

2009年6月12日

モデリングWG ポジション・ペーパー

小樽商科大学 CBC UX研究部門
桶谷 利幸

●自己紹介

小樽商科大学ビジネス創造センター所属のユーザエクスペリエンス部門で研究員をしています、桶谷（おけたに）と申します。もともとは情報系システムを主に、制御系や組込の開発も行ってきました。業界に入ってから10年間くらいは、メンバ5人程度の小規模なシステム開発でしたが、その後は100～300人／月という大規模システム開発が中心となり、またマネジメントも行う立場になりました。

そして現在は、今までやってきた方法に疑問を抱き、またソフトウェアという実態はないけれども現在の社会では重要な要素になっている技術を見直すべく、ソフトウェア開発プロセス、特に「要求定義」を研究しています。

●モデルに対する私の想い

現在取り組んでいる、「ソフトウェア開発プロセス」は抽象化された概念です。このプロセスが組み合わさると「プロセスモデル」と言われ、例えばソフトウェア開発での「V字モデル」というように使われています。「概念」のような実体のないもので表現するのに、私はあまり意識せずに「モデル」という単語を使用していました。

今回WGに参加させていただくのに、改めて「モデリング」という言葉を考えてのですが、やはりかなり広範囲の意味で使える言葉と思います。

「百聞は一見にしかず」であるものは、モデル化するより現物が分かりやすいことなのでしょう。しかし、いろいろな要素が組み合わさったものの、ある側面をとらえたい場合などは、現物では分かりづらいでしょう。あるポイントについて言及するならば、その側面について必要な要素で抽象化などによって表現したほうが、確かに分かりやすいと思います。こういった概念が「モデリング」なのでしょう。

ただ、私の中ではやはり「モデリング」は表現方法の一つですので、どれがモデルでどれがモデルでないのかは意識しないで使っています。それで、私としては「モデリング」についての定義に言及するのではなく、「こういった場合にこういう表現をしています、これを〇〇モデルとします」というように、どういった局面でどういう表現があるのかを議論していきたいと思っています。

●プレゼンについて

私の現在の興味は、ソフトウェア開発で一番取り残されている部分と思っている、「要求定義」です。要求定義は対象の事象（人も含んで）から情報を引き出して、整理してシステムが実現することに変換するプロセスです。これがアナログ→デジタルのサンプリングのようにスムーズにいけばよいのですが、必要な要素を見落としていたり、要求事項が誤っているのに検証がないまま取り込まれていたり、さまざまな理由で確実に取り込まれることが少ないです。

「要求定義」はこういった部分ですので、業務的な視点や、操作的な視点などシステムが必要な情報が抽出されているか、また抽出された情報が矛盾していないか検証するために、モデリングは非常に効果があります。

それで、そういった状況に対してどのような方法があるかが書かれた「ユースケース導入事例ガイド」(Daryl Kulak and eamonn Guiney 著 市川和久氏訳 ピアソンエデュケーション)での要求収集に対するモデリングを紹介しようと思います。この本では、UMLを利用して要求分析を実施していくのですが、その文脈とモデリングの内容について、みなさんのご意見を伺いながら考えてみたいと思っています。

●最後に

私自身の本質は、ソフトウェアを作る開発者であると思っています。上流工程を研究したり、表現方法に言及するのは、開発者のころの経験から改善が必要な部分と感じていると思います。

設計からコーディングに至る過程でも、モデリングのツールによる開発が行われ、高い品質と生産性を実現しています。でも、この部分はソフトウェアとしての入力に整地された（設計書）情報であり、モデルに合わせた形になってきたもののはずです（現実には混沌とともにありますが）。なので、私はよりよいソフトウェアを開発するには、まず要求事項などのシステムに託す想いを正確にまとめ上げることが何より重要と考えています。

また、上流でのモデリングがどのように次工程に引き継がれるべきかも、大切な議論だと思います。いろいろな立場や視点からの議論で、新しい発想が生まれたらよいと思っています。

以上