

人間中心的なソフトウェア開発

山本竜太@Sky(株)

■業務経験など

組み込み系ばかり 10 余年。交換機、PDA、携帯電話開発などに携わる。近年はコードを書くことも少なくなり、専らプロジェクトリーダーとして管理/折衝を行いつつ、技術的なフォローをするのみ。

■WG 参加に当たって

「人月の神話」が出版されて以来、既に 30 余年の月日が流れているにも関わらず、相変わらず開発現場では人と月とが互いに交換できることが前提に動いている。ライン作業でないソフトウェア開発において、コードを生成することは知的創造作業であり時間で計測すること自体に無理があるのではないだろうか。(コード生成する段階の作業を「製造」と呼ぶことがあるが、そもそもこれはおかしくないだろうか。)

昨今の景気悪化もあり、開発コストはますます圧縮されソフトウェア業界は一部ダンピング合戦の様相を呈し、開発者はコードを作成する道具に過ぎず、問題は先送りされ、場当たり的な対処がされたソフトウェアが溢れているような状況になっていないだろうか。そのような状況の中で、ソフトウェア開発者が知的創造作業としての開発を行えているだろうか。技術者としての矜持を保っていられるだろうか。職人としてのこだわりが持てるだろうか。

翻って、新たにソフトウェア開発者になろうという者たちに知的創造作業が必要とされていることが理解されているだろうか。常に受身で与えられた仕事を工場勤務者と同じような感覚で右から左へとこなしていないだろうか。

本来ソフトウェア開発は人の知的好奇心を充足させる、面白さ溢れるものではなかっただろうか。

自らを取り巻く環境の責としても始まらない。

まずは独立したソフトウェア開発者として自身に何が出来るか、この WG を通して考えていきたい。