原則 (principle) の一つである、『見える化』について、ソフトウェアプロジェクトへの適応方法と、すぐに役立つツールをご紹介します。

見えなきゃ始まらない!

「見える化」というキーワードをよく目にするようになりました。見える化は、企業の改善活動の合言葉のように扱われ、現場の能力向上を目的にいろいろなところで実施されています。よくお手本にされるのが、トヨタ生産方式の「かんばん」や「あんどん」です。「かんばん」は生産現場の在庫、生産指示を見えるようにし、「あんどん」は生産異常をすばやく伝達するものです。どちらも、見えにくい (把握しにくい) ものを見えるようにして、『カイゼン』に結びつけるためのツールです。

何かを改善しようとしたとき、何が問題なのか、どこを効率化すればよいのかを考えるわけですが、その前に対象が見えなければ始まりません。「見える化」はカイゼンの第一歩。とても大切な取り組みなのです。

見えないソフトウェア開発

さて、我々が日頃行っているソフトウェア開発について考えてみましょう。ソフトウェアにはソースコード (最悪でもバイナリコード) が存在し、論理的に動作を解釈することも可能です。ただし、それらはコンピュータの都合のいいように羅列されたものであって、決して人間が直感的に読むことのできる構造では書かれていません。特に、最近のソフトウェアは規模が大きくなりすぎて、とても一人で追いきれるものでは

なくなっていました。ソフトウェア規模の増大に伴ったモジュールの分業化で、自分の担当以外のモジュールはどんな記述がされているのかさえわからないという人も多いのではないのでしょうか。開発の計画や目標といった、プロジェクトの状況も見えにくいものの一つです。

さらにもう一つ、ソフトウェア開発にはとても重要ですが、ものすごく見えにくいものがあります。メンバーのスキルやモチベーションです。ソフトウェア開発は創造的な仕事で、開発メンバーのスキルやそのときのやる気によって、開発の効率が何倍も変わってきます。

もともと見えにくいソフトウェアに加えて、それを作る人の生産効率も見えにくい。ソフトウェア開発は、何も考えずに進めようとする、全然「見えない」ものになってしまう。ソフトウェア開発の効率化がなかなか進まない原因はここにありそうです。

どうやったら見えるのか

見えないものの多いソフトウェア開発。実は、ちょっとした工夫で、すごく見やすくなることもあります! ヒントは、身の周りの文具 (ペンや紙、付箋紙など)、さらに、部屋の壁や、置き物に隠れています。

プロジェクトファシリテーションの考え方を導入しているプロジェクトには、誰にでもすぐにできる、すぐれた「見える化ツール」が揃っています。

では、さっそく紹介していきましょう!

スキル、思考の見える化!

「ここにカレンダー」(図1)

タイムカードの置いてあるところなど、開発ルームの出入り口付近に、メンバー全員が書き込める欄のあるカレンダーを貼ります。その各日付欄に、開発メンバーの帰

宅時の気分に応じて、3種類の色のシールのうちどれかを貼ってから帰ってもらうようにします。

【例】

黄: 気持ちよく仕事が終えられた (ハハ)

赤: ぼちぼち (・_・)

青: ダメダメ (´Д`)

この例では、「黄」が続いている人は仕事が順調だと感じています。「赤」が続いている人は、仕事の刺激が少ないかも。「青」が続いている人は、他のメンバーからの助けが必要かもしれません。このカレンダーを見れば、そのプロジェクトの状況がパッとわかります。また、カレンダーはチームの人なら誰でも見ることができるので、他のメンバーが落ち込んでいるメンバーをフォローすることができます。このカレンダー一枚で、チームが自発的にモチベーションマネジメントするような場を作ることができるのです。

通称、「にこカレ」と呼ばれています。

スキル、思考の見える化!

「マインドマップ」(図2)

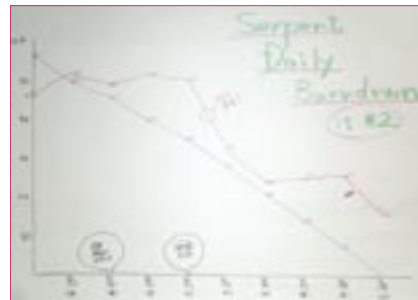
思考・発想の図解表現技法として用いられるマインドマップは、ソフトウェア開発でも役立ちます。例えば、仕様検討会議の議事録をマインドマップでとると、どのように話が進んでいるのか、議論のポイントはどこか、検討の抜けがないかなどが一目でわかります。また、これから実装しようとしていることを洗い出すのにも便利です。他にも、プレゼンの原案検討や、自分自身のスキル分析など、いろいろな分野で活用できます。描き方も簡単で、使いやすいPC用のソフトもあります。自分や周りのメンバーの思考を見える化するための必殺技になりますので、ぜひマスターしてください!



■図1 にここカレンダー



■図2 マインドマップ



■図3 バーンダウンチャート

写真提供：あまのりよーさん

作業の見える化！

「タスクかんばん」

ソフトウェアの作業（タスク）管理にも「かんばん」を利用してしまいましょう。作業状況が一目でわかるようになります。

やり方は、大きめの付箋に、作業内容を書き込みます。最大5日ぐらいで終わる単位の仕事内容にブレイクダウンして書くのがポイントです。あとは、その付箋をメンバーが作業している居室の壁に、「ToDo（未実施）」「Doing（実施中）」「Done（テスト完）」という領域を設けて、ペタペタと貼り付けていくだけです。タスクかんばんを見れば、プロジェクト全体の作業項目の状況と、進捗状況が一目でわかります。

例えば、朝の定例ミーティング（朝会）を、このかんばんの前で行うと、その日の作業を周りも含めて確認でき、朝会で宣言することで、自分自身のタスクを明確にできます。メンバー5～6人の小規模なチーム（あるソフトウェアモジュールの担当チームなど）での運用に向くようです。

進捗の見える化！

「バーンダウンチャート」(図3)

バーンダウン（burn down：燃え落ちる、全焼する）チャートは、一般的なチャートにありがちな右上がりではなく、右下りになっています。チャートを作成する際は、縦軸に残りの作業量（単純に項目数など）を、横軸に時間を割り当てて日々の残り作業量をプロットしていきます。右下、つまり残り作業量がゼロ（＝全焼）になれば、すべての作業が完了するという表記法です。

目標の見える化！「だるま」

日本伝統の目標の見える化ツールです。使い方は…言うまでもないですね。何か形になるもので目標を示し、達成感を味わうことができます。

他にも、異常通知の「あんどん」は、コンピュータと相性が良いです※。例えば、USB接続で光るLEDをうまく制御し、ビルドエラーが出たら光らせるとか！ナイトリービルドを採用しているプロジェクトでは、朝来ると、ビルド状況が一目瞭然です。

※「XFD日記」(http://www.objectclub.jp/community/xfd/XFD_diary) 参照。

XFD（eXtreme Feedback Device）試行錯誤の様子が楽しいです。

見える化のポイント

ところで、プロジェクトファシリテーションの説明でよく参考にする、身近で優れた見える化ツールがあります。それは、「野球のスコアボード」です。どちらのチームが何点勝っているか、試合の過程（得点）、ヒットやエラーの数、両チームの出場選手、打順、守備位置、ストライクカウントなどなど。途中から試合を見た人でも、スコアボードを見れば一発で試合の状況がわかります。開発プロジェクトも、それぐらい簡単に状況をつかめれば、改善の糸口が見えてきますし、プロジェクト成功に向けた作戦も練ることができるわけです。これが、ソフトウェアプロジェクトにおいても、目指すべき「見える化」の状態です。表計算ソフトで進捗管理表を作って、「サーバーに置きました。みんな見ておくように」では、状況が直感的につかめません。これは非常に見えにくい状態です。さらに、ただ何でもかんでも張り出して見えるようにするだけでもダメで、「気づき」と「行動」を生み出す工夫も必要です。

見える化のポイントは『パッと見た瞬間、プロジェクトの状況と次にとるべき行動が直感的にわかる』ことです。今回紹介したツールは、直感的「見える化」を大切にしています。また、ほとんどは、身の周りにす

でにあるものででき、足りないものは100円ショップで揃います。作るのも簡単で楽しいはず。

これは！と思ったものはすぐに始めてみましょう！

参考

・プロジェクトファシリテーションTOP

- オブジェクト倶楽部：

<http://www.objectclub.jp/community/pf/>
PFの公式資料はここにアップされます。

・Project Facilitation Project（PFP）：

<http://ProjectFacilitationProject.go2.jp/wiki/>

プロジェクトファシリテーションについて研究・推進を行うコミュニティ、「PFP」のwikiページです。過去のワークショップ資料がアップされています。いろんなプロジェクトでのPF導入事例も掲載されています。

Profile プロフィール



Project Facilitation Project（PFP）

西河 誠

NISHIKAWA Makoto

組込みソフトウェアエンジニアとして、各種マイコン制御ソフトウェア、オペレーティングシステムの設計・開発を担当する。

ブログ：<http://d.hatena.ne.jp/mnishikawa/>

大淵雅子

OFUCHI Masako

みなさん、コミュニティ活動してますか？

私は、もちろんいくつかのコミュニティに参加しています。とは言っても、私はコミュニティを立ち上げた経験があるわけでも、オープンソースのプロジェクトでコミッタを務めているわけでもありません。ただ、自分なりに解釈したコミュニティ活動を楽しんでいるというのは間違いありません。今回はこの場を借りて、私とコミュニティとのつながりとその魅力を紹介し、みなさんがコミュニティと向き合うヒントになればいいと考えています。

私が参加しているコミュニティ

まず、私が参加している主なコミュニティを挙げてみます。

・サンJavaエバンジェリストグループ

(<http://blogs.sun.com/javaev/>)

月に一度のJavaホットトピックセミナーを継続して実施中。

・日本Javaユーザグループ

(<http://java-users.jp/>)

言わずと知れた、日本一のJavaコミュニティ。JavaOne 2008報告会で発表も。

・Sun Rayコミュニティ

(<http://srcomm.jp/>)

サンのシンクライアント、Sun Rayユーザのコミュニティ。北海道や沖縄からも飲み会参加者が出るような熱い会。

・Glassfishユーザ・グループ・ジャパン

(<http://glassfish.jp/wiki/index.php>)

まだ飲み会にも参加できていませんが、気持ちはメンバー。

・智恵の和

(<http://red.japanlink.ne.jp/chie/>)

障害を持つITエンジニアのためのボランティアグループ。

Sun RayコミュニティのWebページ



このうち、サンJavaエバンジェリストグループとSun Ray コミュニティは、主催者として参加しています。ボランティア活動でもある智恵の和は、目の不自由な参加者や体が不自由な参加者から毎回新しい視点に気づかせる、貴重な会です。

コミュニティを続ける原動力

誘われたしちょっと行ってみようかな、という軽い気持ちで入ったコミュニティの世界ですが、今ではセミナーやイベントになると人一倍はりきり、一人でも多くの参加者の方に来てもらえるように奮闘しています。

メインで活動しているサンJavaエバンジェリストグループは、サン社内のJava好きが集まって作られた会です。Javaのホットトピックを取り上げるセミナーは、おかげさまで大好評。常連さんも登場したり、外部の方にも講師をお願いしながら楽しく続けています。社内グループなんてオープンなコミュニティって言えないじゃないの？なんて声も聞こえてきそうですが、何か継続して実施していることがあって、そこに集う人がいるというのは、それだけでコミュニティだと私は考えています。

なぜ私は今、こんなに楽しんでコミュニティ活動をしているのか。実は自分でも不思議だったりします。私には悩みがありました。Javaのインストラクターをしていたけれど、現場は知らない。その上、技術力も高くない…そんな私が、Javaエバンジェリストなんて名乗ってもいいの？と考えてしまい、自信を完全に喪失したこともありました。しかし、そんな中でも活動が続けることで、だんだん自分のやるべきことが見えてきました。自分の貢献できること、人にお願ひすること、そして縁の下での力持ちになること…私がそういう風に考えられるようになったのは、「Javaが好きで、オブジェクト指向が好きで、同じ心の人と意見交換したい、もっと広めたい」というPassionが私の根底にあったからです。もっと知りたい、学びたい、作りたい、伝えたい、語りたい、共有したい…コミュニティ活動を楽しんでいる人は、例外なくこのPassionを持っています。このPassionこそが、コミュニティを創り上げていく原動力だと実感しています。

コミュニティで広がる自分の世界

コミュニティに参加してみたい、と思って

る方。あれこれ考えていないで、すぐに飛び込んでみることをおすすめします！

まずは自分の興味のある技術に関連するイベントやセミナー、勉強会に参加するところからでしょうか。一人だと心細いという場合は同僚や友達を誘ってもいいですね。イベントではスピーカーや他の参加者の方に積極的に話してみてください。それからブログを書いて、同じ関心を持っている人のブログを購読して、コメントを残すとさらに世界が広がります。

ブログは、言うならば「自分コミュニティ」。私は6月にJavaOneでもらった無線センサーデバイスのSun SPOTを優勝賞品として、Sun SPOTをアイディアコンテストをブログ上で開催しました。ブログでの告知と口コミでお知らせしたのですが、10名から応募があり、かなり盛り上がりました。

人と人の和がどんどん大きくなることほどワクワクすることはないと思います。これからもコミュニティを通じていろいろな刺激を受けながら、成長していきたいです。

Profile プロフィール

サン・マイクロシステムズ株式会社
大淵雅子

OFUCHI Masako



サン・マイクロシステムズでソフトウェアのビジネス開発を担当。シンクライアント製品、アイデンティティ管理製品から、Webサーバ、アプリケーション・サーバ、開発ツールのNetBeansまで、サンのソフトウェア製品のファンを増やすことに心血を注いでいる。

そのかわら、Java Evangelistグループの中心メンバーとして、月に一度のJava Hot Topic Seminarを好評開催中。ブログ：<http://blogs.sun.com/masakoo/>



私のテーマ読書術

第2回「本とジャンル」

こんにちは、あまのりょーです。読書について個人的な事情を淡々と紹介するこのコーナー、今回のテーマは「ジャンル」です。ちなみにこのテーマにしたのは特に深い意味や主張があつてのことではなくって、皆さんが自分と対比しながら読みやすいかな、と思ったからです。軽い気持ちでどうぞ:-)。

さて、私は別にジャンルを問わないいわゆる乱読家ではないので、基本的に自分の興味を持ったジャンルの本を読みます。もちろん、コンピュータ関係や、ファシリテーション・マネジメントなどのチーム開発に活かすジャンルも読みますが、今回はそれ以外のジャンルについて書いてみようと思います。エンジニアっぽいジャンルについては、皆さんのほうが語る内容がありそうですからね。

文芸書・小説

前回の「この1冊」でも小説を紹介しましたが、主に日本人作家のミステリー・エンターテインメント・純文学あたりを読みます。なんかのきっかけで読んだ作品が良かったら、同じ作者の別の本を続けて読むこと(いわゆる作家読み)が多いです。つい最近だと、辻村深月さんの作品を作家読みして刊行されているものは全部読んじやいました。『凍りのくじら』(ISBN-13: 978-4061824584)なんかはドラえもん好きならオススメです。ちなみに一番好きな作家は清水義範さんです。もう20年くらいファンです。

前回も書きましたが、電車の中で立ちながらも読めるのがこのジャンルの本です。最近はやたらと分厚い小説もあつたりして油断はできませんが(^^)。

このジャンルに関しては基本的に仕事に活かそうとはまったく考えていませんが、職場の人に勧めたり勧められたりといったことも結構あるので、意外とコミュニケーションに役買っているのかもしれない。

生物学関係

私の大学の専攻は「昆虫生態学・行動生態学」という分野で、このジャンルの本はその背景に根ざしています。遺伝子から生態系まで、生物学が扱うさまざまなレイヤーから、ソフトウェア開発にも通じるエッセンスを感じ取ることができます。コンピュータサイエンスを専門的にやっていなかったのは私の弱みですが、生態学をやっていたというのはそれ以上の強みになっていると信じています。なぜなら、プロジェクトというのは1つの生態系だからです。安定した生態系とはどんなもので、それを維持するには何が必要なのか、ということをやっと学びの対象にしてきたのですが、驚くほどプロジェクト運営・ソフトウェア開発との類似を

感じています。

その感覚を鈍化させないためにこのジャンルの本を読んでいる、という意味合いもあるのですが、単純にわくわくするからというのが一番大きいです。仕事以外にそんな感覚を持てる分野を持つのは大切な気がしています。

この1冊

今回は、生物学は高校や中学が最後、という方のために一般向けで読みやすい『生物多様性はなぜ大切か?』を紹介します。

文中にはハッキリとは書いてないけれど、生物多様性の問題が人間のエゴであることは認めつつ、その視点から卑下にもならず、本書のタイトルを丁寧に論考しています。結果として、うさんくさい精神論でもなく、さりとて大学の先生特有の小難しいアカデミックな話でもなく、地に足のついた良書になっています。ご一読あれ。



『生物多様性はなぜ大切か?』(日高敏隆著、昭和堂、ISBN-13:978-4812205068)

Profile プロフィール

あまのりょー

AMANO Ryo

日本XPユーザーグループスタッフ。週末は家族のために使う時間と決めているので、平日以外に開催されるイベントや勉強会には基本的に参加しないのですが、年に一度「XP祭り」だけは例外としています。今年も祭りを開催できそうでうれしい0x21歳。





ここはCreators Cafe。ナマス村の新しいお店です。店長のChakoさまパンと、従業員の牛パンがゲストのアーティストを出迎えます。記念すべき1組目のお客様はKIDS FARM TRiO。ピアノを主体とするJAZZテイストRockラップトリオです。さてさて、Chakoさまパンと牛パンは一体どんなお話を3人から引き出すのでしょうか。

※表記：C→Chakoさまパン 牛→牛パン い→いっせ〜 う→うっし〜 ま→ま〜くん 全→全員

出会い—キッズ牧場からKIDS FARM TRiOへ

KIDS FARM TRiOの前身は、いっせ〜とうっし〜の2人組による「キッズ牧場」という音楽系イベントの司会業。とあるバンドのサポートで出会った2人が、ある大会の主催者から喋りのおもしろさを認められ、次年のイベントで司会を依頼されたのがその始まりだ。

キッズ牧場の名の意味は、うっし〜いわく「キッズ牧場とは！いつまでも子供の心を持って！牧場、そう、牧場のような広い心で！まあ、要するに、ここ！（ハート）」らしい。

1年ほどキッズ牧場を続けるなか、もともと互いにミュージシャンである2人は音楽業でも共に活動始める。そこに学生ながら仕事をとり、将来が有望なドラマーとして名が知れていたま〜くんが参戦。もともとうっし〜と顔見知りで、いっせ〜がその音に惚れ込んだま〜くんの加入によって彼らの音楽性はより一層広がる。

こうして、2008年1月、KIDS FARM TRiOが誕生する。

1stワンマンライブとCDリリース

2008年6月、KIDSは相模大野にあるカフェレストラン「ラシェット」(<http://www.lassiette.sakura.ne.jp/>)にて2時間におよぶ初のワンマンライブを行う。また、1曲333円、3曲入り999円のCDもこの場でリリース。その感想をChakoさまパンが聞く。

C「やってみてどうだった？」

う「やっぱり大変。どう流れを作ったらいいかわかんないし。30、40分ステージが当たり前で経験があるけど、それがない！やってみて凄く難しくて、他のワンマンとかをもっと観

●KIDS FARM TRiOメンバー紹介

・USSiY (うっし〜)

う「リーダー担当！

うっし〜！うっし〜！」

牛「リーダーやったんや」

C「楽器は何をやってるの？」

う「あ、そうや。リーダー兼ベースです！」

・ISSEI (いっせ〜)

い「ボーカル、ピアノのいっ

せ〜と申します」

い「趣味は鍵盤フェチで

す！」

ど「趣味なのにフェチって……」

い「あ、そっか。好きな物は鍵盤です！」



・Maa〜 (ま〜)

ま「ドラム&パーカッションの

マサヒトです」

全「ええっ、そんな名前

やったんや？」

い「最初からま〜くん呼ばれとるし（笑）」

う「あらゆるものを叩きます！」



KIDS FARM TRiO

Webサイト

([http://web.mac.com/](http://web.mac.com/issei6/iWeb/Site/Welcome.html)

issei6/iWeb/Site/

Welcome.html)



ないとな、と感じたり」

C「そうだよな。長くなると曲だけ仕上げればいいってわけではなくなるもんね。どう観てもらったら一番よく伝わるか、とか。確かに難しそう」

う「そう。そこが今後の課題」

い「僕も同じことを感じていて。ライブは観る音楽という部分があって、空気感が重要で。いかに見せ、楽しんでもらうかが課題ですね」

C「なるほど。ちなみに、キッズ牧場としての“喋り”を期待している人もいると思うんだけど」

い「よくギャップがいいと言われますね。僕ら、演奏中は真面目で熱中してるけど、演奏が終わると何かアホな感じで（笑）」

C「それがKIDSとしても大きな魅力かも。ま〜くんはどうだった？」

ま「1人1人が持っているものを出し切れなかった点があります。長時間の中で自分のスタンスとかモチベーションを維持しきれなかった。でも、次はもっと上のレベルでやれて、お客さんの視線というか、力に負けないくらい、僕たちの表現をもっと出していけるんじゃないかと」

い「かつてええなあ」

う「さっすが、ま〜くんやな〜」

ま「いやいや（笑）。あと、

レコーディングをやったお

かけでアンサンブル的に上達した部分もあって、もしやなかったらもっとバラバラだったろうな、と」

C「ライブに合わせたCD作りがプラスに働いたんだ。課題はあるけど、音の質は良かった、と」

ま「前よりずっと。次にやる時はもっと違うものになっていると思います」

3人でやることの魅力

C「キッズ牧場の時は2人で、今はKIDS FARM TRiOとして3人。前に比べてどう？」

う「全然いい！前はヘルプを頼んで、楽しいけど相手とは距離感があったし。ま〜くんは初めて合わせた時からやって楽しい」

い「僕は3人って凄くいいと思うんですよ。和みやすいし、2人がケンカしても仲介がおるし。三位一体とか3本の矢みたいな言葉がある“3”が好きですね。」

C「3が付く言葉にある結束力が好きなん？」

い「まさに。だからトリオでやりたくて。そこにま〜くんが現れて。音楽的にもま〜くんは僕が好きなのりでドラムを叩いてくれるんですよ。大抵僕が曲を作るんですけど、いい感じに音を乗せてくれる」

C「求めている音が返ってくるわけだね」

い「音楽的にも人間的にも、この“3人”って素晴らしいです」





C「そっかぁ。逆にま〜くんが参戦してもいいなと思ったのは？」

ま「いっせ〜さんがやろうとしていることがおもしろそうで、じゃ、ちょっとセッションしてみようかと思って。確かライブがもう決まってる、パーカッションよろしくって(笑)」
い「決まってた! そう、俺が振られた日や。俺、ライブ終わってから泣いてたんや(笑)」
ま「いろんな話があって自然に始まってました。自分とは違うノリの、今まで会ってきた人たちとは違う人間性がある2人なんでもおもしろいです。楽しんでる人たちと一緒にやるのは楽しいし」

KIDS FARM TRIOのこれから

3人が、3人であることを大切にしながらこれからも活動が続けていくKIDS。1stワンマンを終え、今後の展望にChakoさまパンが迫る!

C「じゃあ、今後のKIDSの野望とか!」

い「1人でも多くの方に僕らの曲を聴いていただいて。愛していただくというか。そうしてもらえたら生き甲斐を感じますし、生まれてきて良かったな、と」
う「僕らCDとかよりも、ライブを観に来てほしいっていうのがあって。そのライブ感を観客と一体になって楽しめるバンドにしたい。楽しめる場を作れるようにになりたい。そういうのを長くやっていきたい」
ま「僕は旅が凄く好きで、日本も海外も関係なく、なんとなく行った場所で現地の人たちとセッションすることもあるんですよ。それをふまえて、例えばこの3人で旅をした先で演奏する機会があったとして、そこの人たちに、“こいつら楽しくやってんな”、と思われるような

演奏を常に心がけたい」

C「まさしく音楽を楽しむやな〜。国境はないからね、音楽に。凄くいい話が聞けたよ」
い「僕ら3人とも音楽バカで、音楽しかなくて。音楽が自己表現なわけで。不器用なんだけど、音楽によって人と関わり合えたり出会えたりする。それが一番楽しめてるところちゃうかな」

C「いろんなものをくれるのが音楽なんだ」

い「もう、全てですね。だからこそ、好きなことを極めたい」

途中、うっし〜が「マンション建てたい!」「音楽できるカフェを作りたい!」と個人的な野望を連発し、いっせ〜が突っ込む場面もあったが、音楽を自分たちが楽しみ、そして楽しんでもらうことを1番に考えていることに違いはなかった。

12月、2ndワンマンはトトロ!?

KIDSの次の大きなイベントとしては、12月にラッシュで行われる予定の2ndワンマンライブがある。うっし〜は「時間を感じさせず、もっとその場の雰囲気を共有したいと思われるもの」を、いっせ〜は「リラックスできる空間、かつ、質の高い音」を、ま〜くんは「この3人でやりきれる音楽」を、それぞれ意気込みとして語ってくれた。そして、やはり「リスナーに楽しんでもらえるもの」が共通した目標だった。

Column コラム 従業員、牛パンはこう見た!

我々技術者とミュージシャンは同じ「Creator」だが、ミュージシャンはより「自身を表現すること」に重きを置いているように感じて興味深かった。また、キッズには三者三様の個性がある。音大出身のいっせ〜とま〜くんの演奏力は素晴らしいが、うっし〜は本人いわく「演奏は並のプロレ

しかし、最後にうっし〜がライブの雰囲気作りに関して謎の発言をする…。

う「すっごくわかりにくいかもしれないけど、トトロ、みたいな!」

全「???.....はあ??」

い「今の絶対カットやん! 凄くいい感じに上がってきたのに、がくっと落としたな!」

う「トトロって現実に近い舞台設定があつて〜」

い「近いか、あれ! まっくろくろすけとか近いか! 猫バスが近いか!」

C「ちょっとリーダーとボーカルの分裂が起こりそうなので、ここで(汗)」

ま「トトロということで(笑)」

C「みんなに愛されるライブを、というところで、12月も楽しみにしてます! ありがとうございます!」

う「あ、締められた!」



う「何でトトロって言ったんやろ〜」

い「あの、すみません、編集よろしくお願ひします。あまりにもリーダーがアホちゃうかと思われる、俺ら全員アホに……自動的にアホバンドになってまうんで(泣)」

う「もう全部編集で!」

ま「続きはWebで(笑)」

本人ですら最後には意味不明となったうっし〜のトトロ発言。ただでさえ長時間のインタビューで、編集に苦労した新米編集者どこばんに、編集長のぐばんの「トトロの意味がわからない。適当に補っておいて。ははは〜」という言葉が心身に突き刺さる。「わかるか!」ということで、誌面の都合でカットせざるをえなかった部分も含め、マナスリンクのサイト(<http://www.manaslink.com/>)でほぼ全文を公開する予定である。

「何かを感じとれた方は shindo@manaslink.com までお知らせください(泣)。」



9月の豆パンくん by パン IT 占いの

☆生れ月で見てみて☆

- 1月生れ → 宿題のやりすぎでカゼをひきそう
PCより布団Love (笑) 睡眠はカウチで33!
- 2月生れ → 残暑の時期のやりすぎでカゼをひきそう
遠退もあつても金運は吉。ラッキーな月かも
- 3月生れ → 物忘れの激しい月になりそう! 腰リール、
ネットリールで必須品大福がアタマに!
- 4月生れ → 全体的に運氣良好! 金運等でもバズる
運吉OK! 恋心もバズる! 11月まで
- 5月生れ → 埋もれてしまった書類の転写! 意外なアタマが
さあ〜発掘して! (笑) 貴い小物が鍵の鍵
- 6月生れ → 思いつくままに! 行動が止まらない! 10月
会社入りの提出物は早めに! (笑)
- 7月生れ → 何もかも水もががの月。焦り動かし
逆効果! 暖かみでアタマをPCで暖めよう!
- 8月生れ → 美術館めぐりや旅行! 机が汚れて居る! 窓辺に
熱中! アタマを静かに〜新しい気持ちでアタマ
- 9月生れ → 読書もアタマに誘われて! 読書。意外な
助。人にアタマをアタマ。素直に読書してみよ。
- 10月生れ → 怪力乱神の月。不気味な思いにも残暑
はさけ。PCは早めに! 潮は怪力乱神(お)
- 11月生れ → 押さえておきたいのは、き...
で初会談やアタマ。アタマアタマ
吉!! 11月 勝負
- 12月生れ → アタマをアタマ。アタマ
良い社会。アタマ。アタマ
にアタマ。アタマ。アタマ



9月豆パンくんニコ×2カレンダー September 2008 平成20年

1 先負	2 仙滅	3 大安	4 赤口	5 先勝	6 友引
7 先負	8 仙滅	9 大安	10 赤口	11 先勝	12 友引
14 仙滅	15 大安	16 赤口	17 先勝	18 友引	19 先負
21 大安	22 赤口	23 大安	24 友引	25 先負	26 仙滅
28 赤口	29 先負	30 仙滅			



ニコ×2カレンダー 7月7日 豆パンくんより

社内SNSがオープンソースになりました!!

SKIPは、社内コミュニケーションを活性化させ、企業内に散在する“暗黙知”を“見える化”して繋げていく、ナレッジマネジメントを実現するSNSです。



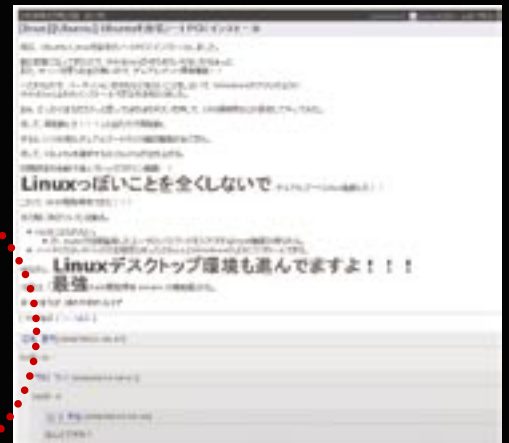
Enterprise2.0を実現するためのプラットフォーム

暗黙知とKnowWhoを重視したナレッジマネジメント

さまざまなソーシャルアプリケーションを統合



エンタープライズ向けに特化したSNS機能

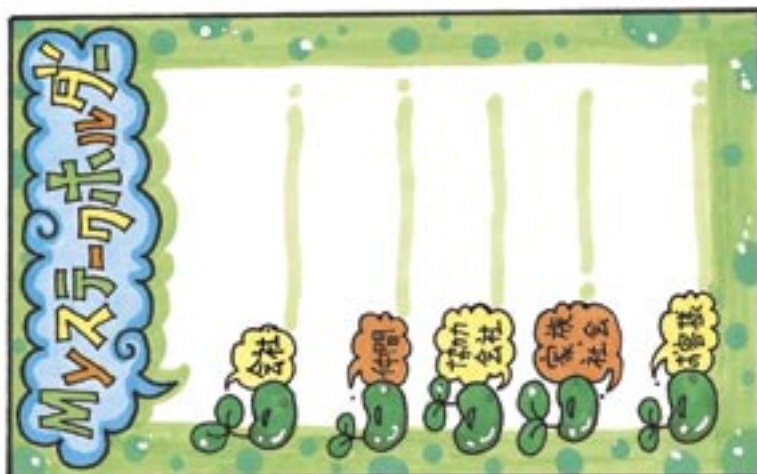


以下の全ての機能がフリーで使えます。

- マイページ
- グループ
- ブログ
- アンテナ
- ブックマーク
- 全文検索
- プロフィール

👉ダウンロードは

<http://www.openskip.org/>



Myクレドとは…?

クレドとはラテン語で「信条」「志」を意味します。あなたと利害を共にするステークホルダーをイメージしながら仕事をやる上でどんな約束ができるのか、書き出していくことでMyクレドができます。企業理念としてクレドを作成する会社もあります。

Myクレドの作り方!!

- ♥ 右から1面目に、あなたの目標、夢、ゴールを書きます。
 - ♥ 2面目にMyステークホルダーを書きます。会社、仲間、協力会社、家族・社会、お客様のお名前を書きましょう。
 - ♥ Myステークホルダーが決まったら…3、4面目に彼らを満足させる為に、彼らに役立つ為に、**自分**は何をすべきかを考え具体的に記入します。
- ※最初はMyステークホルダーを意識に行動すること大事です。そして段々と潜在意識に落とし込んでいきましょう!!

よくわしくはコチラ…

Myクレドのオリジナルは**日本クレド株式会社**が制作したものです。Myクレドについてもっとお知りになりたい方は、**日本クレド株式会社**へ!
 日本クレド株式会社 + <http://j-credo.com/>
 フォロワー「マイ・クレド」をつくろう!!!
 + <http://blog.goo.ne.jp/nihoncredo/>
 (c) 2008 Japan Credo Corporation

夜の旋律、君の傍らで

第1回 ● 酒井智巳

この数ヶ月で体験したことは、自分にとっては不思議なことが多すぎて、気持ちの整理がつかないところがある。

今、本当の音楽を聴いたことがある人はどれくらいいるんだろう。もちろん僕だって聴いたことがあると思っていた。でも、それはミュージック・ジェネレイト・エンジンで生成される最新曲とかそういうのじゃなくて、まだ生楽器という、本物の楽器で演奏されてた頃の、昔の音楽のことなんだ。弦を叩いて音を出す、ピアノっていう楽器。弦を弾く、ギターという楽器。皮を張った円筒を叩く、ドラム。そういったものを人間があやつて、一人や、あるいは何人かで音を出し、音楽を演奏したもののこと。

人間が演奏したら不正確じゃなかったと思うだろう？ だけど、違うんだ。でも、これは言っても分かってもらえないかもしれない。体験しないと分からないことは一杯あるからね。

ただ、すべてを説明しようにも、簡単にできるような話じゃない。だから、自分でも、詳細を忘れないうちに、ここに書き留めておこうと思う。こういうときは、どこから始めるべきなんだろう。そう、最初に起こった、あれがきっかけだったんだ。

彼女のそんな顔を見るのは、すごく辛かった。もちろん、その時はクラスの友人達と一緒にだった。階級Dの自分だけでは入れそうにない家柄だからね。ただ、家の人は本当にいい人で、そういうことを言う人じゃなさそうだったけど、まあ、それでもやっぱり世間体ってものはあるだろうと思ったから。

暗くて長い廊下を案内されて、彼女の部屋のドアをお母さんが開けて入れてくれた。彼女はベッドの上で立てたひざを腕で抱えたまま座っていて、壁を黙って見つめていた。話には時々聞くけど、感情失調症の人の目の当たりにしたことはなかったから、ひどく驚いた。顔は、どこか青く透き通った氷のようで、なおかつ人造物みたいな色に見えた。大昔に作られた蟬人形ってのをセンターセクションの博物館で見たことがある。子供の頃に父親に連れていってもらって、怖くて泣き出したからよく覚えてるんだけど、それにそっくりだった。

体調のこともあるから面会できたのは30分くらいだったんだけど、その間は微動だにせず、ずっと壁を見つめたままで、本当に作り物のようだった。以前の彼女が思い浮かんできてしまって、我慢したのに涙が止まらなくなり、顔を上向き加減にして涙が落ちないようになんとかごまかしてた。

みんなと別れて家に帰る途中に彼女のお母さんの言葉を思い出した。

「また、遊びにきてくださいね」

みんな「はい」と肯定的に答えたものの、これが遊びにくるということなのか、疑問に思っていたことだろう。それに、みんなが無理をして顔を作っていたことだって、お母さんも分かっているに違いない。でも、それ以上はどうしようもないということも、またお互いに分かっていることだ。

第2層へのエスカレータを降りている途中で、太陽の光はほとんど届かなくなった。光ファイバーは劣化してしまって、交換してもらえる気配はない。今日は曇りだから、もう辺りはかなり暗い。年老いて視力が落ちたら、曇りの日は外を歩けないだろうな。

なんで曇りなんか作る必要があるんだろう。割り当てられた貴重な電力を、早い時間から照明に使わなくちゃならない。表層の人たちは天気の変化を楽しめるかもしれないけれども、未だに半数以上は表層に住む場所がないのだから。

もちろん、僕だって分かっている。世界統一国家に貢献した人を優先して地表に配置する、そのこと自体に文句はないし、一つの考え方だとは思う。だけれども基準ははっきりしないままだし、家系が延々それを受け継ぐのはおかしいように思える。まあ、こんな文句を言っていること自体、僕が大したことのない人間だということを証明しているようなものだ。それは分かっている、分かっているつもりなんだけど。

翌日、学校の授業は上の空だった。机の上にひじを突き、窓から外を眺めた。校庭のポプラの木が、風になびいていた。その向こうは灰色の高層建築がどこまでも続いていて、谷間をゆっくりと雲が流れていた。その様子を目で追いながら、ぼんやりと彼

女のことを考えた。感情失調症って、突然なるんだな。ほんのちょっと前まで、まったくいつも通りだったのに。

彼女に初めて声を掛けられた日を思い出す。授業が終わって帰宅の支度をしているときに、どういうわけか話しかけられた。そのまま一緒に学校を出て、二人並んで話しながら歩いた。初めて話したのに、ずっと以前から知り合いだったように話す彼女。屈託ないその話し振りにとても明るい性格の人なんだと思ったけれど、人間はそんな単純なものじゃないんだ。今になって振り返ると、あの明るさは何かの裏返しだったのかもしれないとも思えてきた。

途中、彼女は「それじゃ、私はここで」といって、二度もこちらを振り返って手を振りながら、通りを奥へ歩いていった。この先に住んでいるのか、地表の人なんだ。そう思ったら、少し寂しくなったことも思い出した。自分とは差がありすぎると考えていた。そう、やはり、僕は彼女に惹かれたから、そんなことを考えたんだと思う。

ぼうっとしているうちに授業は終わった。図書館に寄り、端末でさまざまな文献を検索してみた。時々ニュースで聞くように、感情失調症の治療方法はまだ確立されていない。多階層建築の発達と共に増えてきたが、ゼネコンは因果関係を否定している。身体的な問題は見受けられないため、精神的なものということだけは分かっているようだ。第1層以下の居住者に多いが、必ずしもそうとは限らない。確かに、彼女は地表に住んでいる。治療例がいくつかあった。きっかけと考えられる原因の除去で完治したという報告が多い。直前に変えた机の向きを元に戻した、引っ越し前の家に戻った、など。科学的には因果関係が立証されていないので、治療法とは言えない。しかし、それくらいしか打つ手がないのが現状だった。

自分にできそうなことは、家族に直前の様子を聞きに行くことくらいだ。電話が使える階級のクラスメイトに頼んで聞いてもらってもいいのだけど、事情を話せばきっと僕一人でも通してくれるだろう。いつにしようか？ 今日が駄目ということはないはずだ。

ゼロから始めたEM ZERO作りですが、多くの方々のご協力をいただき、今回も充実した誌面を作り上げることができました。お礼申し上げます。EM ZEROに賛同してくださる皆さまの思いが一人でも多くの読者の手に届くよう、配布にもご協力いただけますと幸いです。さて、今回ははるばるカナダのトロントまでエンジニアの皆さまとAgile Conference 2008に参加し、連日迫り来るセッションとパーティの波と嵐にもまれながら無事1週間を過ごしてきました。ホテルが会場でかつ宿泊場所でもあったため終電の心配をすることなく、朝から晩まで心置きなく密着取材をすることができました。これからも少しでも現場や人に近いところで誌面作りをできればと考えております。ご指導ご鞭撻のほどよろしくお願い申し上げます。(野口)

今回自分が語るとしたらKiDS FARM TRiOのやっぱりインタビュー記事です。Chakoさまパンに誘われKiDSのライブで観た、自分たちの表現に一生懸命で、苦労は多いのかもしれないけど楽しげな姿。それはたとえ分野は違っても私を含むエンジニアの皆さんにも何か得るものがあるのではないかと考えた上での企画です。新米編集の身としては、KiDSの魅力を限られた誌面で伝えきれたかどうかはわかりませんが、精一杯やらせていただきました。ご協力下さったChakoさまパン、牛パン、KiDSの3人、そして記事を読んで下さった読者の皆様、本当にありがとうございます！

……にしても、テープ起こして大変ですね。この作業にはOkoshiyasu2(<http://www12.plala.or.jp/mojo/>)というキーボードショートカットによる再生・巻き戻しができるフリーソフトを活用させていただきました。会議議事録作成などでテープ起こしをする機会がある方はこちらをお試し下さいませ。(進藤)

たくさんの皆さんに温かく受け入れて頂いたEM ZERO。さぁ本格始動開始です！今号からALL手描きでチャレンジしました。今後とも豆パンくんの行動、ナマスビレッジの生態系の変化(笑)にご注目戴けたら嬉しいです。EM ZEROを支えて下さる皆さん、読者の皆さん、本当に有難うございます！今後ともヨロシクお願い致します。(山崎)

Personal Advertisement



株式会社永和システムマネジメント
日本XPユーザグループスタッフ
木下史彦
(<http://fkino.net>)

翻訳書に『アジャイルプラクティス』
(共同監訳)。

**個人的にEM ZEROを
応援しています。**

**平鍋健児はEM ZERO
を応援しています。**



◎株式会社マナスリンクについて

株式会社マナスリンクはEM ZEROの運営を目的として設立された会社です。マナスとはサンスクリット語でマインドを意味します。良いマインドを持った人々をEM ZEROを通じて結び付け、良い人の流れ良い情報の流れを作り出し、ソフトウェア業界を盛り上げていくお手伝いをいたします。

◎EM ZERO配布のお願い

EM ZEROはイベントでの配布 & EM ZEROに共感して下さる方の草の根配布を拠り所としています。よろしければ本誌を何冊かお持ちいただき、周囲の方に紹介していただけると嬉しく思います。

◎広告出稿のお願い

EM ZEROでは広告を掲載して下さるクライアント様を募集しています。企業、団体、個人は問いません。EM ZEROの存続にご協力していただける方、広告効果の可能性を感じていただける方がいらっしゃいましたら、ぜひご相談させてください。contact@manaslink.comまでご連絡をお待ちしております。

EM ZERO [イーエム・ゼロ] Vol.1

2008年9月5日発行

編集長：野口隆史
編集：進藤寿雄、山崎直子
デザイン：ミヤムラナオミ

発行元：株式会社マナスリンク
〒152-0034
東京都目黒区緑が丘2-3-8
<http://www.manaslink.com/>
お問い合わせ先：contact@manaslink.com

印刷所：佐川印刷株式会社
<http://www.sakawa.jp/>

Copyright ManasLink
Printed in Japan

Dear XP (英語版)

作詞作曲：侍魂 s
翻訳：J. B. Rainsberger

1.
I realized, first time today
how much I really need to collaborate --
we two, shoulder to shoulder, sitting chair by chair
never better than when we do work in pairs.

How could we be blue with
all this beautifully-refactored code?

XP, Dear XP,
your simple tools continue to amaze
the index cards we estimated, sorted, posted on the wall
we shipped so many stories on those summer days.

XP, Dear XP,
I have learned that I can't do this on my own
I want to share every project with friends like you
I hope I never have to ship one all alone.

2.
Now every day we try to do
something new designed to help us learn and grow
You know that we used to dwell on how things ought to be
like the Zen master we have learned how to let go.

How could we feel sad with
such a well-assembled plan?

XP, Dear XP,
you know your team is gonna be right by your side
Some days, it's true, you'll want to throw the build machine across the room
But you will always end the day with a smile at 5.

XP, Dear XP,
I've decided I won't do this on my own
I'm gonna share every project with friends like you
I know I'll never have to ship one all alone.

I know I'll never have to ship one all alone.