

EM ZERO

イーエム・ゼロ

Vol.0 July 2008

FREE



ソフトウェア開発には、もっと愛が必要だ。

EMZ

オリジナル

Let's Try!

ManasLink

今日の気分は？

1 2 3 4 5
 6 7 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26
 27 28 29 30 31

ココロ

ManasLink

ココロ

Free

ココロ

ManasLink.com

お問い合わせ先
 世に送らさず...
 一に宛にお送り下さい。
 ManasLinkお客様相談
 品を本誌
 ました。現
 品に不都合が
 ない場合は

ココロ

ManasLink

Practice

サイコロ

タビ〜!!

(注)

←この色のマーカー
 部分にセリコマ
 入れネ

✖この表紙を
 本誌より取り外し
 セリ取り組み立て
 御使用下さいネ!

巻頭企画

アジャイルの祭典
「Agile Conference 2008」
プレレポート (EM ZERO編集部) 02

連載

技術と人の和 [第1回]
「**智恵の和の活動**」と
僕のエンジニアとしての**戦略** (萩本順三) 06

連載

プロジェクトファシリテーションをはじめよう! [第1回]
メンバーの力を
最大限に発揮させる**チーム作り** (西河 誠) 08

プログラム言語の系譜 ~今世紀の波を読む (大槻 繁) 10

特別企画

会社を変える現場のチャレンジ
社内イベントのつくりかた (EM ZERO編集部) 12

豆パンくんのナマスヴィレッジ (メーパン) 16

豆パンくんニコカレ・7月のIT笹の葉占い (メーパン) 17

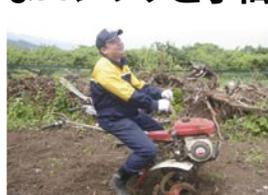
EM ZERO創刊のご挨拶 18

連載

私のテキスト読書術 [第1回] **本、時間、場所** (あまのりよ一) 20



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/>

アジャイルの祭典 「Agile Conference プレレポート」

EM ZERO編集部

Agile Conference 2008は技術から経営まで幅広いテーマでアジャイルソフトウェア開発について議論する海外イベントです。

2003、2004年のソルトレイクシティ、2005年のデンバー、2006年のミネアポリス、2007年ワシントンDCを経て、今年は8月4日から8日までの5日間、カナダのトロントで開催されます。米国外で開催されるのは今年が初めてのことです。

Agile Conference 2008のオープニングを飾るのは、日本でも『「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）で知られる、James Surowiecki氏のキーノートスピーチです。引き続いて30以上のステージ、400を超えるセッションが用意され、まさにアジャイルの祭典と言うべき内容になっています。

Agile Conference 2008の ステージ・セッション

Agile Conference 2008のWebページではすでに多くの情報が公開されています（図1）。このWebページを参照しながら、どのようなステージ・セッション※があるのかをご紹介します。

※セッションをテーマごとにまとめたものがステージです。

メインステージ (Main Stage)

多くの参加者が興味を持つ主要な内容を集めたステージです。このステージだけで30を超えるセッションがあり



■図1 Agile Conference 2008のWebページ (<http://www.agile2008.org/>)

EM ZERO Column コラム

アジャイルとは

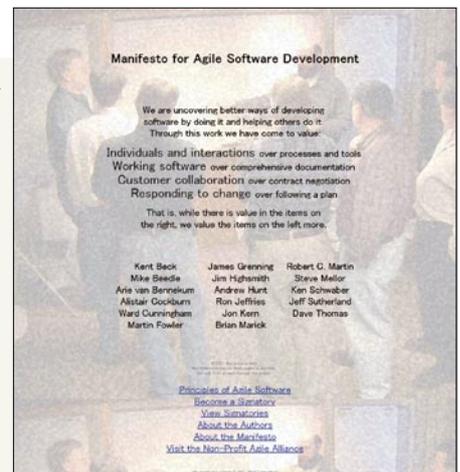
アジャイルとはソフトウェア開発に
取り組む姿勢を表わすもので、

- ・プロセスやツールより
人々との交流を
- ・包括的な文書より動作する
ソフトウェアを
- ・契約交渉より顧客との協力を

■図 アジャイルソフトウェア開発宣言 (<http://www.agilemanifesto.org/>)

- ・計画に従うより変化に
対応することを

重視します。2001年にKent Beckをはじめとする著名なソフトウェア開発者がアジャイルソフトウェア開発宣言(図)を発表し、多くのソフトウェア開発者に影響を与え続けています。



2008」

まず(図2)。リーン開発でおなじみのMary Poppendieckのセッションや、アジャイルでの見積もりと計画、アジャイルでよくある落とし穴、大きいチームを運営する方法、トップダウンでアジャイルを行う方法など、幅広いテーマがリストアップされています。

気になるセッション名には、「Resistance as a Resource (リソースとしての抵抗)」「Stop Thinking So Small with Agile (アジャイルで小さく考えるのはやめよう)」「Coaches Are Producers (コーチはプロデューサーだ)」などがあります。まるで週刊誌や新書のタイトルになりそう(?)な名前です。

恒例のライトニングトークもこのステージに入っています。日本では60分(5分×10人)の場合が多いですが、さすが本場だけあって時間は90分(5分×15人)です。

アジャイルに関する研究 (Research)

アジャイルに関する学術的な成果を発表する場で、後追いになりがちな研究と実践を結びつけることが目的です。進行中の研究発表と研究成果発表に分かれています。

進行中の研究発表には、アジャイルの適用と評価に関するもの、アジャイルを計量的に研究したもの、アジャイルにおける自動テストに関するもの、アジャイルにおける協力に関するもの、といったカテゴリーがあります。Value Driven Agile (VDA: バリュー・ドリブン・アジャイル) といったアジャイルの進化形らしき話題に興味を惹かれます。

研究成果発表には、複数プロジェク

ト環境におけるScrumの研究、自動受け入れテストの研究、ユーザ中心設計の研究などがあります。

発表者には大学関係者も多く、アジャイルが産学ともに注目を集めるテーマになっていることがうかがえます。

新しい実践 (Breaking Acts)

アジャイルに有効と考えられている新しいテーマについて議論するステージです。カンバン方式、リーン思考、制約理論、などがテーマに挙がっています。禅や俳句のセッションもあります。来るもの拒まずというアジャイルの神髄(?)が感じられるステージです。

アジャイルとは何なのか (Questioning Agile)

アジャイルとみなされているものが本当にアジャイルかを見直し、「アジャイルとは何なのか」その本質を議論するステージです。形だけをまねて実際にはアジャイルになっていないパターンや、形は違えどアジャイルと呼べるものになっているパターンなどについて議論します。

Time	Session	Speaker 1	Speaker 2	Room
Tuesday				
10:45-12:15	Expanding Agile Horizons: The Five Dimensions of Systems	Mary Poppendieck		Grand Ballroom (East)
10:45-12:15	Open Source Businesses and Developer Careers	Dirk Riehe		Grand Ballroom (West)
14:00-17:30	Agile Estimating and Planning	Misa Cohn		Grand Ballroom (East)
14:00-15:30	Introduction to Lean Software Development	Alan Shalloway		Grand Ballroom (Center)
14:00-15:30	Ten Terrible Transition Tips	Joshua Kiersky		Grand Ballroom (West)
16:00-17:30	Agile by any other name does NOT smell as sweet!	Jessita Andrea		Grand Ballroom (Center)
16:00-17:30	Trouble with component teams and an alternative	Ben Yodanis		Grand Ballroom (West)
Wednesday				
08:30-10:00	Resistance as a Resource	Dale Emery		Osgood East
08:30-10:00	Natural Laws of Software Development: Defining Agile Practices	Ron Jeffries	Chet Hendrickson	Grand Ballroom (East)
08:30-10:00	Embrace Uncertainty: why in Agile development knowing what you want may be an impediment to getting it	Jeff Patton		Grand Ballroom (Center)
08:30-10:00	Stop Thinking So Small with Agile	Ryan Mathews	Jean Tabaka	Grand Ballroom (West)
10:30-12:00	Driving Agile Transformation from the Top Down	Peter Moorowski		Grand Ballroom (East)
10:30-12:00	Who Do You Trust?	Linda Rising		Grand Ballroom (Center)
10:30-12:00	10 ways to screw up with Scrum and XP	Henrik Knibberg		Grand Ballroom (Center)
10:30-12:00	Pressure and Performance: The CTO's Dilemma	Diana Larsen	James Shore	Grand Ballroom (West)
14:00-15:30	Typical Pitfalls in Agile Software Development	Jutta Eckstein		Grand Ballroom (East)
14:00-15:30	Don't Sell Buzzwords to Business Leaders, Learn How to Describe and Demonstrate Real Value	Richard Sheward	James Goebel	Grand Ballroom (Center)
14:00-15:30	Coaches Are Producers	David Hussman		Grand Ballroom (West)
16:00-17:30	Ancient Philosophers & Slowward Jamborees	Neal Ford		Grand Ballroom (East)
16:00-17:30	Scaling Software Agility: Best Practices for Large Enterprises	Dean Leffingwell		Grand Ballroom (Center)
16:00-17:30	Leading Agile Teams	Mike Griffiths		Grand Ballroom (West)
Thursday				
08:30-10:00	My First, Shortest, and Most Recent Agile Testing Frameworks	Ward Cunningham		Grand Ballroom (East)
08:30-10:00	Future Directions for Agile	David Anderson		Grand Ballroom (Center)
08:30-10:00	New answers for the Agile quiver: Now that the team's head is in the game, how do you get their heart in?	Jim McCarthy		Grand Ballroom (West)
10:30-12:00	From High-performing to Hyper-performing Agile teams	Facilitator: Gabrielle Benfield	Panel: Jeff Sutherland, Rob Mee, Jason Tibb	Grand Ballroom (East)
10:30-12:00	Measuring Agile in the Enterprise: 5 Success Factors for Large-Scale Agile Adoption	Michael Mah		Grand Ballroom (Center)
10:30-12:00	Good Virus / Bad Virus: How Organization Culture Impacts Agile Adoptions (and Vice Versa)	Michael Spayd		Grand Ballroom (West)
14:00-15:30	"We suck less" isn't mediocre great?	David Douglas	Robin Dymond	Grand Ballroom (Center)
14:00-15:30	The Economics of Agile: The competitive advantage of developing commercial software with Agile methods	Sue McKinney	Ted Rivers	Grand Ballroom (West)
14:00-15:30	Agile and Beyond - The power of aspirational teams!	Tim Mackinnon		Grand Ballroom (Center)
14:00-15:30	What Haven't You Noticed Lately: Achieving awareness in a complex world	Mark Federman		Osgood East
16:00-17:30	Lightning talks	Steve Freeman		Osgood East
Friday				
08:30-10:00	Agility and SQA - Experiences with System Landscapes under Maintenance	Nicole Josuttis		Grand Ballroom (East)
08:30-10:00	Do the Right Things: Adapting Requirements Practices for Agile Projects	Ellen Gottsdiener		Grand Ballroom (West)

■図2 メインステージのプログラム

顧客とビジネス価値 (Customers & Business Value)

QCDIに代表されるシステム自体の価値だけではなく、顧客のビジネス価値を向上するためにはどうしたらよいかを議論するステージです。

ユーザエクスペリエンス (User Experience)

単なるユーザビリティだけでなく、ユーザにどのようにソフトウェアを使ってもらうかという包括的な視点を

アジャイルの祭典 「Agile Conference 2008」 プレレポート

アジャイルに取り込んでいくステージです。

開発者ジャム (Developer Jam)

アジャイルで成功するために必要なスキルを高めるための診断やチュートリアル、デモ、著名なエンジニアとのペアライブコーディングなどを行うステージです。

アジャイルのためのツール (Tools for Agility)

アジャイル一般に使えるツールとテスト駆動開発を行うためのツールを紹介するステージです。

品質へのコミット (Committing to Quality)

アジャイルでは一般的に品質は継続的なビルドやリファクタリングによって開発サイクルを通じて維持されると考えられていますが、本当にそうなのか、またそもそも品質とは何なのかを議論するステージです。

レガシーシステム (Legacy Systems)

意外にも提出された発表原稿にレガシーシステムに関するものが多かったため、新たに作られたステージです。長い間さまざまな人の手で維持されてきたシステムでのアジャイルについて議論します。

実践しながら行うデザイン、 テスト、思考 (Designing, Testing, and Thinking with Examples)

具体的なものより抽象的なもののほうが価値があるという考えは、テスト駆動開発の登場で少しずつ崩れてきていますが、本ステージでは実際に自分

の手を動かすことでその事実を実体験します。

アジャイルと組織文化 (Agile & Organizational Culture)

アジャイルは単に自分の仕事を変えるだけではなく、組織を変えていくのです。このステージではアジャイルと組織がどのように相互作用していくかを議論します。

分散アジャイル (Distributed Agile)

アウトソースやオフショアなど、分散した環境でのアジャイルについて議論するステージです。同じエリアでオフィスが離れている場合や社外で作業をする場合の問題も含まれます。

リーダーシップとチーム (Leadership & Teams)

アジャイルは自律性を重視するので、リーダーシップやマネジメントは一見それに反するように見えます。そのため、アジャイルにリーダーシップは必要なのか、必要ならばどのようなものが求められるのが問題になります。このステージではリーダーシップとチームについて意見が交わされます。

学習と教育 (Learning & Education)

アジャイルを教え学ぶためにはどうすべきかを議論するステージです。コーチングやシミュレーション、ゲームなどが行われます。

ライブエイド (Live Aid)

実際にアジャイルプロジェクトをライブしてしまおうというステージです。機能横断的なチームを組んで、本物の顧客の本物の依頼に対応します。



オープンジャム (Open Jam)

アジャイルに関する疑問や問題を共有したり、専門家に相談したり、デモを行ったり、新しいアジャイルプラクティスを実験したりするステージです。

フランスコーナー (Chansons Francaises)

フランス語で行われるステージです。

音楽コーナー (Musik Masti)

音楽やダンス、演劇などをともに楽しむステージです。このようなコーナーが用意されていること自体、Agile Conferenceが「祭典」であることをよく表しているのではないのでしょうか。ちなみにMastiとはヒンズー語で「楽しむ」ことを意味するようです。

Agile Conference 2008の 特徴

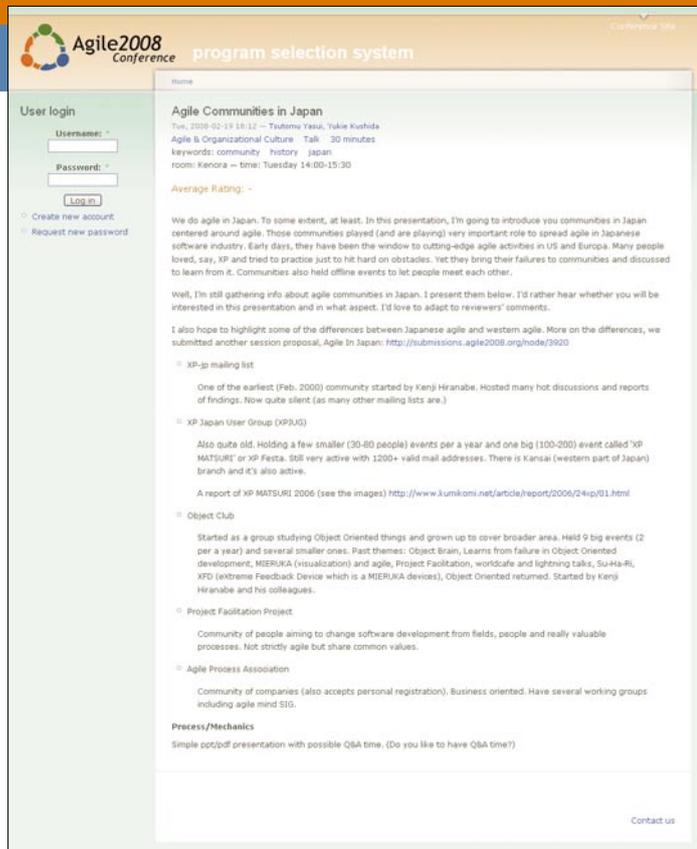
アジャイルの考え方が2001年に発表されてからはや8年。変化の速いソフトウェア業界においては、アジャイル

ルも成熟期に入ったと言えるのかもしれませんが。基本的なテーマはメインステージにまとめ、それ以外はひたすら細分化・専門化して各ステージに配分し、参加者の幅広い興味に対応しようという姿勢が感じられます。一つの場所と時間を共有しながら、参加者の一人ひとりが違った過ごし方をできるオーダーメイド感あふれるイベントになるのではないのでしょうか。

また、アジャイルはすでに開発者だけのものではなく、顧客やユーザ、ビジネスパーソンまで含めたムーブメントに進化してきていることも、充実したプログラム内容から感じとることができます。

日本からも発表者が参加します

Agile Conference 2008では安井力さんと串田幸江さんが「Agile Communities in Japan」と題した発表を行います(図3)。XP-jpメーリングリスト、日本XPユーザグループ(XPJUG)、オブジェ



■図3 日本人の発表「Agile Communities in Japan」

クト倶楽部、Project Facilitation Project (PFP)、アジャイルプロセス協議会といったアジャイルコミュニティを比較しながら、日本ではどのようにアジャイルが受け入れられてきたのかを解説する予定です。

外国と比べて異質な部分が多いと思われるがちな日本のソフトウェア業界ですが、日本の国内事情がどのように受

け止められるか、やはり異質なのか、実は根は同じなのか、楽しみでなりません。

これからも海外で情報発信をするエンジニアがますます増えてくることを期待しています。また、EM ZERO編集部は、そのようなエンジニアの活動を広く伝えるお手伝いをしていきたいと思っています。

Agile Conference 2008参加者の意気込み!



私のミッションは、できるだけ多くの日本人がAgile Conference 2008に参加することでした。勢いであちこちに声をかけ、そして10名以上が賛同してくれました。したがって、すでにミッション完了、と思っていたら、日本のアジャイルコミュニティを紹介するという任務が発生しました。責任重大なんで、がんばって、決して真面目にはならないようにやってきたいと思

います。もう死んでもいい! っくらいにね。(安井力さん)



今回のAgile 2008“ツアー”は、私の単なる思いつきから発して、それがいつの間にかみなさんのご協力により大きなチームとなり、最終的には数多くのSubmission採用という結果に至ることができました。個々のセッションでの主張はもちろんのこと、今回は「Dear XP」(<http://na.s.jp/samurai/>)という名曲を海外で紹介することにより、日本のエンジニア全ての思いを代弁してこようと思っています。どうかみなさんも、ツアーの成功を日本から応援してください。(串田幸江さん)

第1回

「智恵の和の活動」と 僕のエンジニアとしての戦略

株式会社豆蔵
萩本順三
HAGIMOTO Junzo

エンジニアとしての戦略

エンジニアという仕事についてから、常に心がけているのは、情熱の持続を行うための心のマネジメントだ。僕にエンジニアとしての才能があるならば、それは、この戦略が成功しているからであり、特殊な才能を持っているわけではないと思う。

エンジニアとしての情熱を持続させることで、結果的にエンジニアとして取り組むべき問題・課題に対して深く長いスパンで思考し、行動を持続させることができる。人よりも情熱を持ち、長い時間問題に取り組めば、誰よりもその物事に対してプロフェッショナルになれることを、自分を実験台にして証明できていると思う。

特に僕の場合、人よりも脳の働きが鈍いと自覚しているだけ、そのような長期的な取り組みにより、何か他の人と比較すると世間的に、新しい発想や、深い知見を持っているように見られているのだろう。その中で、使えない脳なりの活かし方も分かってきた。

僕としては情熱の持続方法こそがエンジニアとして生きながら何らかの価値を創出するための戦略であり人生そのものだと思う。

二人の自分

その戦略の中核には、二人の自分を持つことがある。

一人目は、今のビジネス・技術をひたすら追求する自分。

二人目は、仕事の中から、社会との接点を見出し、そこで何らかの関わりを持ちながら社会に自分を役立てようとしている、ある意味高い志を持つ自分。僕が現在のビジネスや技術で行き詰ると常に、二人目の自分に救われる。

智恵の和は、正にこの二人目の自分の考えにより、進めてきた活動である。

智恵の和とは

智恵の和は、1998年あたりから同じ志を持つエンジニア仲間と共に徐々にスタートし、一度挫折したのであるが、2002年から再スタートした、障害を持った方々と共にJavaによるエンジニアリングを追求するボランティアグループである。

智恵の和では、障害を持つエンジニアと、業界で活躍している素晴らしい講師陣、そして組織を運営しているサン・マイクロシステムズの板倉さん、東京コロニーの岩田さんをはじめとするサポーターのみなさんによって支えられている。

智恵の和の活動は、2000年当初から、オブジェクト指向+Javaの知識習得のために、じっくり、ゆっくりと活動を続け、第一土曜日午後、サン・マイクロシステムズ用賀オフィス27階、素晴らしい眺めの良い会場をお借りして進めている（感謝）。

智恵の和というネーミングには、コミュニティの中で智恵を出し合う和を形成した

いという思いがある。智恵の和は障害を持つ人、持たない人の境目をなくし、その中から新しい文化的な技術追求の場を作り出したいという参加者の無理しない緩やかな情熱によって支えられている。

智恵の和の活動

最初の頃は、僕も講師を頻繁に務めていたのであるが、最近では若手のエンジニアのみなさんが講師を務めるようになってきたし、IT業界の著名人の方々にも頻繁に来ていただけるようになったので、無理せず運営が可能になってきている。

現在では、講義パートと講演パートと2つに分け、講義パートで豆蔵の進藤さんらがRubyの教材を作成しながら進めている。また、講演パートでは、JavaやIT業界の仕事について様々な講演を行っていただいている。

また、秋には、バーベキュー大会などの催しや、クリスマスパーティなど、参加者

智恵の和のWebページ (<http://red.japanlink.ne.jp/chie/>)



Welcome To

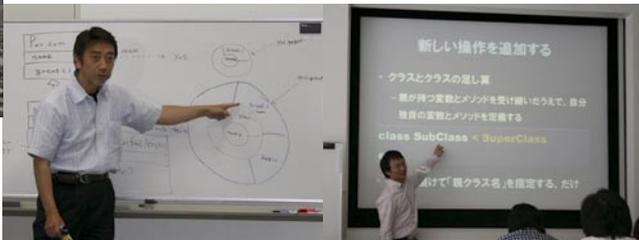
智恵の和

智恵の和は、障害を持った方々と共にJavaによるエンジニアリングを追求するボランティアグループです。

智恵の和の活動の紹介
講習資料
サポーターの活動記録
会場について等

この活動は、身体に障害をお持ちで技術習得の機会が得にくい状況にありながらも、意欲的にスキルアップを目指す方々と共に、Javaを通じたオブジェクト指向を学習するグループです。

この智恵の和で障害者の方々をサポートしていただき、サポート講師を募集しています。数多くの講師の方々に集まっていただくと講習も頻繁に数多く企画することができると考えています。サポート講師してくださる方は、chie-no-wa@yahooogroups.jpまでメールでご連絡ください。また、受講生用のURLは、chie-no-wa-course@yahooogroups.jpです。参加希望の方は、メールでご連絡お願いします。また、実際の活動の連絡は、mailの智恵の和のコミュニティにてご案内しています。



みんなで楽しむことも忘れない。

智恵の和で得たもの

僕は、この活動から様々なものを得てきた。たとえば豆蔵という会社を立ち上げる際には、Javaの教え方はこうあるべきだというポイントについて受講生の方々に教えながら多くのヒントを得たものだ。

最初の頃は、障害を持つエンジニアの方々から優秀なアーキテクトを育成したいという高いゴールがあった。しかし、そんなことよりも、いかにこの会を楽しく継続させるかということが重要なのだということがよくわかったように思う。そして、その継続性から自然と優秀な人材が育つ。実際に、オブジェクト指向やJavaの基礎について幾度となく聞いている受講生を見ると、それら技術の本質を楽しみながら自然と習得しているかのように思える。受講者に知識や技術を与えようという一方的なものから、逆に、コミュニティの中で、人生のゆとり、人としての温かさ、そして障害を持ちながら生きる人の逞しさを得たように感じるのである。

ご家族と一緒に参加し、講演を担当して、子供に教える姿を見せるお父さんもいる。僕もたまに息子と参加して、息子の記憶の中にこのような活動をやっていたことを残してほしいと思っている。

智恵の和の今後

今後も、参加者のペースでじっくりと進めていくことは間違いない。その中で、技術者同士が、人の講演・講義を聞きながら切磋琢磨する場として、また、今後は、企

業人としてビジネス活動に役立つ話し合いができる場所としても利用することもどんどんやってもらいたい。なぜなら、IT業界に、このような活動を知ってもらうことで、障害を持つエンジニア達の働く環境がより良いものになるのではないかと思うのである。

エンジニアとしての思い

関係者の方々の熱い思いによって、本誌がフリーペーパー化できたことは素晴らしいことである。

最後に僕のエンジニアとしてのマインドについて書きたい。

僕は前社では、OTG（オブジェクトテクノロジーグループ）という社内組織を作って、その中でオブジェクト指向技術の絡み開発と技術研究・啓蒙を行っていた。その中で、技術は人のためにあるものだとよく部下たちに話したものだ。常に技術が人や社会のために存在していることを忘れてはならない。研究的なことをやらせていた部下たちは面喰っていたように思う。

こんなことを考えている僕はいつも「僕は人のために役立っているのだろうか、社会のためになっているのだろうか」という葛藤が常にある。僕の関係している仕事の中でも常にその葛藤があるものだ。結局は、僕も環境破壊をしている一人の無知な人間であるし、そんなに偉いことをしているわけではない。でも、そのような現実の中でも、このような葛藤は僕自身を向上させ続けてきたように思うのである。

高い志を持つことで、自分の未熟さを知り、それを少しでも向上させるための情熱が湧き、矛盾した社会で生きる小さな人間

としての葛藤が、常に自分の心の声として訴えかけ、それに対処することで、微妙な精神的なバランスを取っているように思うのである。

障害を持つ人、社会的に弱い存在の人々、そのような方たちも含めて、幸せで暖かい社会形成に、エンジニアとして、ビジネスとして、取り組むことができれば、僕のエンジニア人生として悔いはないと、二人目の自分が語りかけるのである。

Plofile プロフィール



株式会社豆蔵
プロフェッショナルフェロー
萩本順三
HAGIMOTO Junzo

こうやってみんなと智恵の和を続けられてこられたことを誇りに思う。これからはIT業界のプラスになるような活動をビジネスとしてやっていきたい。

連載

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1回 「メンバーの力を最大限に発揮させるチーム作り」

はじめまして。Project Facilitation Project (PFP) の西河と申します。

「メンバーのスキルを最大限に引き出し、プロジェクトを成功させる」

これが、今エンジニアの間で注目されている「プロジェクトファシリテーション (PF)」の考え方です。そんな都合の良い方法なんてあるの?と疑いたくなりますが、実はそれほど難しい話ではありません。プロジェクトファシリテーションに必要なのは、開発メンバーのちょっとした視点の切り替えと、簡単な行動の積み重ねです。本連載では、リーダーの方に限らず、エンジニアのみなさん全員ですぐに取り組めるPFのプラクティス (実践事例) を順にご紹介します。

第1回は、「メンバーの力を最大限に発揮させるチーム作り」ということで、プロジェクトファシリテーションの考え方の導入とその効果について、最近のソフトウェア開発の背景を交えながら解説します。

プロジェクトの成功とは

サービスの多機能化や商品のグローバル展開に伴い、ソフトウェア開発

の規模はどんどん膨らんでいきます。しかし、開発リソースは思うように増やすことができません。プラットフォーム化やツールなどの進歩により、開発効率は徐々に改善されてきているものの、開発量の増加ペースに間に合わず、現場のエンジニアにかかってくる負担が増えているのが実態ではないでしょうか。市場や顧客の要求に合わせて、決められた期日までに、最高の品質で商品を提供する。これは開発プロジェクトにとって重要なことです。でも、開発現場に目を向ければ、屍 (疲弊しきったメンバー) の山。このままでは、いつかは破綻してしまいそうです。こんなプロジェクトは、本当の意味で「成功」しているとは言い難い状況です。

プロジェクト「成功」に向けたアプローチ

こういったプロジェクトを改善するために、「プロジェクトマネジメント (PM) をもっと強化します!」という話をよく聞きます。確かに、PMの能力向上は、重要なアプローチの一つです。でも、いきなりPMをきっちりやろうとしても、状況を打開する百戦錬磨のプロジェクトマネージャなんてそうそう都合よく見つかりません。さ

らに、マネジメントの問題は、現場の開発メンバーだけではすぐに解決できないことも多く、飛躍的な改善が期待されるものでもありません。少しずつ改善していくことは大切ですが、これではメンバーのモチベーションもいまいち盛り上がりません。プロジェクトを「成功」させるために、私たち現場のエンジニアができることは何でしょうか?

ここで、ちょっと視点を変えて、こんな風に考えてみます。

「自分たちのスキルを最大限に活かして、プロジェクトを成功させよう!」

チームメンバー全員がそんな考えで仕事できれば、現場はきっと活性化します。今まで活用できてなかったスキルが引き出せれば、開発効率だって上がるはず。こんなチームを作ることができれば、どんなプロジェクトもきっと「大成功」です!

スキルを活かすための「場作り」

商品開発には、その商品に関する「ドメインスキル」が必要です。プログラミング言語やハードウェアの制御方法、AV機器開発であれば信号制御や

Facility

Plofile 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/>



各種フォーマットの知識、システム開発であればサービスの運用方法などが該当します。次に、そういったドメインスキルをより吸収し、さらに広げていくためには「ヒューマンスキル」が必要です。対人コミュニケーション能力、交渉能力、プレゼンテーション能力がこれに当たります。ヒューマンスキルが低いと、いかにドメインスキルを持っていても、十分活かすことができません。これらのスキルは、本で勉強することもできますが、主に現場で、周りの先輩や同僚から学んで、成熟させていくものです。

こういったドメインスキルとヒューマンスキルを持った「個人」が集まって「チーム」を組んだプロジェクトでは、もう一つ大切なことがあります。

それは、個人と個人をつなぐ「場作り」です。

メンバーの力を最大限に発揮させるチーム作り

個人と個人をつなぐ「場作り」がうまくいけば、個人の能力は100%、またはそれ以上の効果を発揮します。チームを、個人の能力を100%発揮させ、さらに、個人と個人をつないで100%以上を導く「場」として機能させ、活性化することにフォーカスした技術を「ファシリテーション」と言います。

このファシリテーションの技術に、近年注目されている「アジャイルソフトウェア開発」の手法や、「トヨタ生産方式」におけるカイゼンなどの優れ

た考え方を融合させたチーム作りの手法、それが「プロジェクトファシリテーション」なのです。

チームが活性化し、プロジェクトが成功する。さらに、自分のスキルも活かせるので、仕事の時間がより充実したものになる。プロジェクトファシリテーションはエンジニアとして生きる時間の質（Quality of Engineering Life：QoEL）を向上させます。

「プロジェクトファシリテーション」をはじめよう！

プロジェクトファシリテーション（PF）のプラクティスとは、ちょっとした付箋の使い方や、机の配置、ホワイトボードの使い方、さらに会議やブレインストーミングの運営方法などです。こういったプラクティスのほとんどは、マネージャなどが一つひとつ指示するものではなく、チームメンバー個人個人が、思いついたらすぐに行える、とても簡単なものばかりです。ファシリテーションは才能ではなく「技術」なのです。

プロジェクトファシリテーションで、メンバーの力を最大限に発揮させるチーム作りに取り組みましょう！

次回以降の連載では、すぐに取り組み始めるPFのプラクティスの一つずつ、順に紹介していきたいと思います。

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。

Project Facilitation ProjectのWebページ (<http://ProjectFacilitationProject.go2.jp/wiki/>)



プログラミング言語の系譜

～今世紀の波を読む～

株式会社
大槻 繁
OTSUKI Shigeru

プログラミング言語の 系統図作成にチャレンジ!

こここのところ自分の計算機環境の整備をしたり、ビジネスを離れてエンジニア領域の勉強を進めていることもあり、最近のプログラミング言語がどういう経緯で生まれてきたのかをまとめてみることにしました。いくつかの年代層に分け、言語発展の関連を系図的に分析してみました。この手のまとめは、完全なものとか、正確さを追求してはいけません。ゆるい頭で考えましょう。恣意的ですが、年代や系列に名称も付してみました。

プログラミング言語は美しくあるべき!

学生の頃に Algol68 や Pascal を勉強・研究していたこともあって、プログラミング言語は簡潔で、概念が直行し、理論体系としても美しくなくてはならないと固く信じています。「構造化指向」の言語は、そういう意味では、正しい言語だと思います。ラムダ計算をベースにした「関数指向」の言語も大好きです。日立の研究所時代は、実務や実践領域の言語も扱わなくてはならず、多くのドメイン特化型（要するに方言ね）の言語も相手にしましたが、基本的には、「構造化指向」や「関数指向」の考え方を、ツールや方法論で支援するようなことが、ソフトウェアエンジニアリングの役割だったと言っても過言ではありません。C や C++ の「実践指向」の言語を見た時には天地がひっくり返る程、仰天しました。UNIX や今のインターネットの領域ではメジャーになっていますからお付き合いせざるを得ませんね。無論、Fortran や Cobol といった「実務指向」の言語は脈々と続いています。

プログラミング言語の系譜

「太古」の時代

年代で眺めてみると、「太古」の時代に Fortran、Cobol、Basic、Algol、PL/I といった「実務指向」言語が出そろっています。この時代は、機械語やアセンブラから脱却

して《高級化》を目指した時期です。この時代に一方で Lisp が出てきているというのは驚きです。

「萌芽」の時代～1970年代初頭

1970 年代初頭の「萌芽」の時代は、ソフトウェアエンジニアリングという学問領域が台頭してきた時期です。多くの構造化プログラミング言語が出てきています。Simula、Algol68、Pascal、Smalltalk といった言語の基本要素的なものが出そろっています。まさにビッグバンの中心ですね。

「成長」の時代～1970年代後半

1970 年代後半の「成長」の時代は、それまでに出てきたいろいろなアイデアを整理して次の世代に備えた時代といった様相です。CLU や Euclid といった、実務的にはあまり成功しませんでした、非常に美しい言語が提唱されています。私は、この時代に学生していたので、勉強しがいがありましたし、その後のベースを築けて幸運でした。

「飛躍」の時代～1980年代

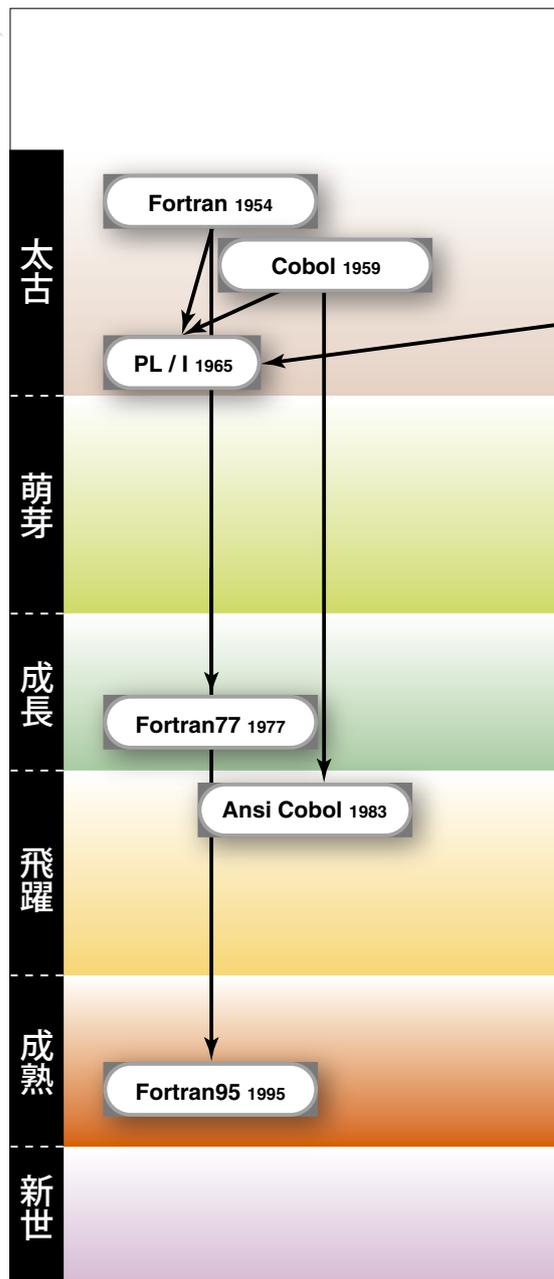
1980 年代の「飛躍」の時代の契機は、《オブジェクト指向》です。Simula や Smalltalk の考え方がようやく花咲く時期になったと言えます。多くの伝統的な言語にもクラスや継承の概念が導入され、汚い言語はますます汚くなったとも言えます。そういった中で Eiffel が美しいオブジェクト指向言語として輝いていました。

「成熟」の時代～1990年代

1990 年代の「成熟」の時代は、言語自身の発展というよりは、インターネットの普及による、Web サービスや新しいアーキテクチャやフレームワークが多く提唱された時代です。Java に代表される言語やその派生言語も、言語というよりそれを支える周辺環境や開発方法に力点が置かれています。

「新世」はどのようなか

今世紀に入っての「新世」がどうなるか

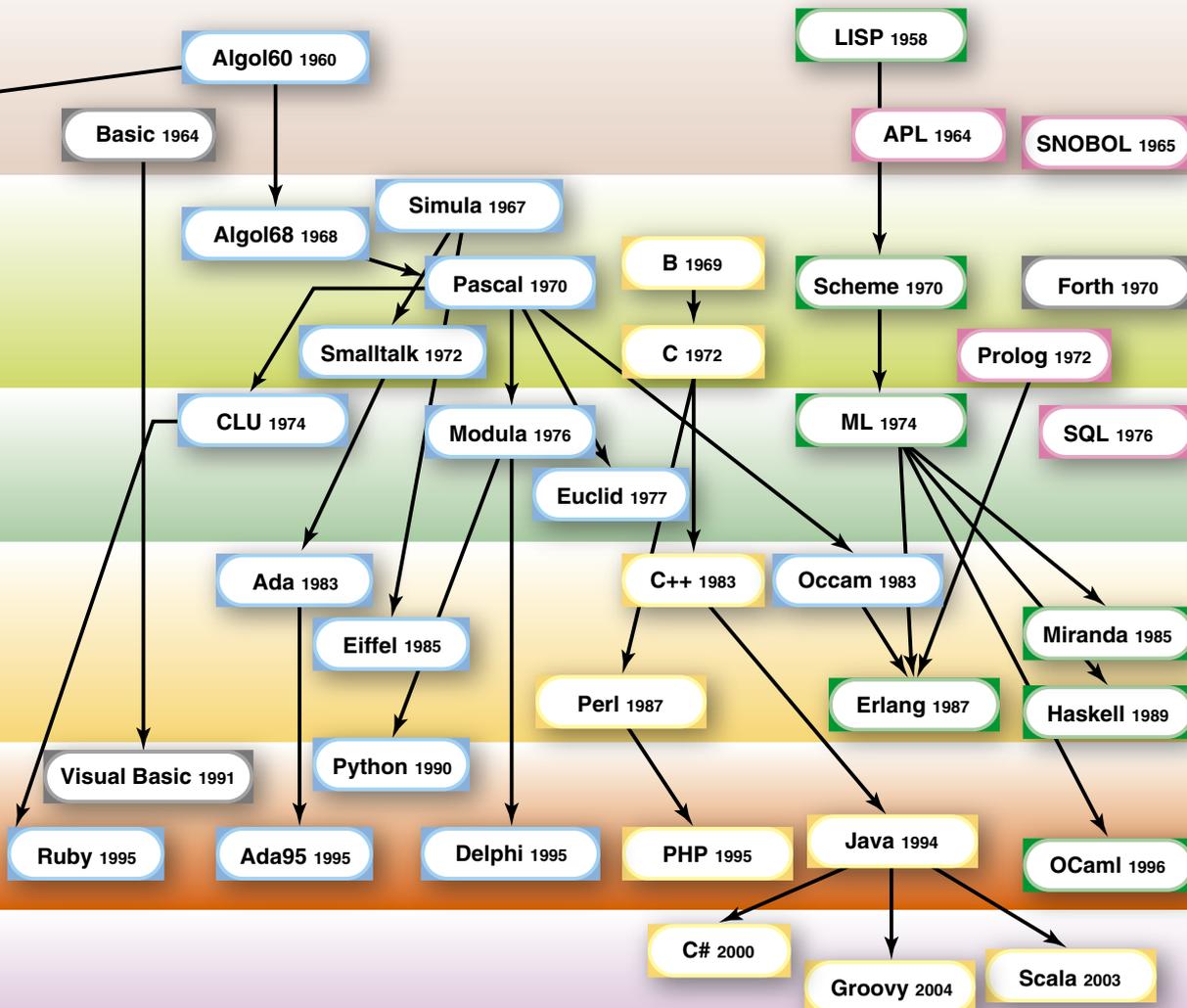


は、まったくわかりません。仕様と実装との分離、モジュール化、並行プロセスといったものが、より整理されたものが提案されてくるでしょう。ここには掲げませんが、代数仕様や計算理論、モデル検証といった形式手法の分野との統合も進むでしょう。とりわけ、「関数指向」の領域がサイエンスの領域からビジネス領域へ転化されてくるのではないかと予想しています。

時代の感覚から言うと、新しい言語や開発パラダイムは、不連続的に発生します。1970 年代初頭、1980 年代後半、1990 年代半ばといった波があるので、そろそろ次の波が来そうな予感です。直感では、《並行プロセスと検証》が来そうですね。『先進ソフトウェアクリーンルーム手法』がひっぱりだこになる夢でも見ることにしましょう ^^v。

プログラミング言語の系譜

実務指向 構造化指向 実践指向 関数指向 専門指向



Profile プロフィール

株式会社一 副社長／
専任コンサルタント

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（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。

■ プログラム言語の系譜の使い方 (EM ZERO 編集部)

会社編その1：部下の立場で

- ・今日は会社の飲み会。話題がねー。
- ・かばんの中にはEM ZERO。飲み会が始まる。
- ・上司が過去自慢を始めた。ちょいとうざいぞ。
- ・タイミングを見計らっておもむろにEM ZEROのこのページを開く。
- ・プログラミング言語の歴史で話が花が咲く。
- ・上司がただのコボラーとかだったら、逆に上司に言語の系譜を指南する。
- ・EM ZEROの表紙を見せて「なんだこれは？フリーペーパー？いいもの持っているじゃないか！」とあなたの株急上昇。

会社編その2：上司の立場で

- ・最近の若いもんはJavaとかそこら辺から入ってきて歴史がわかつとらん！
- ・そんなところにEM ZERO。軽い話題も多いし、技術にさっぱり興味を持たないやつらも少しはマシになるかもしれない。
- ・言語の系譜の話なら過去の話題も含めて話しやす

い。俺にもこんなところがあったなあ。

- ・逆にちょいとできる若い方からはRubyとかの話聞く。なんだ、結構使えそうじゃないか！
- ・「EM ZEROなんて、さすがおもしろいフリーペーパー知っているなあ」ということであなたの株急上昇。

コミュニティ編

- ・初対面の人も多いコミュニティ。そこでEM ZERO。
- ・プログラミング言語の話なら、いろんな人それぞれこだわりがある。盛り上がる。まあ、コミュニティは無条件で適当に盛り上がるけどw。
- ・「楽しいフリーペーパー持ってきてくれてありがとう」ということで、コミュニティでのあなたの株急上昇！
- ・これであなたもEM ZEROコミュニティの仲間入り！ナマス、ではなくマナスではいつでも記事を書いてくださる方を募集中です！原稿料出ないけど-;

注：盛り上がりなくともEM ZEROは責任をとれません。ツールはうまく使ってなぼです。

会社を変える現場のチャレンジ

社内イベントの つくりかた

EM ZERO編集部
協力：TIS株式会社



イベントの楽しさの一つは普段出会わない人々とのつながりが生まれることにあります。同じ意識を持つ仲間が集まることで、課題解決への糸口が見つかったり、自分も何か新しいことにチャレンジしてみようというきっかけを得たりすることが多いのではないのでしょうか。イベントにはオープンソースのような技術をテーマにしたものやアジャイル・XPのような開発スタイルやスタンスに関するものまで、さまざまな切り口のものがあります。数人程度で行われる勉強会から、何百人も集まるようなイベントまで、規模もさまざまです。会社の外に出て新しい考えに触れたり、社外の人々と意見を交わすことはエンジニアとしての視野を広げる上でとても大切なことです。しかし外でどれだけ新しいものに触れても、それを日常の現場に還元するのは難しいものです。社内に戻れば納期に追われた厳しいプロジェクト、必死にディスプレイに向かい作業に没頭する同僚、食事の時間も惜んで深夜まで続けられるプロジェクト……。昨今の厳しい業界事情を理解すればするほど、新しいアクションを起こして周りを巻き込むことに躊躇するのも無理はありません。本記事では、そんな現実に勇気を持って立ち向かい、「社員の社員による社員のためのイベント」をゼロから作り上げていった有志を紹介します。

社内イベントへの道

社内イベントのきっかけを作ったのはTIS株式会社の市谷聡啓さんです。2007年2月15日に開催された開発者イベント「Developers Summit 2007 (デブサミ: http://codezine.jp/devsum_report/)」に参加した市谷さんは、その熱く活気のある空気を社内に持ち込めないかと考えました。しかし当時の社内でデブサミという言葉に反応してくれる人は少なく、せっかく社外で得た経験を共有する機会がありませんでした。そこで市谷さんは「ならば、社内でデブサミをやっつけてしまおう」と考えました。外に出るのが難しい人でも、社内で開くイベントになら来てくれるのでは、という単純かつ大胆な発想です。

市谷さんが協力者を募ったのは2007

年4月。そこに6人の運営スタッフが集まりました。それから運営スタッフは業務後の時間を利用して毎週のようにミーティングを行いました。重ねたミーティングの数は計15回。2007年8月、とうとうTIS初の社内イベント「TISkaigi 2007 Macho」が開催されました(表1)。

手作りイベントにも関わらず参加者はなんと80人。たった一人の社員が外から持ち帰った種が6人の運営スタッフの心に植えられ、そこから育った芽が80人も同僚を集めるイベントにまで花開いたのです。

社内イベントに向けての不安

本誌では運営スタッフの皆さんにお時間をいただき、TISkaigiについてふりかえっていただきました。最初に、

発起人である市谷さんが抱えていた7つの不安をご覧ください(表2)。一人でこれらの不安を解消するのは非常に難しいでしょう。仲間を募ってともに考え行動する中で、これらの心配を1つひとつ解消していったそうです(ソフトウェア開発もこうありたいものですね)。

TISkaigi成功のカギ

運営スタッフの皆さんのお話を直に伺いながら、本誌では次のような成功のカギを見出しました。

■目的の共有と発起人の熱意

TISkaigiの成功要因の1つは「TISkaigiで土壌を耕す、そして花が咲く」というビジョンを運営スタッフが共有していたことにあると思います(図1)。

<p>開場：18:00</p> <p>基調講演「TISKaigiを開催せん」： 18:15-18:30</p> <p>第一セッション：18:30-20:00</p> <ul style="list-style-type: none"> NotesHacks 嗚呼素晴らしきかなGoogleとその仲間達 <p>第二セッション：18:30-20:00</p> <ul style="list-style-type: none"> 方式設計の第一歩 社外から見たTIS <p>休憩：20:00-20:15</p> <p>ライトニングトーク：20:15-</p>

■表1 TISKaigiプログラム

※『セッション』は、知性や個性溢れる「すごい人」に、30～60分の枠で技術やマネジメントの話題を語ってもらう場です。テーマは発表者自身が考えました。『ライトニングトーク』は、5分間という短い時間の中でほとぼしる思いを伝える場です。他に『常設展示』が行われ、社内外で作ったアプリケーションやWebサービスが紹介されました。

1. 裏方スタッフが集まるかどうか。
2. 裏方スタッフのやる気が続くかどうか。
3. 仕事が忙しくて、準備ができない。
4. なんとなく準備が進まない。
5. 参加者が集まらない。
6. 結局、盛り上がらない。
7. 失敗して二度とやる気にならない。

■表2 市谷さんの不安



■図1：TISKaigiのビジョン

TISKaigiが生み出す将来像が共有されていたため、TISKaigiの位置づけと各人のすべきことが明確になりました。また、このビジョンが発起人によって熱く語られたことも運営スタッフの力を引き出した重要な要因だと思います。

また、15回のミーティングに象徴されるように、運営スタッフは常に円滑なコミュニケーションに努めていました。忙しい中でも面と向かって議論することで、常にビジョンを再確認し、手段や手順を調整することができていたようです。

■参加者の立場に立った企画・運営

TISKaigiでは参加者の立場に立って「気軽」「多様」「刺激」の3点を重視したイベントの企画・運営を行いました。会社という身近な場所で誰でも気軽に参加・発表できるようにし、また多くの人に参加してもらうことでさまざまな出会いが生まれるようにしました。さらに、業務内容にこだわらない刺激的なテーマを用意し参加者の興味を引くことができるようにしたのです。

■オープンな情報発信

前例のないイベントに興味を持ってもらうためには十分な告知活動が必要です。運営スタッフは社内SNS「TCポータル」(※)で定期的な宣伝をしたり、自作ポスターを貼ったり、MLを流したり、口コミで勧誘したり、社内ブログで煽ったり、ということを協力して行ったそうです。また昼食時に社員食堂をジャックして、宣伝ビデオを流したり、マイクで参加を呼び掛けたりもしたそうです。

※TISの社内SNS。社内で一から構築したシステムで、2005年12月より稼動しており、現在ユーザ数約1800人。2008年6月にSKIP (Social Knowledge & Innovation Platform) という名前オープンソース化。

■キーパーソンの協力を得る努力

TISKaigiのビジョンを部長クラスのキーパーソンにきちんと説明し、会社の求める方向とTISKaigiの方向を揃える努力をしたことも成功要因の一つでしょう。キーパーソンと意見を交換していく中で、TISKaigiを会社として広

援したくなるイベントに洗練させていくことができたのだと思います。

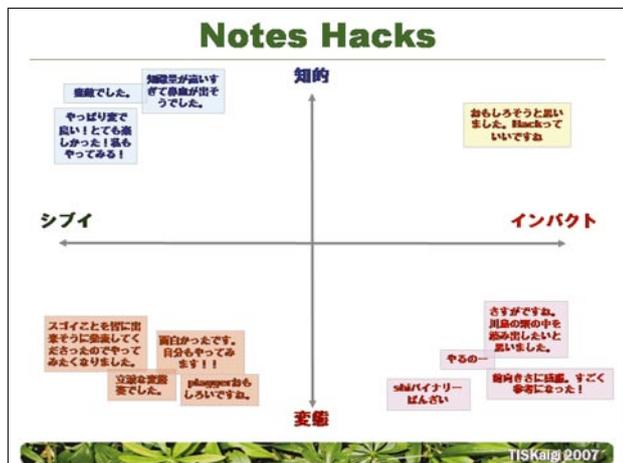
■柔軟な社内SNSの存在

TISKaigiの準備を強力にバックアップしたのが社内SNS「TCポータル」です。TCポータルはメールのやり取りから、グループ作成、会議のスケジュール調整、議事録の作成と共有まで、まるで社内イベントを行うことを想定していたかのような柔軟さを持ち合わせています。運営スタッフの考えや動きをリアルタイムに公開できるため、TCポータルに参加するすべての社員が思いを共有していくことができます。

なお、今回の取材もこのTCポータルに記録された情報を適宜参照しながら行われました。テキストだけでなく手書きの議事録も漏れなく保存され、画像形式で瞬時に呼び出されるようになっていたのが印象的でした。

■長期的な視点で楽しむ

TISKaigiは会社を変えたいという運動の1つです。イベント自体を成功させるというよりは、そのイベントを通じて良い相互作用を会社の中にもた



■図2：TISKaigiへのフィードバックの一部

らしたいという思いを根底に感じました。長い目で自分や会社の成長を支えていこうという思いがあったからこそ、困難の伴うイベントの準備・運営を一步一步楽しんでいくことができたのだと思います。

TISKaigiで現場と会社が一つに

TISKaigi参加者からは多くのフィードバックが得られたそうです。その一部が図2です。こうしたフィードバ

クを元に運営スタッフは次の企画を立ち上げ、2008年3月に「TISKaigi Lite '08」を開催しました。TISKaigi Lite '08はより楽しさを前面に押し出した内容になり、某テレビ番組をモチーフにした「すべるはずのない話at. TIS」や飲みながら行うライトニングトークスが異常な盛り上がりの中行われました。

さらに、TISKaigiの第三弾として2008年8月に「TISKaigi Macho '08」が開催される予定です。また、派生イベントが大阪で行われる計画があるそうです。

TISKaigiは「2007年1～6月期社長表

彰表彰式」で、優秀exceed賞特別賞を受賞しました。現場と会社は対立するものではなく、思いは一緒だったのです。その思いを一つに紡いだ市谷さん、そして運営スタッフ、そして参加者の皆さんにEM ZEROは最大級の拍手を贈りたいと思います。

次はあなたの番です！

あなたは隣の人が何の仕事をしているか知っていますか？隣の人が何に興味を持っているか知っていますか？隣の人がどんな悩みを抱えているか知っていますか？毎日顔を会わせているのに、近くにいる人のことは意外に見えていないものです。

社外イベントで感じた風通しの良さとは正反対(?)の光景に、現場を変えようと誓った思いが小さくしぼんいく感覚はありませんか？EM ZEROは会社を変えたい現場を支援します。

取材をご希望の方はEM ZERO編集部 (contact@manaslink.com) までご連絡ください。次にメッセージを発信するのはあなたです。

EM ZERO Column コラム

「経営者からのコメント：常務執行役員 技術本部長 會田雄一氏」

若い人が会社を変えようと提案や実際の活動をしているのは素晴らしいことです。TISではタスク活動(※)のように提案を受け取るしきみを用意しているので、どんどん提案して頂きたいと思います。良い提案は会社の施策として実現を検討していきます。

TISKaigiやTCポータル、タスク活動は相乗効果を生みながら育っているように感じています。2007年のタスク活動で、TCポータルを利用して、さまざまな部門の人が協力し、具体的な社内システムの形としての提案がなされました。これは長くタスク活動をやってきて初めてのことです。TCポータルへの参加者、書き込み者も増え、技術的な情

報交換も盛んになってきました。少しずつ変わりつつあるのを感じています。

TISをもっともっと明るく元気な会社に、そして業界全体も明るく元気に変えていくことを目指しています。TISKaigiはそのための一歩になっているのではないのでしょうか。

※タスク活動：TIS社内で半年ごとに行われている社員が自主的に参加する活動。半年毎にテーマが提示され、それに興味を持つ数人のグループで応募し活動する。期間終了時に、そのテーマについて、議論・検討・実践した結果などを、役員に向けて、報告・提案する。



TISKaigi運営スタッフの皆さん(右から)

- 産業第1事業部産業システム第3部：渡邊麻衣子さん
- カード第2事業部カードソリューション第1部：近江久美子さん
- 技術本部基盤技術センター：五味久恵さん
- 金融事業部ファイナンシャルシステム第3部：横田明子さん
- 産業第3事業部産業システム第1部：竹本和彰さん
- 技術本部基盤技術センター：関満徳さん
- 産業第3事業部産業システム第1部：川島義隆さん
- 産業第3事業部産業システム第3部：市谷聡啓さん

写真には写っていませんが気持ちはいてくれたと思う人

- 産業第3事業部産業システム第1部：橋浩則さん
- 技術本部基盤技術センター：塩田英二さん
- カード第1事業部カードプロジェクト推進室：藤原士朗さん
- TISパートナー：前田直樹さん

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

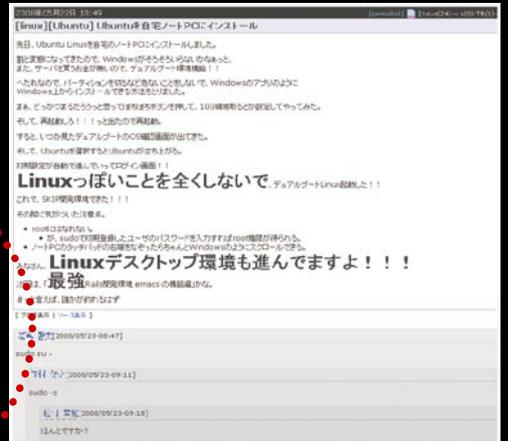
暗黙知とKnowWhoを重視したナレッジマネジメント



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無料で使えます。

- 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

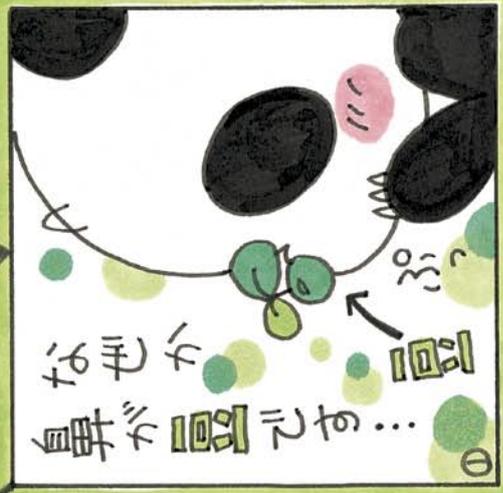
ダウンロードは

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

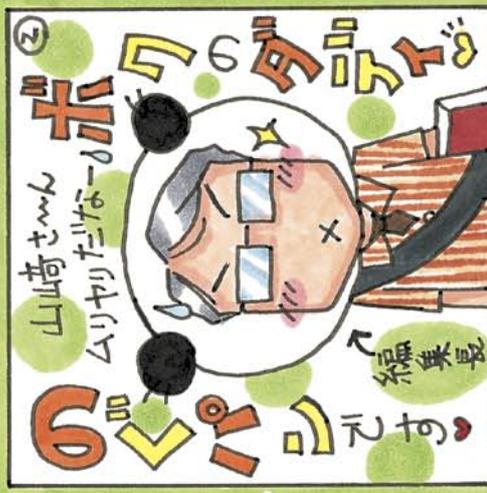


スタート

はじめて
このボクは
豆パンが



豆パンの!
豆パンの!
豆パンの!



豆パンの!

豆パンくわい ニコカラ〜♡



7 2008
平成 20年

日	月	火	水	木	金	土
29	30	1 友引	2 先負	3 赤口	4 先勝	5 友引
6	7 仏滅	8 大安	9 赤口	10 先勝	11 友引	12 先負
13 仏滅	14 大安	15 赤口	16 先勝	17 友引	18 先負	19 仏滅
20 大安	21 赤口 海の日	22 先勝	23 友引	24 先負	25 仏滅	26 大安
27 赤口	28 先勝	29 友引	30 先負	31 仏滅	1	2

7月の筈の葉IT占い♪

by: X-パンダヨ!

1月生まれ

なぜか落ち着かず、小さい物をなくしそう～
例えばUSBメモリとか。年上の人に相談して気
持ちをメンテナンスしてもらいましょう。

2月生まれ

ちよつとした出来事で友人に誤解されそう。
偏愛マップを作成し自分をよく見つけてみま
しょう。意外な所に解決策があるかもしれま
せん。お酒の飲み過ぎ、付き合い過ぎに注
意!

3月生まれ

体調、絶好調な時。前からチャレンジしたかつ
た試験やセミナーにはばんばん参加しましよ
う!会社のみんなから一目おかれる存在に。
でも恋愛運は下降気味。そつとしといてね。

4月生まれ

朝ご飯に納豆を食べると吉。新しく何かを始
めるのにはいい時期ですよ!意外な人が味方
になってくれそう～連絡はすぐレス返すべし!

5月生まれ

体調を崩しがち。ウイルスチェックは怠らずに
しつかりやりましょう(笑)。黄色い食べ物を食
べると運気がちよつとだけ上がりますよ。

6月生まれ

待ち人来る!でも気が付かずスルー!(苦笑)し
てしまいそう。チャンスとタイミングは逃さな
いようによく目をこらしましょう。

7月生まれ

お蕎麦がラッキョーフード!もりもり食べて運気
もモリモリ(笑)。同僚から重大な相談を持ち
かけられそう～聞くことに徹してあげましよ
う!

8月生まれ

ついつい余計な一言が飛び出しがち。一呼吸
おいて発言しましょう!特にプレゼンの時は
注意して。赤い物を身につけると制敵が効く
かも。でも恋人にはいつもより一言多く声を
かけてあげて。

9月生まれ

小さな親切、大きなお世話をしてしまいがち。
相手の立場になってよく考えましょう。上司と
一緒にピアガーデンに行くくと運気アップ!毛
チペーションもアップ!

10月生まれ

なぜかPCのトラブルが多い月。根気よく対処
して。何事も焦りは禁物。気分転換に自転車に
乗ってみましょう!道が開けますよ。

11月生まれ

玄関に紫色のお花を飾ると吉。待っていた知
らせが届きます。そしてケータイメールのレス
は落ち着いて返しましょう。慌てるととんでも
ない間違いが...

12月生まれ

お酒の席でうつつかり
重要な情報を流して
しまいそう～(個人情
報、Pマーク注意!)。
なるべく端っこの席
に座りましょう。そし
て会いたいと思う人
にはすぐ会うべし!
お得な情報ももら
えるかも～急い
で～!



EM ZERO 創

編集長 野口隆史

EM ZEROはソフトウェア開発のあり方をゼロから考える新しいメディアです。人と技術に関するテーマを中心に、ソフトウェア開発の未来を切り開くヒントをゼロから探っていきます。また、作り手と読み手の関係を極限までシンプルに考え、ゼロ円、つまりフリーで提供していきます。

EMにはいろいろな意味を込めています。エンジニアのE、エレクトロニックのE、エモーションのE。マインドのM、ミッションのM、メイドのM。一人ひとりの皆さんが想像しているいろいろな言葉を当てはめたり組み合わせたりしてください。いろいろな言葉が当てはまるような懐の深い誌面作りを心がけていきますので、ご支援ご協力をよろしくお願い申し上げます。



編集 進藤寿雄

EM ZEROを手にとって下さったみなさま、ありがとうございます。編集のひとり、どこかのぱんだこと、進藤です。三流ではありますがソフトウェア・エンジニアをやっています。いくつかの雑誌記事の執筆をさせていただいたこともあります。それが縁あって、今度はどうしてフリーペーパーの作り手に回ることになりました。エンジニアの視点から誌面作りに関わっていかうと思います（言い方を変えると自分が欲しいものを作るってことですが^{^_^;}）。

ソフトウェアの業界も、そこで使われる技術を支えている役割のひとつである技術系出版業界も、いろいろな問題を抱えています。しかし、一方でトップダウン、ボトムダウン双方から現状を良い方向に変えていこうとするたくさん取り組みもあります。EM ZEROではそれらを広く伝え、つなげ、人と技術が創り出す新たな可能性を探るお手伝いができればと思います。楽しく働き、気持ちよく酒が飲める世界を共に作りましょう！（え？）



刊のご挨拶



編集 山崎 直子

EM ZEROと一緒に育てていくことになりました、イラストレーターの山崎です。

ある連載にイラストを提供していたことが御縁となり、野口さん、進藤さんより声をかけて頂きました。私にとってソフトウェア業界とは未知数であり、右も左も分からない若輩者であります。しかし私にできる表現方法で、ソフトウェア開発の現場、取り巻く環境などお伝えしていけたら…そして、このEM ZEROというメディアを通して私達の熱い想いと、この業界のたくさんの息づかい、新たな芽吹きを感じ取って頂けたら最高です。初めて作り手となり、今まで見えなかった事、物がこれからの私を待っているのだと思うと、ワクワク感と希望で胸がイッパイになります。エンジニアではない視点でイラストにこの業界を収めていくという挑戦、チャレンジでもありますね！マスコットの豆パンくんを操りながら、初心忘れべからずを心がけて頑張りますので、どうぞ皆様のご指導、ご支援、ご協力を宜しくお願い申し上げます。



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に共感してくだ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くと嬉しく思います。

◎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.0

2008年7月1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

私のテキスト読書術

第1回「本、時間、場所」

はい、こんにちは、あまのりょーです。何回続くかはわかりませんが、読書コラムコーナーを担当することになりました。とは言っても、私は読書は好きなものの決していわゆる活字中毒者でもないし、皆さんに何か言えるほど読書について一過言持っているわけでもありません。そこで、ひとつ割り切って私と本との関わりについて淡々と書いていくことに決めました。そして毎回のテーマに沿った本を一冊紹介するスタイルとします。読者の皆さんのヒントになるかどうかは未知数です。単に時間の無駄になった、という方にはあらかじめ謝っておくことにします。ご寛恕くださいm(__)m。

本を読むのが速いと言われますが…その実態は

さて、今回のテーマは「時間と場所」です。私はたまに「本を読むのが速いですね」と言われることがあります。でもそれはまったくの誤解で、むしろ遅い方ですらあります。ネット上にも読書速度を計測できるサイトがあります(*1)が、試しに測ってみたところ700程度でした。

ではどうしているかというと、単に時間をかけているだけです。私の読書タイムは、今回のテーマ「時間と場所」の観点から概ね2つに分かれます。一つずつ紹介しましょう。

朝晩の通勤電車にて

まずはこれですね。私は以前札幌で働いていた頃、車通勤でした。車通勤はそれはそれで楽しいのですが、移動中にできることといえばラジオか音楽を聴くくらいです。特に冬は運転に集中する必要があるのでなおさらです。

読書に関して、転職して一番変わったのは移動時間に本が読めるようになったことです。むしろ車通勤時の反動で、今電車で読んでいると言っても過言ではありません。

電車の混み具合が気になる場所ですが、朝は比較的早い時間（午前7時前後）の電車に乗っていますので、座れないにしても立って読むことができる程度には空いています。ただ、アンダーラインを引いたり付箋を貼ったりといったことができないため、技術系の本をじっくり読むのには向いていません。したがって小説やエッセイ・軽く読める新書のたぐいを読むことが多いです。

一つ留意点を挙げるとすれば、「泣ける」または「プツと噴出す」ストーリーのものには要注意、という点でしょうか（私は何度かヤバかった時があります）。

カフェでコーヒーを飲みながら

前述の通り、早めの時間に通勤しているのには電車が空いているという理由以外に、もう一つ理由があります。会社の最寄駅（JR山手線の大崎駅です）周辺のカフェで朝食を摂って、コー

ヒーを飲みながら出勤前に一時間弱ほど過ごすことにしているのです。

これは一日の行動について考えたりする貴重な時間で、その後読書もしています。通勤電車で読んでいた本の続きを読むこともあります。今回は椅子に座って机もありますから、技術系の本を読む時間に充てることが多いです。

ポイントは、駅周辺にお気に入りのカフェをいくつか見つけていることでしょうか(*2)。ローテーションさせることで、マンネリ感を防いでフレッシュな気持ちで一日をスタートできます。

この一冊

というわけで今回の一冊として、ラスト付近を電車で読んでいてリアルに泣いてしまった作品『西の魔女が死んだ』を紹介したいと思います。

あえて技術書にしなかったのは、この作品は主人公の内なる感性がだんだんと拓かれていく姿が描かれていて、エンジニアにとってもそれは重要なことだと思えるからです。確実に心のヒダを増やしてくれる作品ですので良かったらご一読ください。

いくつかの形態で出版されていますが、新潮文庫版がオススメです（理由まで書くと少しネタバレ気味なので自重します）。ではまた次回！

*1) 例えば <http://www.zynas.co.jp/genius/sokudoku/sokutei.html>

*2) 大崎駅周辺で私がよく利用するのはサンマルクカフェ、スターバックス、モスカフェ、マクドナルド、ヴァイドフランスなどです



『西の魔女が死んだ』
梨木香歩/新潮文庫
ISBN-13: 978-4101253329

Profile プロフィール

あまのりょー
AMANO Ryo

最近とみに涙もろくなったのは加齢のせいなのか、脳の病気をやったからなのか（おそらくその両方）に悩む 0x21 歳。読書好きだけど、PSPでRPGを買うとしばらくは読書ペースが明らかに落ちる。



Free!のコマには
ご自由に好きなプラクティスを

あなたが
しあげたい
ことも
書いてみよう

書き入れて下さ〜い♡

あなただけのステキな

サイコロに!!!

〈プラクティスの説明カードも〉



♡ペアプロ

二人で一つのパソコンを共有して行うプログラミング、それがペアプロ。キーボードを叩く役と突っ込みをする役に分かれ、二人で協力しながらプログラミングをしてみよう。時々役割を交代するのがポイント。熊のぬいぐるみなどを相手に見立てて行う「ベ」アプローチもおススメ。

♡ニコカレ

今日のあなたの気分はどんな感じ? 「絶好調」「普通」「ダメダメ」な気分をチームのみんなとカレンダーで共有してみよう。アナログなら模造紙とシールで、ツールならTRICHORDが使えるよ。長いことやっていくと自分や仲間のみんなのリズムが見えて人に優しくできるかも!?

♡おかし

開発は頭を使うね。そんなときに必要なのは適度な糖分とポジティブな会話。お菓子を持ち寄ってみんなに配ってみよう。そしてみんなで食べよう。きっと気分も良くなるよ。ただし、減量中の人がいいたら察してあげようね。

♡偏愛マップ

チームのみんなはどんな人? そもそも自分ってどんな人? そんなときには偏愛マップ。自分の好きなものやこと、夢なんかをマインドマップを使って表して、紹介し合おう。みんなの、自分の、意外な一面が見つかるかも。エンジニアとしてのポリシーに特化したQoELマップもいいですよ〜



約束

君を見た春 君と居た夏
君が夢をくれた秋の日
君と過ごす最後の冬が
あと少しで終わりそうで

夢を見ていた そう忘れてた
この場所がなくなるだなんて
今はただそのぬくもりを
忘れぬよう抱きしめたい

信じている 誰よりずっと
この場所でもたあえること

僕は君たちのために
君は僕たちのために
いつも想い届けよう
確かな約束だから

気がついていて
いつも隣で 太陽のように明るくて
あたたかい日だまりのように
僕を癒し続けている

君が僕を包み込むように
君を守れているだろうか

僕は君たちのために
君は僕たちのために
僕ら育んできた
確かな絆とともに

僕は君たちのために
君は僕たちのために
いつも想い届けよう
確かな約束だから

誰よりも強く
誰よりも優しく
この強い愛を
この歌をただ君に伝えたい

song by 侍塊 s (2008)
侍塊 s URL : <http://na-s.jp/samurai/>

