

WACATE Magazine Vol.8

✿ ご挨拶 ✿

こんにちは。WACATE-Magazine 編集部です♪
夏も本格化し暑い日々が続きますが、いかがお過ごしでしょうか？

暑い日が続くとつつい冷房の効いた部屋にこもりたくなりますが
寒暖の差が激しいとストレスになったり、
冷房病になってしまうこともあります。

適度に外に出て風にあたり、花火を見たり、
マリンスポーツをしたり…夏はいろいろ楽しみがあります♪
近所の縁日で盆踊りを踊ったりするのもなかなか風流です♪

たまには仕事を忘れて踊るのも悪くありません♪
同じアホなら踊らにゃ損損♪というワケで
Magazine 編集部も夏の大きな祭りに参加いたします♪

その予告も含めて…Magazine8号発刊です！



✿ vol.8のお品書き ✿

- p.01 ご挨拶/お品書き/WACATE TOPICS
- p.02 【特 集】 いろいろイベント Report!!
- p.17 【連 載】 ゆもつよの「はい、こちらテストング事業部」
- p.18 【一 般】 勉強会のモデレータをやってみよう！第2回
- p.20 【一 般】 WACATE Short Short vol.6 ガールズトーク&交流会 レポート！
- p.21 【投 稿】 WACATE 2009 夏 「おなかっ！いっぱいでした。」第5班”I♥奄美〜すう”
- p.24 【リレーコラム】 せんばいにきく。
- p.25 【リレーコラム】 ワカテにきく。
- p.26 【トピックス】 SoftwareTestTopics
- p.27 【告 知】 もうひとつの WACATE 2009 夏
- p.28 【連 載】 池田暁の「ミュージカルに恋して」
- p.30 【不定期 連載】 「電気計算機温故知新」
- p.32 【リレーコラム】 WACATE-Blog 出張所
- p.33 【連 載】 源太郎の「開運ソフトウェアテスト占い」
- p.34 お知らせ/編集後記/おくづけ

✿ WACATE TOPICS ✿

- [News] 7/11(sat)に、WACATE ShortShort vol.6 を開催いたしました！
- [News] 8/16(sun)に WACATE が ComicMarket76 に参戦いたします！

いろいろイベント REPORT!!!

実は6月から7月にかけて、ソフトウェアテスト業界ではWACATEやWACATE ShortShortも含め、さまざまなイベントが催されていました。

我々WACATE-Magazine編集部は何かとイベント好きということもあり、ちゃっかり参加者として参加してきました!!

ので、WACATE-Magazine読者の方にはWACATE以外にもいろいろとイベントの雰囲気もどしどし伝えていきたいと思います!!

今回我々が参加したイベントは4つ!

- ・JaSST' 09 Shikoku (6/25)
- ・ソフトウェアインスペクションワークショップ (7/2)
- ・S-Open ホットセッション (7/11)
- ・@IT ソフトウェアテスト夏ゼミ (7/24)

それでは早速レポート行ってみよう!

■■ JaSST' 09 Shikoku ■■

6月25日、JaSST' 09 Shikoku が開催されました!!
<http://www.jasst.jp/archives/jasst09t.html>

■いざ高松へ☆

高松は母親の実家があるため、子供のころから何度も訪れているのですが、父親が無類の車好きなので当たり前にいつも車。

ならば・・・

「東京から車で走ってみよう!!!」

AM1 時出発で仮眠や休憩を含めて14時間!!! 実際一人で運転すると結構疲れるもんです;でも、途中で立ち寄るサービスエリアは各地の雰囲気が感じられて、車ならではの楽しみが味わえるのが嬉しいです。行きはちょっと遠回りして瀬戸大橋経由で四国入り。

瀬戸大橋を渡ったときはやっぱり感動でした。海、きれいでしたああ♪夕食に讃岐うどんも食べましたよ♪

■そして当日☆

昼食後、サンポートホール高松へ!

駅前の利便性のよい会場で開催されました。

参加者には特典として直交表下敷きがいただけました(^_^)

聴講にいらした方々は、若い方が多いなあ・・・と、思ったら、学生の方は講演のみ無料で聴講できるということで、学生さんが多くいらしていました。シンポジ

ウムに興味を持つ若手が多いのは素晴らしいことだと思います。

■オープニング

古川先生のごあいさつでJaSST' 09 Shikoku が始まりました。

実行委員は古川先生と高木先生のお二人だそうです!! 予稿集も手作り。準備はものすごく大変だったのではないかと思います。本当にありがたいことだと思います。

■講演: 吉澤 智美さん

「品質、見えてますか？」

～品質の目標の決め方と測り方～

WACATE2009 夏でグループ発表の講評をくださった吉澤さんの講演です。

「組み込みソフトウェア開発向け品質作り込みガイド」(IPA 書籍)の内容を紹介。なお、組み込みだけでなく、もちろんエンブラ系など他分野のソフトウェアでも適用できる内容です。

「納得の場合、ここにこして願ってください♪」と、場を和ませるところも、さすがだなあと思いました。

---以下、私のメモ(・_・)φ---

ソフトの不具合はお客様の目につきやすい。実際多いとは思いますが、特に見えやすい。

バグを見つけるためにはレビューとテストを行うが、実はレビューを実施していない企業もまだまだある(どの工程でも20%を超えている)。

編み物に例えれば、初めの1段目を間違えた場合、ほぼ完成してから間違いに気づくと、全部ほどかなければならなくなる。小物であればさほどの手間でもないが、ストールなどの大物になればそれだけ手戻りが大きくなる。レビューを行うことで初期の時点で間違いに気づける。

テストもレビューも「やったほうがよい」けど「どのくらいやればいいの?」

この疑問に対し、「おいしいすいかの育て方」でわかりやすく解説♪(すいかのイラストが可愛かった*^~^*)

◇ 誰が食べる?

◇ どのように、どれくらい作る?(場所とか作業人数とか)

◇ どうやって育てる?

◇ 育ち具合はどうやって確認する?

・・・そういった、育てる過程で確認していくことが大事。

客観的な指標を用いて品質要素の作りこみとコントロールを行う→このための参照手法がESQR(Embedded System development Quality Reference)。

以下の5つの特徴を持つ。

- ◇ システムプロファイル(エンドユーザから求められる品質を分析定義)
- ◇ プロジェクトプロファイル(プロジェクトの特性を分析定義)
- ◇ 品質コントロールのための「ものさし」(プロセス、プロダクトの品質指標、参考値を提示)
- ◇ ST-SEIMIC Scale(不具合の影響度分析、システム障害震度として評価)
- ◇ ヒント集(開発作業の質的な向上を狙った作業項目を提示)

利用の際の注意点は以下の3点。

- ◇ 品質評価指標はすべて用いるのは無理。有効なものを選定したり、“できるもの”から始めてみるほうがよい。
- ◇ 参考値をそのまま利用するのではなく、実力やシステム特性などを考慮、検討したうえで目標値を定める。
- ◇ 目標値や指標の数値に振り回されないこと。達成より、結果に至るまでのコントロールが重要。

---メモ ここまで(^ ^)φ---

実例(参考例)をもとに解説してくださったのがとてもわかりやすかったです。また、書籍には、品質評価指標の解説やヒント集などが詳しく載っています。

ヒント集のチェック項目に「**楽しくテストをしているか**」という項目があります。これは吉澤さんの提案で載ったそうです。テストもその他の作業も、楽しく行うことでプロジェクトもプロダクトも良く「育つ」のだと思います。

■講演：奈良 陸正さん 「ソフトウェア品質の定義と変遷、その測定の考え方」

WACATE2007のクロージングセッション講演をなさった奈良さんの講演です。

こちらは「[ソフトウェア品質知識体系ガイド-SQuBOK Guide](#)」をベースとした講演です。

予稿集をばらばらとめくると、ページ数がたくさん！！もっとも、SQuBOKのボリュームを考えると多くて当然かもしれませんね。資料は[JaSST'09Shikokuのサイトにて公開されています！](#)

<http://www.jasst.jp/archives/jasst09t/pdf/s2.pdf>

---以下、私のメモ(・_・)φ---

※上記奈良さんの資料をもとに奈良さんのコメントをメモしたものをまとめた内容なので、資料のほうも参照願います。

□ 第1部 □

品質管理について

- ◇ 仕事は「たくさんやったからよい」「がんばったからよい」ではない。
その結果、どのようになっただかが重要。
- ◇ 管理は大事だが、管理がきつすぎるとモチベーションに影響することもある。

ソフトウェア品質の定義は、いろいろな定義がある(いろいろな人が提唱している)。

- ◇ P.Crosbyの定義について：
この定義がトラウマになっているのではないか？

「要求」が果たして本質どおりなのか？

ソフトウェアの「要求」は変わるもの。

- ◇ ジェームス・マーチンの定義について：
「真のビジネスニーズ」→使う人に対してどれだけ有益か？これには出荷タイミングも含まれる。

品質の概念

- ◇ 石川馨氏の考え方より：
「狭義と広義」の「**広義の品質**」が、日本的な**品質の原点**。

品質保証の定義

- ◇ 品質保証とは「体系的な活動」
- ◇ 西先生の定義より：
「**最小限**」にするという点が重要。「ゼロにしろ！」と言われると「かたまる」(ゼロでなければならぬと思ってしまう)。ゼロにしなければならぬわけではない！
- ◇ 「品質保証は品質保証部門の仕事」という誤解がある。

標準化の考えとして、ソフトウェアは「このとおりでやれ」は通用しない(ハードの考えではうまくいかない)。「この範囲で自由にやれ」という考えが必要。(「うるさい#やれ！」という上司では駄目。。でも言ってしまうがち?)

「**本当のコミュニケーション**」は「**ぶつかり合い**」
ぶつかって(コンフリクト=衝突)、それを乗り越える力がコミュニケーション能力となる。

最近ではぶつからないようにうまく逃げてしまうことが多い。

□ 第2部 □

代用特性とは

「たぶんこうだったらこうなるハズ」という憶測で代用

計測結果は活用されなければ意味がない。プロセスへのフィードバックだけでなく提供者へのフィードバックも必要。

測定結果を単純に比べない！！(すぐ比べたがる傾向がある)

計測事象=因果関係+バイアス+偶発性(長崎大 中村先生)「バイアス」は、近づきたい思いからくるもの

□ 参加者からの質問 □

Q: 保守系(エンハンスド)の場合、どのように目標値を決める?

A: 「今改善するものを新しく作り変えるとたとえて置き換えた場合」を想定(予測)→母体の部分を除く

---メモ ここまで(^_^)φ---

・・・第2部の前ですでに15:00になってしまいましたwwwメトリクスの解説の時間が足りなくなったのが残念でした。次の機会に続きもじっくり聴きたいところですね。

講演中に、学生でPDCAを知っている人はどれくらいかたずねていました。知らない人が多かったようです。私は専門学校(情報系ではなく服飾系^^;)で学びましたが、そういえば大学では専攻により学ぶ機会はないのかも知れませんね。

ご自身の経験を交えつつの講演はとても面白いものでした。この業界では会社に属することがほとんど無く、同世代の関わりばかりの私には、大先輩のお話を聴くことができる機会は本当に嬉しいものです。[JaSST'09 Kansai](#)の基調講演も楽しみです。(JaSST'09 Kansaiのレポートは次号がんばる予定^^;))

■ワークショップ: 鈴木 三紀未さん 「マインドマップによるテストの分析と設計」

[JaSST'08 Sapporo](#)でも行われたワークショップ。今回は「マインドマップ兄弟」の兄、鈴木さんが一人で担当。ミッキーさんの魅力が堪能できる3時間となりました。ところで、オープニングの際、古川先生から驚きの発言が・・・

「マインドマップ兄弟・・・どちらがお兄さんなんですかね？」

・・・えええ！www

セッションは3部構成で行われました。

- ◇ テストプロセスとテスト観点(講義)
- ◇ 三色ボールペンとマインドマップ(講義)
- ◇ グループワーク(演習)

□ テストプロセスとテスト観点 □

資料は予稿集にありませんでしたが、書籍「マインドマップから始めるソフトウェアテスト」はもちろん、[JaSST'09 Tokyo](#) クロージングパネルの鈴木さんの資料も参考にすると良いと思います。

---以下、私のメモ(・_・)φ---

◇ テストプロセス

開発者の中での認識でありがちなこと
「テストは簡単」「テストケースを作るのに頭を使わない」TDDが実践されている場合「思いつきでテストケースを書く」パターンが見受けられる。

TDDに限らず「思いつき」だと、テストケースが人格をあらわしている→レビューすると人の否定になることも^^;

「思いつき」から、ちょっと学習すると「不安に思うところをテストケースに書く」ようになる。→「やりがち間違い」を経験値から想定。

「仕様書をそのままテストケースにする」というのも結構多い。

しかしこれは「(テストケースなんて作らずに)仕様書をそのまま使ってテストすればいいじゃないか!!」という考えに違する。(私の実体験上から言えば、テストケースが無いと当然何をどこまでテストすればよいのかさっぱり分からないため、実質テスト任せになってしまいます。)

また、同じテストを繰り返すことにもつながる。※もちろん、これも最低限実施する必要があるテストだということは忘れずに!

そのほかのパターンとして、
「過去のテストケースをコピー」
→流用だけで終わることも・・・
「テストガイドをそのままテストケースにする」
→標準化の利用が、利用ではなく転用になる。

上記のような、よくある事象を変えるために・・・
計画→分析→設計→実装→実行→報告(→改良)のプロセスを踏む。(図にすると、計画はサイクル(円)の中心に位置づけられる。この図は[JaSST'09 Tokyo](#)のクロージングパネルの鈴木さん資料を参照。)

あたりまえのようでも、名前をつけることで大きく変わってくる(認識されるようになる)

昔はテストは「実施」のみだった→その後も、「計画」に「実装(テストケース作成)」が含まれていたりもした。

【計画】

「ヒト」「モノ」「カネ」と言われる。戦略も含む。計画は不明瞭な状態で立てなければならぬ→テスト計画は常に変更し続ける→テスト計画は各プロセスの中心に置かれる(参考:ローリングウェブ計画法(PMBOK))

【分析】

仕様書の分析と観点の洗い出し

【設計】

観点を整理、組み合わせの検討

【実装】

設計に基づきケース作成

◇テスト観点

テストケースは、テスト観点(パラメータの組み合わせ)で構成されると仮定する。

ベースは「入力→処理→出力」で、環境と状態をプラス(テスト観点を導くためのキーワード)多重度(1:1ではない状態)や補集合(どの集合にも属さないものの集合とか)も考慮。

あるいは、「誰が」「何のために」といった SWIH+αの要素など

その「観点」はどこで見つけるのか???

テスト観点のもとになるもの

- ◇ 仕様書(これは基本。これだけではだめ!)
- ◇ 過去のケースや標準などのテンプレート
- ◇ 過去の経験・不具合リストなど
 - しかしまとめていないことが多い
 - 仕様書を読んだときの(経験値からくる)「ちょっとした気付きを逃さない」ために、マインドマップを使うのが効果的では?!
- ◇ 技法(モデル・・・図表など通常プロダクト設計で作成される必要があるはずのものだが、テスト設計時に作成することも^^;)
 デシジョンテーブル・ベン図(同値クラスで交わるところ(曖昧なために交わってしまったところ)を見つける)・機能階層表など

テスト観点出しのマインドマップで「枝」が作れないのは「失敗が怖い」だけではなく「失敗しても描けない」=テスト観点を考えられないから。(今回のワークショップで事前講義を入れたのはテスト観点を考えられるようにするためだそうです。)

テスト観点で、お客様にとっての価値を考えられているか?は大事。

---メモ ここまで(^ ^)φ---

スライドの子キンのイラストが可愛いらしかったです。スライドは資料として配布されませんでした。それはメモをとってもらいたいという意図からくるものだったようです。

□ 三色ボールペンとマインドマップ □

参考文献:「[3色ボールペン情報活用術](#)」(斎藤孝 著)
 (角川 one テーマ 21 (B-43))

---以下、私のメモ(・_・)φ---

重要なのは「緑色」。「おかしいと思うところをキャッチする!!」ための色。

指摘できない人は、たいていベース(設計書)がきれいで・・・なぜ?

→重要かどうかを判定できるのだが、それを否定されるのが怖いからマークできない。

→これを打破するための「緑」「主観的でよい。否定しない」ということの大切さがある。

---メモ ここまで(^ ^)φ---

今まで緑の意味は単に「疑問に思った点」だと思っていましたが、「おかしいかな?とは思うけど自分が無知なだけかもしれない・・・」という懸念から指摘を控えてしまうことは私にもよくあります。緑色でマークすることで、疑問点の解決や理解を深めることにもつながるのが素晴らしいと思いました。

□ グループワーク □

はじめに自己紹介を1分ずつ。私のグループは学生さんが多かったです。1分ジャストで自己紹介をした方もいらっしやいました。うまいなあみんな・・・w

テスト設計のマインドマップ演習は WACATE2007 で経験したことがあります。何度やってもグループで描くのは難しいなあと思いました。合意をとりながら成果物を作成するというのに慣れている WACATE の参加者は立派なんだなあと改めて実感しました。

また、お題を読んでいると、ついついレビューを始めたくなりましたw「レビューしてからテスト設計させてよ～」と言いたくなるころは成長した点なのかな?^^;

しかしこの題材、どこかで見たような・・・wすぐにソフトウェア・テスト PRESS の技法道場を思い出しましたが、それを思い出すヒトはマニアだと鈴木さんに言われてしまいましたorz

演習は、まず「下書き」を行い、認識合わせや方針決めを行ってから「本番」という流れでした。

グループワークを通して気づいた点

- ◇ きれいに描こうとしない(その思いが手を止める)
- ◇ 思ったら描いてしまう(ランチの階層を意識するとせつかく思いついたことが描けなくなる)
- ◇ 下書きから一つのマインドマップを描こうとしない(候補をたくさんあげる)

終わったら、各班のマップを見学。すかさず「他の班のものを見に行く時は、メモ持って、気づいた点を書くんだよ～」と鈴木さんの声。ああ私もメモ持っていないwあわててメモを取りに戻りました(恥)。

[JaSST'08 Sapporo](#) での成果物も拝見させていただきました。

メインランチを何にするか？は様々な案があると思います。札幌のマインドマップのメインランチは各班多様に異なっていました。

四国では比較的各班似た感じになっていましたが、おそらく鈴木さんの観念の講演が影響したのではないかと思います。直前の情報というものは大きく作用するものです。

■近くの居酒屋で懇親会☆

会場近くの居酒屋でわいわいと2時間半、四国のみなさんとテスト話に盛り上がりました。本当にあっという間でした。普段なかなか会えない各地方の技術者のみなさんとお話できるのが懇親会の醍醐味ですね。

書籍のプレゼントもあり、たくさんの「お持ち帰り」ができました♪

全体を通して、瀬戸内のごとくとても温かいシンポジウムだったと思います。

また来年も都合をつけて参加したいと思います。

■そして翌日

津田の松原→大鳴門橋→明石海峡大橋の夜景を楽しみつつ、帰宅。

明石海峡大橋は前回昼間に渡りましたが、夜景のほうがオススメだなあと思いました。走行してても前方に明石の夜景が広がるのが素晴らしいです♪

「ETC 土曜日長距離 1000 円」を利用したかったのでもたしても夜中走行。

仮眠しつつ土曜の朝帰宅したのであります。ふ

来年車で行くかどうかは・・・？w
(ぼんぼん)

■ソフトウェアインスペクション■

■ ワークショップ 2009 ■

7/2(土) [ソフトウェアインスペクションワークショップ 2009](#) が開催されました！

■はじめに

～コードレビューを体感する一日～と題されたワークショップでした。

内容は、IBM の細川さんによる講演(第三者インスペクションによる品質確保と欠陥予防)を聴講した後、ワークショップを行い、ツールに関するセッション・パネルディスカッションと盛りだくさんの半日でした。

■ワークショップ主旨説明

&ソフトウェアインスペクション技法の概説

「本ワークショップのリーダー」として

て、**森崎先生**が紹介され本格的に始まった。

趣旨説明として「インスペクションをすると規模・工数が大きくなる」というイメージに対して下記のような現在の動向がある。

- ①第三者インスペクション
- ②特定観点
 - ユースケースの重要度
 - 回帰テスト
- ③一部の自動化
- ④カスタマイズ

「インスペクション/レビューのフェーズと道具立て」

という表を基に、一般的な技法と講演内で紹介される技法が見事にマッピングされていました。

「カスタマイズ」による参加メンバーの読み方の変更や「自動化」することによりコードレビューの生産性向上ととても興味深い内容でした。

もっとも興味をそぞられたのが、「ユースケースベースリーディングの拡張」として紹介された、ユースケースの重要度に応じてかける時間を変えるという方法でした。

まるでリスクベースドテストのように、インパクトの大きい要件・機能に対して、より重点的にテストを実施するようなアプローチでした。ベテランのエンジニアは、必然的に行っていると思われるがこういったことこそ、ノウハウとして若手に継承していかなければいけないと感じました。

「今回のワークショップの目的は、手を動かすだけではありません。皆さんで、たくさん話をしているいろいろな情報を共有して持ち帰ってください。」

という森崎先生の言葉に、WACATE でも大事にしていることを耳にして、体温が1度上がった気がしました！！

・・・その後聞いた「4, 500行程度」のサンプルプログラムをレビューしていただきます。」という言葉に、軽い眩暈を覚えました。(泣)

■第三者インスペクションによる

品質確保と欠陥予防 【講師】細川

「今日の集まりは、とても面白い！」という、一言から細川氏の講演は始まりました。

「インスペクションは、地味な業務です。一番底辺と言っても良いでしょう(グランドワーク)。そんなインスペクションのワークショップに 100 名を超える人が集まるなんて、すごい！面白い！！

カッコいい技法・ツールがあるわけではありません、信じるモノは、自分の「目」「腕」「経験」です。ドロドロでコツコツやらなければいけない仕事です。日本では、注目されていませんでした。

でも！そんな仕事だからこそ、スマートにこなすとカッコイイ！！

◇品質市場の動向(現場の品質強化が最優先の課題)

真の品質課題は、プロジェクト・現場にこそある。今回のワークショップでコードレビューを行います。が1行のコードを見ずに、実際のバグも知らずに品質を語るなかれ！コンサルタントは、コード・バグを見ずに経営や品質について語るなかれ！

コンサルタントやレビューアとしては、誰も見つけられなかったバグを見つけることこそが、本懐です！！

また細川さんの組織では、即効性・中短期・長期とさまざまな視点で各種サービスを提供されているようです。

遠隔医療のような対応から、運用保守もやるそうです。IBMには「バグの百科事典」があるそうです。

(大学病院で言えば、病理学科のようなものだと思います)

#病理学(びょうりがく、Pathology)とは、病気の原因、発生病序の解明や病気の診断を確定するのを目的とする、医学の一分野である。(Wikipediaより抜粋)

このような情報の蓄積があるから、表で「第三者です」と言えるとのことでした。

皆さんにお伝えしたいこととしては・・・

「叩き出したバグは、記録しましょう！」

◇Quality Inspection

プロダクト改善サービスの一つだそうですが、プロセス改善に比較してスピード重視にサービスとの事です。

確率的に、長いプロジェクトを1つやるよりも、短いプロジェクトを2回実施したほうが良い結果を得られる)

さまざまなツールがありますが、最終的には自分の目が一番です。技法の一つとして、「仮説ベース」のInspectionがあります。コードを見ないでバグ(成果物)の予測(測定)を事前に行います。欠陥パターンなどを適用して実施すると、結構予測したバグが入っていますので、皆さんも試してください。

Inspection は、プロジェクトの前半が重くて(工数増大し)やめてしまう組織が多いと思いますが、早期欠陥除去により、トータル的には低コスト(工数削減)での品質確保がカギになります。

◇例題

各人の誤解・齟齬について、ドキュメントを黙読するだけでは見つけられず、実際には実装・テストするまで欠陥は発見されない。これはInspectionの下記の動作原理で重要であるとの事です。

★仕様伝達の齟齬を「言葉にすること」によって検出する

◇自動化ツール

ソースコード・仕様書からある程度のルールに従って欠陥を抽出することは可能です。ツールは絶対ではありませんが簡単な問題に関しては、全体的に素早く実施して各種メトリクスを抽出することが可能です。難しい問題は人の目で見ることがあります。

Inspectionにおいては、人こそが最後の砦なのです！！

◇Inspectionの展望

一つの技能としては、20年前と大きく変化していない。Inspectionで大事なものは、作成時の心理を理解すること。技術が進歩しても人の思考は変わりません。

つまりInspection等の評価技術は、10年後にも陳腐化しない息の長い技術として修得すべき技術です。(・・・筆者は、まずは習得からはじめたいと思います・・・)

心構えとして「欠陥もまた人間の産物である」という言葉で資料は締めくくられていますが・・・

「品質は、楽しくやりましょう♪」という言葉がとても自然で、その後ろにある数多の実績と大きな自信が、心にしみました。こういう仕事ができるようになりたいと思いました。



■ハンズオン&ディスカッション

★ディスカッションでのヒント (By 細川さん)

①個々の意見・抽出結果が異なる部分を、討論しましょう♪

→個人が抽出した問題と、全員同じなら OK!

②「一言」で言えば問題の原因は、何でしょう?

→今出た欠陥が二度と出ないようにするには?

ハンズオンは、下記6つのやり方(グループ)で実施されました。

・SGIT (観点①・観点②)

・Check List (観点①・観点②)

・アドホック (観点①・観点②)

ディスカッションで内容を確認したところ、各項目の内容はほとんど同じで資料としての構成が異なっているようでした。

複数方法論の差分を収集しつつ、ディスカッションではその違いについて討論ができるという石二鳥なコンテンツです。

コンテンツの完成度としても非常に高いと感じました。

我チームで出た最初の「一言でいえば」ですが・・・
”要件定義がイケていない!”でした。

我チームほぼ全員の意見として、日頃の業務に比べてたくさんのコードレビューが実施できたようです。

■パネルディスカッション

モデレータからパネルのテーマが下記のように発表されました。

①ソフトウェアインスペクションの現状

②こうすればうまくいく、明日から使えるテクニック

③ソフトウェアインスペクション、成功のヒント

新野さんが促し、細川さんがインスペクションの現場について話をし、越水さんがツールの必要性を訴えて、森崎先生が学術的な話をするという大きな流れの中でパネルディスカッションが行われました。

細川さんと森崎先生のパートでは、時折会場から笑い声起きていました。それが計算されたものか天然なのかは、読者諸氏の想像にお任せします。

◇アンケート結果の発表

[アンケート：明日から使えるテクニック]

・それを教えてほしい!!

・自動化のツールがあると効果的

・SGIT ツリーで表現されているのが斬新だった

・派生は、Version 毎に Diff を取って複雑度の高いソースコードから優先的にレビュー実施する

・Check List の説明を実施してからレビューをする
と効果的

★質問：参加者のレベルを底上げしたい

[細川氏]

参加者をフィルタしたり、基準を設けると参加者自体のレベルは底上げされる。アンケートから、皆さんのインスペクション開催の苦勞が窺えます。組織によっては、発注の検収で使う方も多いと思います。またスキルアップとしてとても良い技法だと思います。

[アンケート：Q1] いつもの仕事に比べて本ハンズオンは、どうでした?

－多い：66%

－少い：33%

→[会場] Check List からがあったために、多くレビューできた。

[越水氏]

量が多い場合は、簡単なルールのコードチェックをツールで実施して、成果物の底上げをしては如何でしょうか

[アンケート：Q2] 自組織でインスペクション・レビューは、機能していますか?

－OK(機能している) : 22%

－NG(機能していない) : 78%

[細川氏]

一般的にソフトウェア開発は、生産性が高まると品質が落ちるという原則があります。ひとつの方法として、ディテクションとリペアを分けるという方法があります。

「直し方を議論しない」

「バグ探索のみをおこなう」

また同じバグを2度と出さない工夫も必要です。「根本原因を探る」「ガイド・経験(組織全体で満遍なく行うことが重要)の共有」観点を絞って何回もレビューを実施、段々レビュー生産性が上がる

◇効果

[森崎氏]

・ディレイ分析、このバグがみつからなかったら、どれぐらいの費用がかかるかを計測する実例が1件あれば、理解しやすい

・レビューでもテストでも同じコストの場合、早く見つけた方がよい

・コストが格段に違うというのは難しい

・リスクを早く抽出できる

－ケイパー・ジョーンズ氏の論文(1986)－早期欠陥除去効率(EBR)

－カーネギーメロン大学

－ノキア

①ソフトウェアインスペクションの現状

多くのソフトウェア開発では、形式上のコードレビューや納品時の検収など行われているはず

[細川氏]

形式上というのがやな感じですよ？！「やらなければいけない」というと心理的にバイアスがかかる部分があります。日頃から話をしている隣の人にレビューしてもらうという形で、カジュアルにやってみてはいかがでしょうか。

[越水氏]

みなさん忙しいのでインスペクション・コードレビューを実施するには、人の確保が非常に困難で、コーディング完了時にコーダー責任でやっているのが現状です。組織としてどのようにインスペクションを実施するかという仕組みが必要です。

[森崎氏]

私も5年ほど開発していましたが・・・やるのもきつい、やられるとプライドが傷つく・・・アシストポイント制がない組織は、定着が難しい。レビューは、報われない・・・

場合によっては、逆恨みされる。レビュー単体でのエビデンスがない、プロセスとして洗練されていない等の問題も多く抱えています。

◎こうすればうまくいく、明日から使えるテクニック

[細川氏]

- ・発見テクニック、指摘・伝達するテクニックの両面が大事！
- ・多くの欠陥が出た場合、指摘の仕方によって成果が異なる
 - 過去の経験や一般論で指摘をしない方が良い。
 - 指摘・伝達の際には、柔軟なやり方を検討する
 - レビュー実施時には、眉間からビームを出すぐらいのつもりでやる！！**
- ・語尾を「～がある」「～である」と事実を伝える
 - 主語で言うと何が原因なのかが分かる
- ・キャリアアップの手段
- ・年間2,000件のプロジェクトは経験できない
 - レビューなら可能！
 - 効率的にプロジェクトを知るには、レビューは良い方法！
 - 若手こそインスペクション・レビューに参加させてほしい。
- ・1枚のコードを見るがコード(書類)からだけでは、自分と他メンバーとの理解の違いを発見するのは、難しい。

★日頃から話をすることが重要

- －開発も摘出も、ワイワイやるのが良い
- －黙っているチームはメンバー間の齟齬が埋めれない

[新野氏]

- ・行き成りプロジェクトに参加するときのテクニックとして、レビューは有効

[越水氏]

- ・早期の「分析」→「修正」でアンチパターンを学ぶ
- 新人研修でコードインスペクションを実施している組織もあります。

[細川氏]

- ・ツールで簡単なバグを取ってセマンテックな(&難しい)バグは、人力で検出する。

◇ツールの適用

[新野氏]

アンケートから、Wiki・JUnit・FindBug を使用している方々がいるようですが、他に良いツールはありますか？

[越水氏]

PMD、FindBug、CheckStyle の3つをまとめて使うのが良い！・・・IBMのサイトに事例が載っていたと思いますが・・・

<http://www-06.ibm.com/jp/press/2009/06/1901.htm>
↓

[森崎氏]

気を付けていることは・・・インスペクションでは、細かい部分を気にしない！！
(例) うまい鮭が並んでいるが、全部食べるとお腹が一杯になってしまう
→ネタだけ食べる(笑)

技法・ツールを使ってほしい

- －「Diff」「複雑度」をもとに、ターゲットを絞って、人力でレビュー
- －「Check List」もツールの一つです。

※こういう場所で、情報交換をしましょう！！

◎ソフトウェアインスペクション、成功のヒント

[細川氏]

- なぜインスペクションをやるのか？
 - テストでは、すべてのバグを出しきれないことを知っている
 - 安心したいから
 - 自信を持って次の工程に進みたい
 - いま出来ることをやり切る
- ↓
- ☆2D(ゼロデフェクト)でなくても良い
 - インスペクション・レビューをすると引き継げる人が増える

★インスペクションは、安心を与える！

(不安をコントロールする)

[新野氏]

インスペクションの価値は？

[細川氏]

- ・黒スーツの人間がいきなり来て、相手(コード、ドキュメント)をボッコボッコにする(笑)
- ・実際には、「100件のバグを出すのに何分かったか？」等を計測
 - サービス・製品の特徴から、どんなバグが含まれているかが重要
 - 原因がわからない病気が一番怖い(問題)
 - 問題の原因がわかると良い

★どんな時でも、全力投球！！

[越水氏]

- ・アンケートの結果から、72%が方々がインスペクション・レビューが機能していないとこのことでした
- ・なぜ機能・定着しないのか？
動かす前にバグを出すためにインスペクションを100%は自動化できないが、20~30%でも自動化(ツール)すれば、効率が上がる
 - ↓
 - 定着率が向上する！

[森崎氏]

- ・アシストポイントの採用
 - 「〇さんのお陰で品質が良くなりました。」的な
- ・事前合意が大事
 - 開発者に「こう言うチェックをします。」的な
- ・同僚評価制度の採用
 - 上司からの評価(計測)は、インスペクションの効率がわからない
- ・今回のWSのような場を各社でやってみては？

◇上司への対策(売る時のポイント)

[越水氏]

- ・上流から下流にフェーズが移ると、修正費用が高くなること
- ・コーディングだけで発見できる問題はテストでは抽出できない
- ・テスターを1人雇うより安い

◇最後の一言

[細川氏]

インスペクションでつながる集団は珍しいので大事にしてほしい！

- こんな苦勞は、日本だけでしょうか？世界でも同じような苦勞が！？
 - 日本が品質を語る時だけ世界は耳を傾けてくれる

★世界に情報を発信しましょう♪

[越水氏]

皆さん導入できなければ、専門家に頼んで広げるのも一つの手です。

[森崎氏]

研究室の安田さんの実験に参加してください♪

[細川氏]

今回のようなハンズオンを再度実施したいと思う方は、森崎さんにリクエストを♪

次回実施するならば、上流のドキュメントだけを対象にするとか？

そんな細川さんの言葉を受けて会場が割れんばかりの拍手の中ワークショップは終了しました。とても楽しく濃い時間を経験できました。

森崎先生、細川さん、越水さん、新野さんをはじめとする、今回のワークショップを開催してくださった皆さん、ありがとうございました。(むらかみ)

■■S-Open ホットセッション31■■

7/11(土)S-Open ホットセッション31が開催されました！

■「20代・30代が今後ソフトウェア技術者として生き抜くために必要なものは？」

テーマがWACATEらしい！と思いました。WACATE実行委員でありS-Openの幹事でもある河野さんが「WACATEの紹介LTをする」という情報があったため、WACATE-SS6に参加する前にドカーンと参加してきました！

会場に入ってみると、突然「こやまーん。」と呼ぶ声。「ほえ？」と間抜けた声を出しながら振り返ってみると、そこにはまさかの安達部長(笑)なんでココいるんすか。話を聞くと、S-Openの幹事であること、前日の夕方に上京が決まったということ、そして本日のWACATE 紹介 LT は安達部長がしてくださるとのこと(!)

S-Openのセッションについても興味津々でしたが、更に楽しめる予感がしてきました。ちらほらとWACATE参加者の顔も見えました(やはり意識の高い方が来られるのですね)。

また以前Magazineにご寄稿いただいたS-Open幹事の小池さんなどと会釈をしたりしていると、開始を告げる声が響き渡りました。

■会長・野澤さん挨拶

S-Openとは？という話から始まり、活動方針「時代を生きるタフなエンジニアになろう」についての説明、そしてS-Openの活動についてご教示くださいました。

中でも 4 人集まれば S-Open 公認という SIG (Special Interest Group) の活動については、小池さんの「感性 SIG」の他、「モチベ SIG」「メトリクス SIG」「ソフトウェア構成管理 SIG」「ソフトウェア考古学 SIG」「アーキテクチャ SIG」とさまざまな SIG の存在を紹介してくださいました。

今後は 8 月 25 日に大阪で「元気になるモノ作り」をテーマに、そして 11 月 10 日には「セルフマネジメント (マインド系をテーマ)」をテーマに、と 2 月には「SIG 成果報告会」があります。12 月 4.5 日には神奈川県三浦市三崎のホテル京急油壺「観潮荘」にて「ホットスパセッション」と題して各 SIG 研究会のオフ会などなど、たくさんのイベントを予定していらっしゃいます。興味のある方はどしどしご参加いただければと思います^^

■丸岡 孝司氏講演

「プログラマー辞めますか？SE 辞めますか？」

「SE 生態辞典」から「Visual C#実践講座」など幅広い著書をお持ちの丸岡氏の講演。

ショッキングなタイトルですが、丸岡氏いわく、「皆様の前でお話をする内容について考えたときに、“SE としての仕事に PG としてどう向き合うか”というテーマを考えました。それは巷の本にあるような“プロジェクトを円滑に進める～”というようなものではなく、一言で言うと、“SE なんて辞めちまえ”ということです。」

と前置きをし、やんわりと話始めました。

まず、自分の意見がかなり特異なものであると断りを入れてから、独自の SE 論、PG 論を展開されました。そして、SE を「ビジネスとして受注型企業情報システム開発業務に携わる技術者」、PG を「プログラミングという特殊技能を駆使してモノを作り、それによって対価を得る人」と位置づけました。

SE と PG の仕事は全くといっていいほど違う仕事で、PG→SE というキャリアパスは「上流工程」という名前を利用した催眠みたいなもの、という内容の話は大変興味深く聞けました。

丸岡氏は「自分は SE という職業に負けた」と仰いました。それは PG には向くけれど SE には向かないということでもあり、確かにそういうタイプの人物が自分の周りにもいるなあと考えさせられました。

「プログラムを使って、何か面白いことがしたい！」という信念を持ってさまざまな活動をし、最終的に書籍の出版という道にこぎつけた丸岡氏の話は残念ながら時間切れになってしまいましたが、[S-Open のサイト](#)に講演資料がありますので興味のある方は閲覧可能なので是非ご覧ください。

・ Q&A

Q: SE の催眠が取れない人、取れる人の違いはなんだと思いますか？

A: わかりません(笑)ただ、決して解けることは悪いことでもないし、解けないことが悪いことではありません。

2 足のわらじを履ける方はいますし、そうされる方もいます。

今楽しいのであれば、うまくバランスを取ってけばよいと思います。解けても解けないフリしてコソコソやってればよいですw

言おうと思っていたのですが、読者の方で私より一回りくらい下の方から、「イヤになってやめた」という方がいらっしゃいました。執筆にチャレンジしたり、コミュニティを作ったりいろいろされていましたが、やはり収入が無いと良くないと思います。焦るだけですし。

一人の力だけでやろうと思ったら無理です。2 年くらい収入が無くても問題ないくらいで、かつ鉄の意志があり、さらに家族の理解がないと実行はできないと思います。

■まつもとゆきひろ氏講演

「IT エンジニア・サバイバル」

言わずと知れた開発言語「Ruby」の開発者、まつもとゆきひろ氏の講演。軽妙なトークでユーモアを交えながらの講演でした。

はじめは IT エンジニアの現状を再確認し、それについて分析、対策…とトントン拍子に話が進みました。そして、一番時間が割かれたのは対策に対する進め方。

サバイバルというキーワードから「生き残る」という単語を取りだし、自分のゴールを知ることから始める、と。

「幸せは人によって違いますよね。」フランクな語り口でどんどん話に引き込まれていきます。

ご自身の幸せの紹介や、どう考えてどう行動していったのかを次から次に紹介していただきました。講演というよりは、雑談のような形で進んでいったのが印象的でした。

「同調圧力」や「奉公主義」などの幻想に屈しないことや恐怖の克服など、エンジニアとしての人生というより、人間としての人生について語ってくださったように思います。

恐怖を克服するには、まず己を知ることから。そして「自分の利点・欠点」「変えられるもの」「変えられないもの」「妥協点」は何かを考えて戦略を立てることが大事である。という言葉に頷いた方も多かったのではないのでしょうか。

三種の神器として「目標(Goal)」「戦略(Tactics)」「行動(Action)」を挙げ、100%の成功はないため、確率を高める戦略を作らなければならない。自分の目指すものとそれを成功させる戦略を立てることが重要と説明をされました。

そして、ご自身のやってきた戦略の紹介や一般的に有効な戦略として「コミュニケーション力」「機嫌」「英語力」を挙げました。

結びの言葉は「差別化重要」「幻想との戦いをしよう」「機嫌重要」「継続重要」「行動重要」というものでした。

僕は個人的に人生観にとっても共感を得ました。普段考えていることと同じだったり、新しく気付かされたりしたこともたくさんありました。

「一生懸命生きたいなら、一生懸命考えよう」というすごく当然のことを仰っていたのだと思います。エンジニアであろうとなかろうと「人間として生きましよう」というメッセージが、柔らかく心にしみるような講演でした。

・Q&A

Q：中国のソースコード検閲について、オープンソースのエバンジェリストであるまつもとさんにご意見を伺いたいです。

A：今のところわからない、です。

Q：コミュニケーションを行ううえで工夫している点を教えてください。

A：機嫌よく話そう。ML等でも基本的に機嫌の悪い対応もしない。「コイツ頭おかしいんじゃないか？」と思っても決してネガティブなコメントをしない、ですかねー。

Q：英語を勉強しようと思っているのですが、英語を身につけるにあたって、こういう風に勉強しておけばよかった、と思うことがあれば教えてください。

A：基本的なことは教育を受けているので、問題ないと思いますよ。何が足りないってやっぱり「場数」なので、どれだけ読むか、聞くか、書くかの方が大切だと思います。Cnetで勉強されているとのことでしたが、Cnetでまだボヤけていると感じるのであれば、もう少しJavaに特化するなどして、的を絞った方がよいかも知れません。

Q：私は北海道に住んでいるのですが、田舎で暮らすにあたって、エンジニアとして生きていくことで大事だと思っていることは何ですか？

A：あまり無いですね。田舎に住んでいるのは、僕の個性なので、「僕、田舎に住んでいるから勘弁です」とは言いません。あと、沢山の情報が入ってくるだけに甘えてはいけなくて、情報を発信することが大切なのかな、と思います。

Q：組み込み Ruby について教えてください

A：Ruby の幅を広げることを目的としています。クラウドコンピューティングや組み込みなどですね。今の Ruby ではできないところをなんとかしていきたいです。小さいコンピュータでも使える Ruby を作りたくです。ほそぼそとやっていますが、もっと沢山の方が来てくれればなあ、と思います。

◆LT 大会

ずどーんと LT 大会です。発表された資料はいくつか [S-Open のサイト](#) にアップされているようですので、興味のある方はそちらをご覧ください。※一部発表時と変更があるようですので、こちらの記事は当日の印象などを中心に書いています。

◆宮城 幸一氏「mentor」

なんと一切喋らないライトニングトークス。桑田圭祐の曲「明日晴れるかな」に乗せて、テキストを流して訴えかけます。あなたには mentor [良き指導者、恩師] はいますか？

自分のやりたいことをしゃべってみよう。あなたの今の先を決めるのはあなた。難しくない。見える中にある、小さな目標を見つけよう。

◆平川 友毅氏「教師から学ぼう」

教師は普通の教師もいれば反面教師もいます。会社ではなく「SESSAME」や「日本 Ruby の会」など社外に勉強の場を求めているという平川氏の、反面教師と教師の紹介でした。

惜しくも時間切れとなってしまいましたが「さまざまな教師と反面教師がいること」そして「いろいろなことを学ぶこと」ということをメッセージとして発信されていました。

◆河野 哲也氏「その日本語(仕様)大丈夫ですか？」

仕様のほとんどは自然言語で記載されています。日本語、大丈夫ですか？

いくつかの実例を挙げて問題提起をされました。はじめから正しい日本語を書くことは難しいです。書いた後にその正しさを確認しますが、そのときに重要なものはチェックリストです。

26 のチェックポイントを研究で作りました。興味のある方は、河野まで！というメッセージでした。講演者の丸岡さんがとても興味を持っていらっしゃいました。

◆永松 靖朗氏「若いソフトウェア技術者に必要なこと」

基本ソフトをやっている、ここ 10 年は PM をやっていて、最近は PMO やっています。と自己紹介から始まり、最近よく話すこととして以下 3 つを。

- ・ ポジティブ思考を常に意識
- ・ 利他のところ
- ・ 賢者は歴史に学び、愚者は体験に学ぶ。

そして将来の話として以下3つを。

- ・ソフトウェア技術者はコモディティになる。
- ・これからは多様化の中での戦える技術者になる。
- ・グローバルエンジニアへの道

話している内容がまつもとさんの講演と似ていたように思いました。

◆小田部さん「自分の活かし方」

…は小田部さんの記事 (p. xx) をご覧ください！

◆野口 隆史氏「S-OpenLT 資料 EM ZERO 編集部」

なんと以前 Magazine にご寄稿くださいました、EM ZERO 編集部の野口さんが LT を！昼は gihyo.jp のお仕事をしていて、夜 EM ZERO を作っているそうです。どのようにして EM ZERO が生まれたか、という流れとして

- ・雑誌と書籍の違い
雑誌は定期的に、書籍は一発勝負…など。
- ・売上のトレンド
雑誌は売上下がっているけれど、書籍は安定。
- ・雑誌の行き先
お金が無い、ネタが無い、販路が無い…とあっていたら、フリーペーパースタイルであれば書いてくださる方がいらっやいました。
- ・脳ブームからゲーム脳→LT 脳？
とお話をしてくださりました。実はコヤマン的にはかなり勉強になりました。WACATE-Magazine もできるだけたくさんの方に見ていただきたいですね！

◆安達 賢二氏「WACATE のご紹介」

我らが安達部長自ら、WACATE の宣伝をしてくださいました！資料作成は河野さんがされて、安達部長が味付けをしたそうです^^

井戸の外に出てみよう。業務以外でもスキルアップ。自分の市場価値を確認することもできるし、井戸の中で困ったときは結構井戸の外の方が助けてくれます。

外部でソフトウェアテストのコツとして話したい方、したくない方も、是非来てみてください。

- ・若手による主体的活動
- ・広い視野の獲得
- ・若手世代の交流
- ・ベテランとの交流
- ・エンジニアとして元気を得る！

などなど、たくさん得るものがあります。興味のある方はあだち/河野まで！

S-Open に来てくださった方に結構興味を持っていただけたようで、どんどん輪が広がると素敵だなーと思います^^

◆長橋 敦氏「社会人3年目の豆知識」

- ・知識とスキルの違い
偏った習得はよくない
- ・予習、実習、復習
復習を行うことで、身につきます。
- ・技術と技能の違い
基礎と特化した内容に対するスキル
- ・木を見て森を見ず
技術だけではなく、何がしたいのかを見る
- ・技術の押し売りはダメ
技術の押しつけで Up するのは技術者満足度のみ
- ・エンジニアは社会人です
エンジニアとして技術を磨くのは当然！

やぶ医者のように、“やぶエンジニア”にならないようにしましょう、という発言がとても心に残っています。

◆小池 輝明氏「コミュニティ活動は何をもたらすか？」

小池さんのさすががしいまでの S-Open へのお誘い LT でした(笑)。会社=社会の価値観になりがちですが、それで本当にいいのでしょうか？会社の中に自分の目指すべき理想像がいますか？会社がかしようとしていることが、社会にマッチングしていますか？正しい価値観や判断基準を持つには、沢山のひとと話すべきです！自分の知らない世界があることを実感します。とコミュニティ活動のメリットをどんどん挙げます。

「興味を持つこと、人と会うことが脳に一番良いと脳の研究者が言っています。なので S-Open は脳にいい！」というセリフがものすごく印象的でした。WACATE も人と会ってディスカッションするところにとっても意義があるため、深く納得しました。

そして、LT の終わりには講演者である御二方にコメントをいただき、ホットセッションは終了いたしました。

◆終わりに

今回の S-Open は、かなり WACATE 世代に対してのメッセージ色が強かったように思います(ですから、どうしても参加したかったのです)。

僕はテストを専門にしていますが、やはりソフトウェアのエンジニアに変わりはないということを再認識しました。

特に丸岡氏の講演とまつもと氏の講演は「エンジニアとして今後どうやって生きていくか」という一貫したテーマに基づいていて、S-Open のセッション自体は午後のみと短いながらも非常に得るものがあったです。

今後は、WACATE 世代が業界を元気にしていかないと、やっぱり楽しく仕事できなくなっちゃいますもんね。僕も今のスタンスのまま、できる限り楽しみながらやってみようと思いました^^

また、BOF(交流・懇親会)では安達さんに WACATE についてお聞きする方がいらっしやったとかで、僕も少し BOF に顔を出せばよかったなーとか思いました。(こやまん)

◆次回 S-Open の告知

第 32 回 S-open 主催 ホットセッション

■ ■ 「元気になるものづくり」 ■ ■

◇日時

2009/8/25(火) 13:00~17:00(ホットセッション)
17:15~19:30 (BOF(懇親会))

◇会場

学校法人常翔学園 大阪センター
梅田 毎日インテシオ3階 会議室302
大阪市北区梅田3-4-5 毎日インテシオ3階
<http://www.josho.ac.jp/osakacenter/index.html>

◇プログラム

- ・第一部：第 32 回 S-open ホットセッション
13:00 ~ 13:05 挨拶
13:05 ~ 16:00 講演
16:15 ~ 17:00 パネルディスカッション

講演 1：「小型衛星による新たな宇宙利用」
講演者：三枝 博 氏 (ソラン株式会社)
講演 2：「Project OCEAN：産学連携による
実践的ソフトウェア技術者教育」
講演者：沢田 篤史 氏 (南山大学)
講演 3：「日本が Software で今取り組むべきこと」
講演者：今関 剛 氏 (EEBOF)

- ・第二部：BOF(飲み物、軽食付き)
17:15 ~

◇参加申し込み要領

- ・募集人員：60名
- ・参加費
ホットセッション：2,000円(S-open 会員・学生)
5,000円(一般)
BOF(懇親会)：2,000円
※当日も S-open ご入会を受けつけています！
(年間：5,000円)

他のセミナーでは見られない低価格で、最新の情報を得られます。これも S-open の魅力の 1 つです!!!

◇申し込み方法

詳しくは [こちら](#) をご覧ください。

■ @IT ソフトウェアテスト夏ゼミ ■

7/24(金)に、ソフトウェアテスト夏ゼミが開催されました！

■ 『組み込み系デスマーチ・プロジェクトのテストでの正しい手の抜き方』 講演者：山浦 恒央 氏

「組み込み開発とデスマーチは表裏一体」という講演タイトル同様とても刺激的な一言で講演は始まりました。ソフトウェア製品開発の急激な変化に関して下記のような時代の流れがあったそうです。

- ①品質重視の古き良き時代(~1990年代)
- ②Y2Kの呪い、新規開発の減少(~2000年)
- ③組込系 SW の爆発的増大(巨大・複雑・短納期)(2000年~)

時代の流れの中で、SW の対象商品が汎用機から組込系になることにより、出荷時期(リリースタイミング)が重要視されるようになってきました。やがて販売台数が多くなるにつれて、出荷時期がより重要性されるようになり品質以上に重要視されるようになってしまいました。

しかし、低品質の商品が与える市場インパクトは企業にとって大きなマイナスになります。ブランドイメージ・サポート・回収費用等々、有事にかかる費用は計りしれません。しかし、HW・薬品・食品等々さまざまな製品と異なり、安全基準がないのが SW の現状です。

現在、組込系にかかわるエンジニアには「リリースタイミングを維持しつつ品質を向上させる」が大命題となっています。

◆デスマーチ・プロジェクトが誕生するまでに

デスマーチの定義から始まり、一番貴重なリソースは時間であり、現代の SW 開発は、そのほとんどがデスマーチ・プロジェクトといえるそうです。

なぜ、デスマーチ・プロジェクトが発生するのか？「会社の上層部が見積りの半額&短納期で請け負ってしまう」等の外的要因によりプロジェクトとして大きな変更を求めらるという事態が発生する。

「ブルックスの法則」「SLIM」が示すように、同等の機能・品質を確保することは困難であることは、賢明なる読者諸氏にはお分かりのことと思います。しかし、上長(管理職)に「そんな条件で開発することは不可能です」と伝えても帰ってくる答えは「そこを何とかするのがお前の仕事だ！」といわれてします。

そしてまた一人修羅の道(デスマーチ)を歩むことになるのでしたら。

★人月の人と月を等価で考える人がいますが、絶対にありません！！(山浦氏)

(SW 開発は、HW と異なり大量発注に伴うスケールメリットがないのに・・・)
(類似品を同等の費用で購入してくれるなら別でしょうが・・・)

◆正しい手抜きの基本

「手抜き」とは、限りあるリソースを優先順位の高いところへ配布することだそうです。

① プロジェクト立ち上げ当初から、プロジェクトのバリエーションをいくつか持つようにする。

⇒問題が発生してからでは、対応できない
⇒四ソース状況に応じてバリエーション(松・竹・梅)を選択する

その際に「SLIM」の「最短開発期間」をベースに見積もることで、実現不可能な計画は立てないことも重要です。

② スケジュールを常時定量的に把握する

⇒正しく手抜きをするための、必須！

③ 目標を達成するための時間と人員を定量的に見積もる

⇒見積りを毎週行う！！

(テスト計画の見直しと同等?)

一般的に管理職による「対策」の悪い例として、下記のようなことが挙げられます。

・「本物のプログラマは寝ずに働く！」

→世の中の 80%のプロジェクトが今でもこの対策を行っていると思われる

・人員投入

→エース級のメンバーは、入らない

→余っている人が、集まる

→上層部は、人数(頭数)がそろえば「OK!」と思っている・・・

★手抜きは、計画的に♪

良い「対策」として「トリアージ(Triage)的な手法」を提唱されていました。

◆トリアージ(Triage)的な手法

限られた人員・予算・日数をどこに投入するかを判断する方法。

下記内容を早い時期(要求仕様・機能仕様作成段階)に作成してテスト項目設計を実施することが良い対策につながるそうです。

①機能に優先順位を付ける(→発注側との合意が必須)

②品質の優先順位を付ける

③デバック、テストでの「最低実施事項」を決める

そのほかにも、手抜きを支えるいくつかのトピックスを紹介していただきました。

- ・スケジュール短縮・延長における法則
→「ブルックスの人月の法則」「人月の神話」
- ・SLIM: 接触力のある「最短開発期間」
→「不可能領域(超短期開発)」「非現実的領域(超長期開発)」を踏まえて「現実的開発時間」を知ろう
- ・ソフトウェアの再利用
→目的: コスト削減、実現可能性の保証
→対象: あらゆる成果物(ソース、手法、環境、仕様書、データ、マニュアル、etc)
→20%以上の改造量がある場合は、新規開発の方が楽!

ソフトウェア開発・ソフトウェアテストの現場では要求未確定・仕様変更・納期の変更(圧縮)・予算の変更(削減)等の様々な変動要因と戦っているのが現状です。

「手抜き」という言葉で表現されていましたが、もっとも貴重な時間というリソースを有効活用するために、早い段階で対策を考えることができるかが重要になってくることを改めて痛感させられる内容でした。

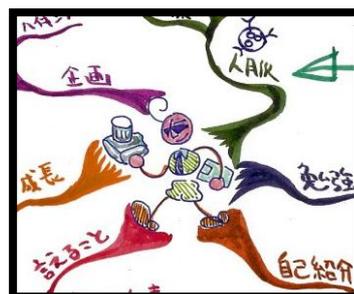
「手抜き」という行動が特別なことではなく、ベテランのエンジニアにとっては「落とし所」という言葉で使われる、プロジェクト内容の変更と同義だと感じました。

今まで計画等の文書に登場することがなかった、簡単に「KKD」として片付けられてきたことをリスク・対策を明記して、メンバーと共有することで、ソフトウェアの品質向上をさえていけるのではないかと感じるとも刺激的な講演でした。(むらかみ)

■■ S-Open LT ■■

こんにちは、おたべです。

去る7月11日にS-Open主催のホットセッションが開催されました。その中でライトニングトークのトーカーを募集していましたので、思い切って「自分の活かし方」と言うタイトルで発表してきました。今回自分がどの様に自分を活かして成長してきたのか簡単に触れていきますので、どう勉強を進めようか迷っている人の参考になれば幸いです。



(開催内容):
<http://www.s-open.net/hot/hs31/outline.htm>

■勉強を始めたきっかけ

私が勉強を始めたきっかけは、仕事で頼りにしていた上司が異動したのに伴い、自分の力だけでは仕事に支障が出てくる危機感に突き動かされたのが大きな理由です。

■まず参加する

初めは何を勉強すべきかも分からなかったのですが、テスト関連の本や社内資料を調べ、セミナーや勉強会が開催されれば積極的に参加していきました。またそこで勉強したことを仕事でも試し、復習と実習としました。

■人脈が広がる

勉強会に参加する回数が増えると、自然と顔見知りが出てきます。また参加者は似たような悩みを持つ人が多いので、勉強会後の懇親会などでは話がぐいぐいと盛り上がり、少しずつ人脈が広がっていきました。

その他にも著名な方が参加していることもありまでするので、直接そういった方達を見聞きしていると自分の中でも目標がはっきりしてきました。

■自分でも企画する

勉強会に参加するような人達は、自分自身でも企画運営をしたりしています。それらの企画に参加したり、手伝ったり、**自分でも何か企画するようになると、自分自身の実力もついてきます。**また企画の手伝いや運営には、趣味の写真撮影や釣りが役に立ちました。

写真に関しては機会があれば頼まれなくても撮りますので、その後の資料として重宝されました。また釣りは船を使った企画などに役立ちました。趣味も一芸と呼べるくらいに腕が上がると、仕事にも役立つことが出来るようです。

■継続後の自分

上記の活動を約3年続けてきましたが、その結果成長したと思われる点は以下になります。

- ・社内で勉強会等を企画運営できるようになった
- ・チャンスに対して、活動当初はただ待っていただけだったが、今は自分から情報を発信してより多くのチャンスをつかめる様に意識するようになった
- ・私的な楽しみであった趣味を、積極的にコミュニケーションの手段やチャンス獲得に利用するようになった
- ・世間から見た自分の実力が当初さっぱり分からなかったが、社外の活動に参加し続けたことで以前よりは客観的に分かるようになった
- ・最近手描きのマインドマップが面白くて、筆ペン等を使って描くようになった
- ・(たまに)企画を通して初対面の方で私の名前を知っている人がいて、ドッキリ&うれしい!

■継続して勉強するために

私が勉強を進める上で気を付けていることや役立てていることは以下になります。

- ・**まず勉強会等のイベントを見つけて参加する。**そうすると予習・復習・実習する必要が出てくるので勉強になる
- ・上記に関連して、やる気は勉強している内に出るのでまず始めてみる
- ・勉強したことはすぐ試してみる(マインドマップ、直交表等)
- ・定期的にセミナー等に参加してモチベーションを補充する
- ・ある程度知識がついたら**自分で勉強会等を企画してみる。**そうすると人に説明できるレベルまで何度も資料を見直して知識を整理し、実施することで色々自分に足りない点が見えてくるので、今後何を勉強していくかが具体的にになっていく
- ・勉強で使えるぐらい趣味を磨いてみる
- ・周りの人が知らない技術を勉強する(Only One)
- ・第一人者になるくらい勉強する(No.1)

■まとめ

こうして今まで辿った道程を振り返ってみると、自分一人の力では到底ここまで来られなかったことがよく分かりました。世間や様々な人達から知識や経験を得るチャンスを頂き、そこで得られた成果の何割かを周りに発信し、自分と自分以外との間でコミュニケーションをとることで自分自身を活かす術が少しずつ見えてきた気がします。

ちなみに私は学生時代、柔道部に所属していたのですが、私の好きな柔道の言葉に「**精力善用**」「**自他共栄**」という言葉があります。柔道は相手が居て初めて自分も稽古になります。また相手に怪我をさせてもいけません。

今の自分に重なるこの言葉をこれからも大事にして行きたいです。(おたべ)

■最後に

別イベントのレポートはいかがでしたでしょうか?たくさんイベントに顔を出すと、まだまだ勉強しなければならぬことにたくさん気づきます。視野も広がります。是非、読者の皆様もイベントに出かけてみてください。新しい世界が広がります^^

願わくば、その出かけるイベントがWACATEでありますように…w (WACATE-Magazine 編集部)

ゆもつよの「はい、こちらテストング事業部」

第6回(最終回) 解決したい課題は何ですか？

著者：湯本 剛(YUMOTO Tsuyoshi)

メーカー系ソフトハウスで10年ほどテスト業務をした後、現在は豆蔵にてテストプロセス改善コンサル、テスト教育講師に従事。7月某日、ISTQBの会議に出席するため、マレーシアにきています。非常に長時間でしたが白熱した議論となりました。写真は帰りに香港で飛行機乗り換え待ちの時の一コマ。



いよいよ**最終回**となった「はい、こちらテストング事業部」。今回は、テスト設計について書きたいと思います。

テスト設計が重要であることは、WACATE-magazine 読者の皆さんならすでにご存じのことと思います。ただ、じゃあ、何がテスト設計か？と聞かれたら、どう答えますか？

「**直交表を使うことです！**」

なんて答えるようではかなり怪しいです。

設計とは、そもそも課題を解決するために工夫する知的行為です。それは、ソフトウェアだけにかかわらず、建物を作ることや洋服を作ることなどでも一緒です。すべてのことにおいていえることです。

ソフトウェアの開発では、実装作業分担をするために処理を分割したり、性能を出すために処理を非同期にしたり、データの一貫性を保つためにロック機構をいれたりすることが設計行為にあたります。要は、**どういう構成でソフトウェアを構築するか決めたり、要件を満たす際の課題をどう解決するか決めたり**しています。

それでは、**テストで解決したい課題**とはなんでしょう？ テストで解決したい課題は、大きく言って次の3つです。

- ・ より網羅性の高いテストを行う
- ・ 少ないテストケースでテストを行う
- ・ テストでより多くの不具合を見つける

想定できる全てのパターンを動作させてソフトウェアに問題がないことをテストできるのであれば、上記3つは課題にはならないでしょう。ただ、現実にはそんなことは出来ないで、**想定できる全部のパターンから、本当に確認したいことをテストできるパターンをサンプリング**しなければなりません。

サンプリングしたパターンが本当に確認したいことをテストできていれば、網羅性が高いテストができたことになります。網羅性の確保のためには、確認パターンをマトリクスやデジジョンテーブルのような表であらわしたり、フ

ローチャートや状態遷移図のような絵にあらわしたりして、テストの網羅性を確保します。

ただ、時間は限られていますので、時間内に確認できるように入力値のパターンや処理条件の組み合わせ、機器構成などをサンプリングするための工夫をしなければなりません。工夫の一つとして、**入力や条件を「同値分割」する方法があります**。同値分割は、ある集合の中の値が論理的に考えて同じものを一つサンプリングして、正しいことを確認できれば他の値も正しいとみなす考え方です。同値分割のサイズを大きくすると、テストの数が減ります。そのためには、確認したい目的をはっきりさせ、その目的が満たされるテストだけを行うようにします。これはテストの基本ですが、「**その目的が満たされるとはどのようなことなのか？**」ということを考えるのは、簡単なようでなかなか難しい、とても奥が深いことです。

上記の同値分割がテストケースを少なくするための最も基本的な考え方ですが、他の考え方として、全組み合わせの中から、何らかの原理原則を元にテストすべき組み合わせをピックアップしていく方法があります。ひとつは、仕様で記述している内容から論理的に優先順を決めて選択していく方法があり、この考え方を支援するツールとして、原因結果グラフやCFDなどの技法があります。もう一つの方法としては、全組合せではなく、二値の組合せを全網羅する方法があります。この考え方を支援するツールのうちのひとつが直交表です。

もう一つ、テストでより多くの不具合を見つける方法ですが、これは経験則的なものとなります。例えば、ある条件の境目は誤解が入りやすいので狙ってテストすべきだという経験則があります。その**経験則にしたがってテストケースを出すのが境界値テスト**です。

というようにテストで解決したい課題に対しては、解決を支援するためのツール(技法)が用意されています。テスト設計をする人たちは、それらの**ツールをうまく使いこなすことで効率的にテストケースを作る事が出来るわけですが、ツール(道具)は、使い方を間違えるとあまり役に立ちません**。もともとテストケースが少ないのに、テストケースを減らすためのツールを使おうと思ってうまく使えず、逆にテストケースが増えることさえあります。

テスト設計とは、**テストケースを作るときに考えられる課題を元に適切な解決策を見つけ、対処すること**です。解決策の一つとして、技法(ツール)の選択があるだけなのです。

一言で言うと、「**技法ありきではなく、課題ありき**」なのです。

ということで、今回はここまでで終わりにしたいと思います。全6回の連載はいかがでしたでしょうか？一貫して言いたかったのは、**テスト対象を理解する事がよいテストに繋がる**ということです。みなさんもこの連載の内容を参考に、ちゃんとテスト対象を理解して、よいテストができるようがんばってください。

勉強会のモデレータをやってみよう!

書いた人：カセッチ

ども、カセッチです。Vo.7 に引き続き、TEF 主催の勉強会「原因結果グラフ&デシジョンテーブル勉強会」のモデレータ経験談をご紹介します。今回は、「きっかけは?」「原因結果グラフってなあに?」「モデレータのお仕事[企画編]」でしたが、今回は準備から当日までをモデレータ目線でお伝えしていきます。Vol.7 同様、モデレータの鈴木三紀夫さん(以下、ミッキーさん)、秋山浩一さん(以下、あきやまさん)からのコメントをちりばめます。

という布陣。なかなか負担を均等にすることは難しいですが、ある程度このあたりの認識を合わせておくという目的もあります。

➤ 演習問題のネタ探し
たぶん、準備で一番「楽しい」作業！身の回りにあるルールや規則、ソフトウェアの仕様などを演習問題のネタにします。今回のネタ出しでは、こんなところを注意しました。

もくじ

- モデレータのお仕事[準備編]
- 賢者からの一言(あきやまさん)

■ モデレータのお仕事[準備編]

ある程度企画が固まってきたら、本格的な準備のスタートです。実は一番大変なのがこの準備編です。というのも、本業の業務が突発的に忙しくなったときに、まったく身動きが取れなくなってしまう場合があるのです。

☑ 本物を用意する
会社のルール・規則や、Wikipedia 記載の定義などを使い、より本物に近い対象を扱うようにしました。

☑ あいまいなものを用意する
あいまいさを残すようにすることで、各参加者・講師陣で微妙な解釈の違いが出ます。これを火種にして議論が生まれればという想いがありました。



僕たちはこれを「沈む」と呼びました^^; これから勉強会企画を考えてるあなた！モデレータは最低でも2名～3名のチームで動いたほうがいいですよ～！



最終回では参加者や模範解答が違ったため、議論が生まれました。講義形式ではない、演習形式ならではの光景ですね。

実際に3名のうち全員がメンバーリストでアクティブになっていたことはあまりなく、沈んだモデレータのタスクを他の2名が手助けします。

☑ たくさん問題を用意する
演習問題は1回の勉強会で多くても3問が限界。でも、「手を動かす」ことが重要なので、参加者には宿題も用意しました。



一人ではモチベーションに波が出ることもあるけど、チームだと心理的にも安心感がでるんですよ～。



数をこなすことも目的の一つですが、出題された問題のうち、ひとつでも解答ができれば、モチベーションもあがりますよね！

というわけで、もう少し具体的に準備作業のポイントをご紹介します。

➤ 各タスクの役割分担

まずは3名の役割を明確にしておきます。今回は、

僕	事務作業、問題・解答作成、当日司会など
ミッキーさん	講義・解説資料作成、当日講師など
あきやまさん	問題・解答・解説作成、印刷物作成など

➤ 資料の作成(講義、解説、宿題等)

ネタ探しとは逆に、この準備が一番「大変」作業です！(ミッキーさん、あきやまさん、本当に感謝感謝!!)。モデレータはオンライン(メンバーリスト)で資料の査読をして、解説の訂正や追加をしたりして、徐々に完成度を上げていきます。

今回のスライド資料では「生徒と先生」という形で原因結果グラフを解説していき、実際にミッキーさんとあきやまさんが会話をする、といった参加者をより引き込むための工夫が盛り込まれていました。



中間ノードを見つけるコツってあるんでしょうか？

はい、AND はロジックの構成から、OR の場合は”is a”関係を探しましょう。・・・



ミッキーさんもあきやまさんも講師経験が豊富なので、こういった参加者の疑問になりそうなところがばばとわかるんですね。

➤ モデレータ自身の技術的な準備
資料の作成とともにモデレータ自身も**テスト技法の勉強**をします。僕自身も、演習中は参加者の進み具合をぐるぐる見回りながら確認して、質問を受けたり、アドバイスしたりしました。今になって考えてみると、メーリングリストでの「**技術的な話**」がなければ当日の不安もより一層大きいものだったと思います。



あきやまさんのグラフはどうして結果がひとつの場合が多いんですか？

結果が複数だと NOT をつけ忘れやすい。グラフを分けたほうがいいですね。



➤ 参加者募集・フォロー
TEFのメーリングリストへ告知を出して、募集を開始します(参加者が増えるのに一喜一憂してました^^)。勉強会は会場の都合で定員があり、参加できない方もできます。また、開催地へなかなかいらつやれない方もいるんです。なので、参加者に対しては「**参加レポートを書いてください**」とお願いしています。モデレータとしては、何らかの形でそういった気持を参加者にもっていただきたいのです！



みなさん、参加レポートを書いて、自分の教わったことを「**おすそ分け**」しましょう。

➤ 当日までのモデレータスケジュールの確認
最後の1週間になれば、資料作成などで遅れがたりもします。進捗状況を確認しつつ、モデレータの予定を共有しておくのがいいでしょう。



今週は出張なので、〇日までに資料はFIXさせて、印刷しましょう！

さあ、準備も終わって当日を待つばかり！あとは、緊急業務が差し込まれないことを祈るのみです・・・(笑)

■ 賢者からの一言(あきやまさん)

今回最後に、賢者ことあきやまさんから勉強会のご感想をいただきましたので、ご紹介したいと思います。



かなりマニアックで濃密な勉強会だったように思います。

なんとといっても、勉強会の準備のためのメーリングリスト(つまりはメンバーは鈴木さんに、加瀬さんに私の3人だけのML)に流れたメールは現時点(5月27日時点)で**548通**を数えます！

単純計算で、1回当たり137回ものメールが飛び交って「あーでもない、こーでもない」といった議論が重ねられていたんですねー(あつ。もちろんお好み焼きやさんの予約の連絡とかもありますけどねつ)。

ラーニングピラミッド理論によると、理解するから、できるまでの学習成果の定着度合いは、

1	受講する	5%
2	読む	10%
3	見る、聞く	20%
4	例を示す	30%
5	議論する	50%
6	経験する	75%
7	人に教える	90%

1~3 → 知識学習の領域

4,5 → ケーススタディの領域

6,7 → OJTの領域

だそうで、教える方の私もとっても勉強になりました。

そうそう。原因結果グラフは、使うかどうかにかかわらず知っておいて損はないテストの考え方のひとつだと思いますので、今回参加された方もされなかった方も是非知ってほしい人(捕まえて習得しちゃいましょう(いなかったら、WACATEに期待?))。

準備はとても大変な作業です。でも、モデレータ自身の血や肉になるとてもよい経験でもあります。少しの勇気を出して、モデレータに挑戦してみてくださいませんか？

いよいよ、勉強会当日を迎えます。次回もお楽しみに～。

次回「当日編」に続く！

WACATE Short Short - Girl's Talk × 交流会 - vol.6

レポート：中野さやか(いいだしっぺ)



急な告知となってしまったにもかかわらず、WACATE ファンおよび WACATE に興味を持っていらっしゃる方、計 11 名に参加していただきました。ありがとうございました。

■ガールズトーク



ランチパーティーとして行ったガールズトークですが、「昼から酒!？」と、驚愕の声が(笑)。とはいえ、乾杯とともに緊張感がほぐれていきました。

自己紹介をしつつ「自分にとっての WACATE」を聞いてみたところ、こんな意見がでました。

- ◆テストの分野で楽しいところ
- ◆試せる場
- ◆エネルギー補給
- ◆仲間のいる場所

さすが、前向きな意見ばかりで頼もしく、嬉しく思いました。その後もテストの話、職場の勤務時間や空調の話、部下指導についての悩みから通勤電車の女性専用車両についてなど、たくさん話題で盛り上がりました。



■交流会

ガールズトークの盛り上がりで、若干遅れたお世話役一行を、交流会から参加の方々があたたかく待っていてくださいました。

こちらでももちろん(!?) テストの話、職場の悩み、テストや仕事に全く関係のない話題など。即興の WACATE 紹介プレゼンも聞けちゃったりしました!

恵比寿の夜景も綺麗だったのですが、それ以上にトークは盛り上がりを見せていました(笑)。

今回、ガールズトークと交流会とを行っていましたが、テストや仕事に関する話題に男女の壁はない、ということをつくづく感じました。(もちろん、女性ならではの悩み、男性ならではの悩みというのは、あるとおもいますが)

交流会のあとも、熱い想いが冷めやらぬ数名で、二次会という名の三次会へ。

オープンテラスで涼しい夜風にあたりながら、話題は熱く!

■お世話役として

幹事としては、準備段階から至らない点が多々ありましたが、参加者の皆様、関係者の皆様のご協力もあって、楽しいイベントになりました。本当に、ありがとうございました。

WACATE は「経験する場」でもあり、自らが「加速(成長)する場」であると、一つの経験を終えて、実感しております。

■最後に

ガールズトークって、思いついたのはいつだっただろう? 正直、いろんな思いが駆け巡っていました。伏線のように入り乱れていて、うまく文章に表わせないので、これまで2回の WACATE、および数回の WACATE Short Short に参加してきた中で、「女性エンジニアって、もっとたくさんいるよね?」そんなことを考えていました。

参加者の男女比で考えれば、少ないのかもしれませんが、会社を超え、業務を超えて 10 名の女性エンジニアが集まるというのは、決して少なくはないのかもしれない。

「仲間のいる場所」そんな意見もあったように、WACATE の敷居は決して高くはありません。

もし、WACATE への参加を迷っている方がいらっしゃるなら、まずは WACATE Short Short への参加をお勧めします。きっと「仲間」に出会えるでしょう。

WACATE 2009 夏



おなかっ！！
いっぱいでした。

第5班

I♡奄美ずう
投稿戦士!

GAKU (奄美ずう)

私達、第5班「奄美ずう」です。

レビュープレゼンでは、奄美アイランドの宣伝、ありがっさまし
よらた。(ありがとうございました。)

・・・その後、何人かが奄美大島に！！☆G000000D！！

あっ！本題の「レビューワークショップ」

今日、初めて出会った人達が集まって、まったく知らないレビュー
を熱く真剣に行った事実は、
未来、其々の考え方を変え、小さな1歩が大きな可能性を作って
行く事になる。

■STEP1 チームビルディング



◆リーダー決め+チーム名

このSTEPは、取り合えず「若手」はだれやあ。って言う話
して「GAKU」・・・つまり私に簡単に決まっちゃった。

次は、チーム名！！！！

リーダー特権で、奄美大島出身やし、

「奄美ずう」で！！(テンション上昇☆)

※あれっ、資料を見返すと海の生き物で・・・って書いている。

今頃、気づきました。(実行委員の方々すみません。)

◆レビュー対象物の把握+メンバーの経験・スキル把握

●レビュー対象物



レビュー対象物は、確か「日報システム？」の画面仕様書
でしたよね。

皆さん覚えていますか？

んで、その「日報システム」の仕様書をレビューする為に必要な
スキルは、以下とどました☆

- ① 労務や就業規則に詳しい人
- ② 社内のシステムを把握している管理者
- ③ 後は、レビュー経験者、Web系開発者、対象システムの
利用者等

●メンバーのスキルと比較

①と②に関しては、全滅！！なので、あだち部長に雇って
貰えるようお願いした。

③は、Web開発者と利用者(ユーザー)は当てはまった☆

しかし、レビューの経験はあっても公式レビューは皆初心者
だあ！！

初めてのインスペクションレビューは雲行きが怪しくなっ
てきました(>□<)

そして雲行きが怪しくなって来た所でSTEP1終了！！<一
本締め>

■STEP2 レビュー計画立案



ここのSTEPが一番厳しかったなあ。

奄美ずうが重視したのは「目的」でした。

このレビューをする意味(効果)を考えてみようと言う事になり、開発途中でドキュメントも未完成の状態、何故この時期にレビューをするのかと言うところから、

「目的」は!!

設計途中段階にクライアント要求を実現できないドキュメントの欠陥を検出する。

に決定(^o^)

要するに早い段階でドキュメントのレビューを行い、最低限の要求を満たせるかを確認して、当たり前品質の確保を行うと言う事です。また、その結果を元に魅力的品質の追求も可能になりますね☆すばらし・・・

そこで、上記の目的を達成する為には、どのような観点でレビューをする必要があるか考えた。

その結果が以下の観点になり、使う人の観点を重視した。

使う人「管理者：この案件のクライアント」以外にも、入力側のユーザーの観点も取り入れている。

つまり、システムは、人が行う作業を簡単に快適にする為に存在しているからである。

また、このシステムの導入には、入力する側の使いやすさも重要である。

管理する側とされる側の、それぞれの観点が必要になる。

観点	シナリオベース	チェックリストベース	アドホックベース
1) ユーザ観点での欠陥を抽出する(入力側)	●	●	
2) 管理者が想定するデータが取り出せない事態を防止する	●	●	
3) 入力操作のストップを防止する(機能の観点)	●		
4) データ消失を起こす事態を防止する	●		
5) 誤字脱字の検出			●

とレビューする観点を決めてレビューの役割は以下にした。

やっと、ここでメンバーが明かされる☆

●レビュー役割

- ・GAKUさん(ロール:モデレータ)
- ・K.Mさん(ロール:記録係)
- ・Y.Kさん(ロール:レビュー)
- ・S.Kさん(ロール:レビュー)
- ・N.Nさん(ロール:説明者)
- ・C.Aさん(ロール:レビュー)



なぜか、奄美へずうには、欠席予定の「明日君」の代わりに説明してくれる「説明者」がいる^^

※この時点で1時間程度、時間をオーバーしておりました。。

■STEP3 個別レビュー/MTG準備



個別レビューは、それぞれの観点で必死にドキュメントの欠陥を探しました。

始めからワイワイしていましたが、ここは真剣そのものです。

■STEP4 レビューMTG



ついにレビューMTGです☆

N.Nさん「説明者」がドキュメントの説明を「明日君」に変わってしていく。。

もう、指摘の嵐です。

Web開発経験がある(K.Mさん、N.Nさん、Y.Kさん)からは、技術的な観点からの指摘があり、

また、テスト実施が担当で、ユーザー観点でレビューしていた人(S.Kさん、C.Aさん)からは、ユーザビリティを重視した指摘が上がっていた。

レビューの経験とレビューする観点的の違いで、それぞれ違う指摘があり、

レビュー計画の大切さや目的、観点及びドキュメントに対する適したメンバーのアサインの重要性をリアルに学ぶ事ができた。

指摘は、終わらず。。

ドキュメントの欠陥の多さを確認する事ができた。

ここまで来ると、昨日までの他人が、意見を出し合える仲間になっていました。

■STEP5 結果取り纏め



レビューMTGで指摘が多く、結果の取り纏めも苦労しました。記録係のK.Mさん+Y.Kさんお疲れ様でした。皆、言いたい放題ですからねえ。楽しかったです。

一通り、纏めて1日目終了!!

宴会だぁ☆

■STEP6 ふりかえり/発表準備



2日目は、いよいよあだち部長への報告、、、

「奄美へずう」は、レビュープロセスや、レビュー方法に関しては、紹介できるような工夫は出来ていませんでした。

他のチームは、付箋を使ったり、グラフを使ったりで素晴らしかった☆

小田部さんのマインドマップには感動です!!

と言う事で、恥ずかしながらアピールできる箇所が無い状況で、「奄美へずう」は、最初に決めた目的、結果、伝える相手に関して考えました。

適当なあだち部長に細かい所まで報告してもなぁ〜・・・なんて☆

◆重視した事は...

- ①最初に戻り、目的は何か。
- ②目的に対する結果はどうか。
- ③誰に報告するか。

その結果、「奄美〜ずう」の報告は、こんだけ!!!少ない

・ 今回のレビューの目的

- 設計途中段階にクライアント要求を実現できないドキュメントの欠陥を検出する。

・ 結果のまとめ

- **重大な欠陥を16件**検出致しました。
 - ユーザビリティ障害 : 7件**
※運用上に支障をきたす
 - 機能的欠陥 : 6件**
※潜在的な要求を満たせない(要求開発ができていない)
 - 要求未達 : 3件**
※顕在化した要求を満たしていない(開発概要書との不一致)
- 中〜軽程度の欠陥は**36件**ありました
 - ・ テストに支障をきたす欠陥(曖昧な仕様)
 - ・ 重要では無いがユーザーの使用に支障をきたす(ユーザビリティ考慮不足)
- 誤字脱字は**9件**ありました
 - ・ ソフト開発に影響しない欠陥(仕様書の記載ルールを守っていない)

と言う事で、結果的には、

差し戻しの要再レビューとなりました。

2日間を振り返っての感想...

CAさんが...

ぼそっと...



って言うから、

確かに!

っと思い爆笑でした☆

◆プレゼンテーション



実際のプレゼンは、奄美大島の紹介から始まり、あだち部長への報告...メンバーの感想...と「おなかつ!!、いっぱい」なワークショップとなりました。

私、「GAKU」ですが、WACATE 夏に初めて参加し、社外のソフトウェアテストエンジニアと夜遅くまで語り、テスト以外にも多くの事を学ぶ事ができ、2日間ですが...**価値のある時間を過ごす事が出来ました。**

今回、品質改善プロセスにおけるレビューの意義ドキュメントをレビューする為には、計画を怠らず、相手を知った上でチームを構築し、目的と観点を忘れずに技法を使いながら進めていくことの大切さや、チームの重要性を改めて学ぶ事ができました。

さすがに、「日報システム」...この名前でNGとは...細川さん☆

※現在、第5班「奄美〜ずう」は、デスマーチの真最中で土日も働いている人...

何と奄美大島に旅行中の人と皆様々です。

人が豊かになるソフトウェアの品質を目指して日々努力します。

By GAKU@奄美大島



伊せんぱいにきく。 氏

第7回：【マイキャリア】 PN:多摩 坊主



WACATEの皆様こんにちは。PenName”多摩坊主”と申します。まずは・・・ごめんなさい！！前は私の個人的な事情によりWACATE-Magazine”せんぱいにきく”に穴をあけてしまいました。こんな私ですが、引き続きお声が掛かっているのは光栄な事です。(Magazine編集部 皆さん感謝です！！) 僭越ながら、世界で唯一のマイキャリアに関してこの場を借りて書かせてもらいました。

振り返ると色々ありました

現在某外資系開発グループ内のテスト部門でマネージャ職をやらせてもらっていますが、正直昔から現在行っているような仕事に絶対付くぞ！という強い・具体的なイメージはありませんでした。しかし漠然と英語に関係した仕事には付きたいなあと思っていました。(ポイント: 何となくでもなりたいイメージは大事ですね) 留学経験とか全くなかったものの、なぜか英語が好きだったんですね。(中学・高校時代アメリカ映画 ゾンビ・エイリアン・遊星からの物体Xとか・・・そんなのばかり見てたので 苦笑) 何とか現在その夢はかなったと思います。とはいうものの、やはり英語はTOOLという事を日々実感。そこで語られる内容・語り方がいかに重要か、日々精進中です。

話は戻って・・・実際自分は理系ではなく、ソフトウェア開発のテスト職自体も自分が就職した時代には完全分業していないのが当たり前でした。何より、ソフト開発 35歳定年説がささやかれていた時代です。そんな中テストのキャリアなんて想像すらできません。

しかし就職していきなり2年間某銀行のシステム開発部門に出向させられアセンブラでプログラムを組む機会があったのが最初の転機でした。(ポイント: この出向経験でコンピュータの仕組みが理解できました。何事も仕組みがわかると面白さが増しますね) 元々開発よりも営業に興味があり、実際大学卒業後に就職した会社もソフトウェアの商社だったのです。しかし面白いもので、この出向経験のおかげで銀行から戻った後も技術への関心が高まる一方。ですので迷わず技術部門への移籍をお願いし、受理されました。

引き続きプログラムを書けるかなと期待したものの、現実には海外製品を日本で問題なく売れるように仕上げる技術部門だったため、自分で仕様を決め自分でテストを行い、時にユーティリティー系のプログラムを書くみたいな今迄とまた違った生活が始まりました。

数年経った後、自分がエンジニアとしてどれだけ通用するのか単純に試してみたい気持ちが強くなり、現在勤務している会社の門を叩いた次第です。

英語もあまりできず、プログラミングも当時受けにくる開発者と比較すると十分なスキルはなし。しかし前職において、製品開発の端から端まで一通り経験していたのがある意味強みだったのかもしれませんが。(ポイント: 何が得になるか、その場ではわからない事は多いです。日々の業務を通して得られる物はたくさんありますね) この会社では縁あってテストの仕事から始めさせて頂き、色々な経験・勉強をさせてもらいました。

テスト以外の職種も幾つか経験したものの、やはりテストの仕事は面白く、現在はテストのキャリアを引き続き歩んでいる状況です。

テスター資質

私自身もまだテスト技術者として日々精進している過程ですが、テスターが持つべき資質として以下2点を最後にあげたいと思います。

- 1) 物事(プログラムの中身) がどのような仕組みで動いているか常に興味を持つ
- 2) どうやったらその仕組みを壊せるか常に考える

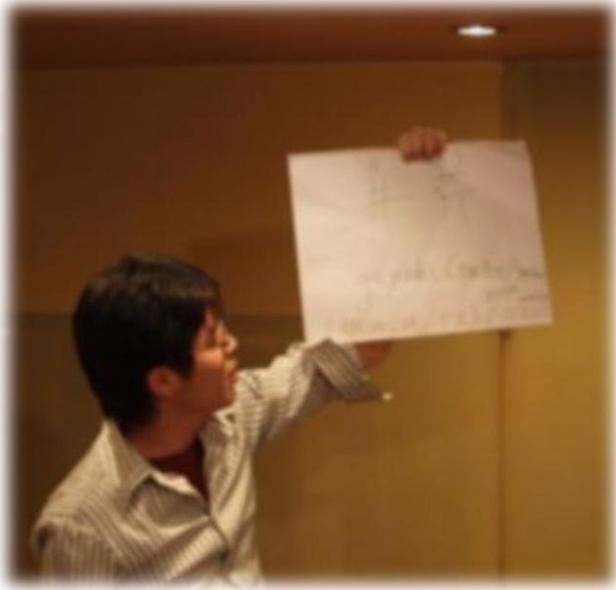
<=2番目が特に私のお気に入りです(笑)

共に精進しながら、品質向上に貢献し世の中を更に良くしていきましょう。

以上、多摩坊主でした。(thanks for reading!!)

ワカテにきく

第8回：【開発者によるテストの世界】 井芹 洋輝



こんにちは。井芹です。私が開発者ということで、今回は開発の世界で行われているテストを紹介したいと思います。そしてそのテストと、私がWACATEに参加している背景の関わりについて、軽く触れたいと思います。

■デベロッパーテスト

開発の世界では、「今作った関数が動くか確認したい」といった開発作業上の細かな要求への対応策として、テストを使うことがあります。そうしたテストはそのまま**デベロッパーテスト**（あるいはデベロッパーテストイング、開発者テスト）と呼ばれています。

そのデベロッパーテストの手法例としては、例えば**テスト駆動開発(TDD)**があります。ご存知の方も多いと思いますが、TDDは「最初に自動テストを書く」→「そのテストをパスするコードを実装する」→「テストを使ってそのコードをリファクタリングする」というステップを細かく繰り返しながら、蓄積的に開発を進める手法です。主に機能未達の早めの検出や、コードのテスト容易性・変更性の向上等を目的として実施されます。

こうしたデベロッパーテストは、一般的に開発作業を**効率化する設計・開発手法として扱われています**。そのため、例えばテストの設計・実装では、作業効率を阻害しないように、その場の考えや意図を基準にするアドホックな方法が許容されています。またテスト形式も、軽快にテストの実装や変更ができるように、JUnit等による自動テストが一般的に用いられます。

ただあくまで設計・開発手法として扱われている事情から、デベロッパーテストは品質保証のテストと形態的にかなり異なっている場合があります。例えば前述のTDDのテストは、あくまで手がけるコードの機能仕様や用例等を確認するためのものであり、一般的な品質保証やバグ出しにはあまり使われません。

■開発者による品質保証のテスト

また一方で、「テスト担当者を雇う余裕がない」なんて現実問題以外でも）開発者が開発のために品質保証のテストを行う場合があります。

例えば**イテレーション開発では、開発工程とテスト工程のサイクルが短いことから、開発者がテストを手がける場合があります**。他にCIでの自動テストなどでも、自動化を優先するために開発者がテストの設計・実装を行う場面が少なくありません。

■自分がWACATEにいる理由

なお当然ながら、上記のデベロッパーテストや開発者による品質保証のテストにとって、WACATE等で扱う一般的な品質保証のテストの情報はとても重要です。

例えば開発者による品質保証のテストにとっては、担当者が開発を兼任するだけですので、設計や運営・管理のノウハウをそのまま参考にすることができます。

一方でデベロッパーテストに関しても、得手不得手を補う点で有効に働きます。例えばデベロッパーテストは、開発作業上の細かな要求に応じてテストを継ぎ足していくため、テストが部分最適化され、テストを整合性が求められるユニットテストやコンポーネントテスト等に再利用しにくくなる、という問題を抱えています。しかしそこで品質保証のテストの見識を持っていれば、デベロッパーテストをやる上でもある程度方針を持ってテストの整合性や再利用性の改善を図れるようになります。

こうした背景は、私が開発者としてWACATEに参加している理由の1つとなっています。

■最後に

上記のように、**テストの知識・経験が直接的な課題解決につながる環境が、開発の世界において存在しています**。実際、私自身の業務もWACATE等で得るテストの知識や経験から大きな影響を受けており、学びが進めば進むほど、それを活用した仕事が増えていく流れが形成されています。

ですので、もし読者の方々の周りにテストに興味ありそうな開発者の方がいるのならば、WACATEに誘ってみてはどうでしょうか？参加は決して無駄なものにはならないと思います。

本コーナーはリレーコラム形式で進めています。

今回はそうかいさんからのご紹介で、
WACATE 2009 夏にご参加いただいた、井芹さんに書いていただきました。
有難うございました★

Software Test Topics

当番：上田 卓由 (WACATE 実行委員会)

こんにちは、上田です♪

暑い日が続きますね～

外はガンガンに暑いのに、中がエアコンでガンガンに寒かったりしますので、フワッとは着れる長袖のものを持ち歩いています。

みなさんも体調にはお気をつけください

それでは、今月も Software Test Topics ということで、お役立ち情報をお伝えしていきます！！

【イベント】コードレビューオンラインハンズオン

一次締め切り：2009年7月31日(金)

コードレビューのハンズオンをオンラインで行おうというものです！

(奈良先端科学技術大学院大学 情報科学研究科 ソフトウェアレビュー研究班さんがハンズオンに協力していただけの方を募集しています)

「あるソフトウェアの開発過程で作成された、いくつかの差分情報(パッチファイルおよびソースファイル)のコードレビューに要したコストを計測する」というものです。

ソフトウェアは JavaApplet で実装されていて、ソフトウェアの内容は「ペイントツール」です。

ん～、マガジンの発行が一次締め切り前だったら良かったのですが、残念です。

一次締め切りには、間に合わないのですが、一次があるということは、二次があるかな～ということで掲載させていただきました！

【書籍】Quality One(2009年8月号)

発行元：株式会社日科技連出版社

形態：PDF(ダウンロード)

価格：無料

3ヶ月ごとに年4回発行される QualityOne が8月に発行されます。

【資格試験】JSTQB 認定テスト技術者資格試験

第7回 Foundation Level 試験

試験日時：2009年8月29日(土) 14時～15時

試験のお申し込みはお済でしょうか？

申し込みの締め切りは7月27日(月)ということなので、今回のマガジンでは試験日時の備忘録ということで、試験日時を掲載させていただきます！

第7回試験の出題範囲のベースは、

・シラバス：Foundation Level シラバス日本語版 version 1.1.0 (Version 2007)

・用語集：ソフトウェアテスト標準用語集 日本語版 Version 1.3 (2007年5月30日)

となっています！

ちなみに第8回の開催予定は、2010年2月13日(土)ということになっています

【イベント】第9回システム評価セミナー

開催日時：2009年9月9日(水) 10時～

場所：パシフィックホテル東京(品川)

申込み受付：近日受付開始予定

セミナーのテーマは「変化(進化)する検証～これからの検証はどうあるべきか～」ということになっています。

申し込み受付が「近日」ということなので、ホームページを要チェックです！！

【イベント】JaSST'09 Hokkaido

開催日時：2009年10月2日(金)

場所：北海道立道民活動センター (かでる2・7)

参加費：シンポジウム参加費(5,250円(税込み))、情報交換会(1,000円(予定・税込み))

申込み受付：7月末に開始予定

JaSST 東京、JaSST 四国、JaSST 関西ときて、JaSST 北海道です！！

(名称が JaSST 札幌から JaSST 北海道になりました)

今回のテーマは「一点突破 テスト道～守・破・離～」ということで、対象は「破」とのこと。

さらに、基調講演は WACATE 2009 夏でクロージングセッションを行っていただいた、日本アイ・ビー・エムの細川さんです！！

参加申し込み受付開始が「7月末」ということなので、ホームページを要チェックです！！

このコーナーでは、書籍やイベントの情報を募集しています。

例えば、「来月勉強会とか OFF 会とか開催するんだけど掲載してくれない？」といったものでも OK です。

開催地も、日本全国津々浦々、どこでもかまいません。

情報をお待ちしております m(_ _)m

もうひとつの

-WACATE 2009 夏-

WACATE2009 夏において、

「もうひとつの夏がやってくる—
”東 N-45a”」

とだけ告知させていただいていた「もうひとつの夏」。

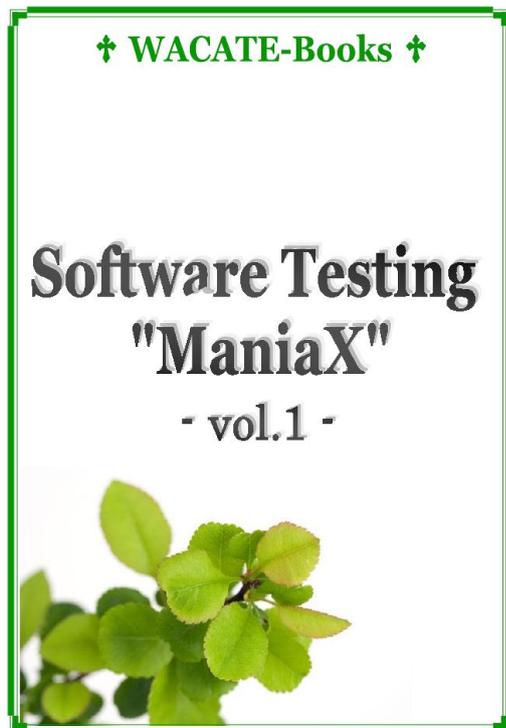
WACATE 参加者のみ参加できる SNS「WACATE-SNS」において少し情報が出ていたので既にご存知の方もいらっしゃるかと思いますが、Magazine 編集部でも少し情報を公開させていただくことになりました。

来る 8/16 日(日) in 東京ビッグサイト

その名は—

Software Testing "ManiaX"

執筆陣はまだ全員明かせませんが、伝説に残る本になると確信しています。



あの有名コンサルタントの”R”氏も寄稿！
その他、業界では誰もがご存知の”N”さん
や”A”さんなど、豪華執筆陣でお送りいたします。

なんと WACATE が「コミックマーケット 76」に出店することが決まりました！

※「コミックマーケット」だからと言って別にマンガを売るわけではありません。

この日本最大級の同人出版イベントには「マンガ」の他「音楽」「写真集」「技術本」「アクセサリ」「服」など、さまざまなジャンルの出店があつたりします。

我々 WACATE 実行委員会 STM 推進チームはコアな「技術本」を作りました。

頒布物の内容は以下の予定です。

◆超マニアックテスト本(予価 1500 円)◆
Software Testing "ManiaX"

WACATE 裏話から超マニアックなネタまで、10 名を超える執筆陣による伝説に残る同人誌。内容は見てのお楽しみです。イベント以外での頒布をしない予定かつ少部数ですので、入手したい方は是非いらっしゃってください。

◆WACATE ネックストラップ(予価 900 円)◆

イベントに合わせて 100 本限定で作成しました。カードケース付きでの頒布となります。名刺や ID カードが入るようになっているので次の WACATE やあらゆるイベントなど、さまざまなシーンで使うことができます。

「あれ、そのネックストラップ…」

「あ、WACATE 行ったことあります？ ^^」

…なんて事があるかも？

デザインをちょっとだけ公開→

WACATE -Works

2009/8/16(sun)
東京ビッグサイト
東2ホール N-45a
にて、君を待つ—。

池田暁の

ミュージカルに恋して。

【第八幕】—観劇ペース、落ちてますよ！—

♪昨年と比べるとローペース

最近観劇記が寂しいことになっています。劇場に足を運べないので、書く事がありません。WACATE2009 夏の準備があったとはいえこれは由々しき事態です。昨年は年間100回劇場に足を運ぶと決めて実際そうしたのですが、それに比べると今年は随分おとなしいもので、半年がたった6月末の時点で32回、演目数では23演目しか観劇していません。これは昨年に比較して60%の速度にすぎません。(とはいっても、月平均5回は劇場に足を運んでいるわけで、そういった意味では順調に回を重ねているのかもしれませんが。)

そんなわけで、明らかに観劇ペースが落ちていることに、最近「今年あまり劇場に通えてない!」と感じて、どことなくあせってたりします。いや、まったくあせる必要はないはずなんです。あせってしまうだけだからしょうがない。手元のチケットホルダーを見ると数枚しか入っていないことにも危機感を感じてしまうし、もはや病気にみえます。(^-^)

♪やっぱり通っちゃうよね

そもそも今年は100回通うのではなく50演目観劇するという目標を立てたので、回数自体は抑えめになるのはしょうがないでしょうね。なにせ1演目あたり1回観劇すれば良いわけですから、50回の観劇で目標達成できることになります。……でも、そうはいっても何回も足を運んでしまう演目はあるわけで、昨年を振り返ると2008年3月のベガーズ・オペラ、2008年5月のルドルフといった演目に都合10回以上通うことになりました。この二つは純粋に好きだったということもあるのですが、通うことになった一番大きな理由は轟真の役者がいたからということでしょう。その傾向は今年もあまり変わらず、轟真の役者が出演する演目についてはチケットも沢山買ってしまった。今年通うことになっているのは、先月号でもご紹介したミー&マイガールや3月から銀河劇場で上演された回転木馬、そして7月から上演されているダンス・オブ・ヴァンパイア。それぞれ3回以上を観劇しています。昨年よりペースは遅いといえども、一般の人から見るとやはり通いすぎなんだろうなあと思います。この3演目に続いていくのは、レ・ミゼラブルとか屋根の上のヴァイオリン弾きでしょうか。あ、でもシェルアールの雨傘も気になるし、パイレーツクイーンもたぶん通っちゃうかなあ。そんなことを妄想しつつも、やはりチケットをとってしまいます。妄想に任せていると、結局は年間100回くらいは劇場に通ってしまうことになりそうです。

♪2009年7月の観劇記

今月もなんだかんだでバタバタしてて、3回しか劇場に足を運ばませんでした。(涙)



♪「ダンス・オブ・ヴァンパイア」(帝国劇場)

7/12(土) マチネ、2階最前列下手側サブセンターほか計2回観劇。演出は山田和也。

原作はポランスキーの映画「吸血鬼」。「吸血鬼」を観たのは随分前だったので、記憶はあやふやである。



公式Webサイトを見ると、日本初演時は千種楽の当日販売に1000人が並んだというくらい盛り上がりたらし、楽しみにしていた。また、プリンシパルクロック伯爵=山口祐一郎にアブロンシウス教授=石川禪といったあたりが顔をそろえ豪華である。そういった意味でも楽しみにしていた。両日ともサラは大塚ちひろ、アルフレートは泉見洋平。

相変わらず山口は動きが大人しいが、その歌唱力で帳消し。ソロの曲は劇場全体が聞きほれていました。大塚は途中のお風呂のシーンはドキッとしますね。ついついオペラグラスでのぞいてしまうのはしょうがないかも。石川もコミカルな役どころをよく演じていた。ですが、一番笑わせてもらったのはヘルベルト=吉野圭吾。この人はこういった役をやらせるとなんでこんなに面白すぎるんだろうかと毎回思ってしまう。今回も多分にもれず笑わせてもらった。幕間のクォール劇場も楽しかった。観劇した回では馬鹿息子ネタが見られなかった444411なので、それはちょっと残念だったけれども。

そういったわけで楽しく観劇した本演目であるが、初回観劇時は違和感が生じた。吸血鬼を扱ったものはどうしてもゴシック・ホラーをイメージしてしまうのだが、この演目はコメディ。一回目の観劇時はゴシック・ホラーのイメージに引張られすぎてコメディの部分を受け付けにくかった。従って上演中からなんともいえない違和感を感じていた。というのも山口の歌唱力は相変わらず素晴らしいし、アンサンブルによるダンスのシーンも見ごたえがある。ただ、サラの病的ともいえる風呂好きな性格付けはどうかならなかったのか……であるから、楽しめなかったかということそれは違う。あくまで私が昔の映画や小説のイメージに引きずられたからの感想であり、多くの方には違和感なく観劇できるのではないかと思う。ちなみに二回目の観劇ではすでに1回観ていることもあり、今度はさほど大きな違和感を感じなかった。おそらく「そういったもの」として消化できたのだろう。と書き進めてきたところで、そういえばポランスキーの吸血鬼もゴシック・ホラー・コメディであったことを思い出した。なるほど、忠実な舞台化なのかもしれない。

8月はサラ=知念里奈、アルフレート=浦井健治の回も観劇する予定である。

♪「異人たちとの夏」(シアタークリエ)

7/26(土) マチネ、16列センター、千種楽を観劇。演出は鈴木勝秀。山田太一による同名の小説が原作。映画化もされている。

役者達の好演と落ち着いた演出のおかげで最初から最後までじっくりと見られたのは良かったが、転換が多い印象を受けた。途中途中で集中力が途切れてしまう瞬間があったので、もう少しスムーズに場を移行できると良かったかもしれない。特に一幕の序盤は転換が多く、話としての立ち上がりもたついている。

シナリオ上、両親との別れ、藤野桂＝内田有紀との別れと、二段落ちのような形になるが、この二段目の落ちに後味の悪さが強く残る。その原因としては、その中心となる桂について十分な説明がなされていないことがある。本来ならば一幕でもう少ししっかりと桂にフォーカスをあてた演出なり場が必要ではなかっただろうか。その上で疑問や謎を回収すべきではないだろうか。



全体通して残った感想のひとつは、ケイの存在は蛇足ではなかったかということ。結末付近は原作から変更になっているが、まだ原作どおりであったほうが話としてはわかりやすかったと思うし、メッセージもすっきりとしたのではないかと。まあもっとも話に救いを与えるための変更としてはいたしかたないのかもしれないが…… とはいうものの、両親との別れのシーンはそれまでにじわじわと気持ちが高ぶる演出で、劇場内にははすすり泣きが聞こえてきた。私もちょっと涙してしまった。ここでいったん劇場内は話が落ちた雰囲気にも包まれたので、やはりここで終わっておけば…という感想を持つ。

原田英雄＝椎名桔平の好演は言わずもがな。しかし、個人的には、椎名以上に父役の甲本雅裕は実にいい空気感を作り出しており、一番の好演でなかったかと思う。すしりとした存在感が心地よく、実にすばらしい。池脇千鶴はその童顔さから母親といった感じを受けにくいものの、丁寧に演じており好感。息子との別れに、その感情に振り回されがちになる姿が印象に残る。それまでの爛漫な性格から一転して、というところも緩急があって良かったですね。通路に面した席に座っていたので、間近に彼女を見ることができましたが、透明感は健在。小柄ながらも意思がある存在感が流石でした。それらに比較すると内田はもう少しという感じがぬぐえない。



このような規模のストレートプレイは、クリエの空間はぴったりですね。大きすぎず小さすぎず、舞台とも遠すぎないので良いと思う。

月その他

スプリング・ビー、Live@クリエのチケットを確保していたものの、体調を崩してしまいチケットを無駄にしてしまった。とても悲しい……。

月2009年8月のキニナル演目

8月のキニナル演目は「天翔る風に」

★天翔る風に

<http://www.tsmusical.com/stages/ama.shtml>

東京芸術劇場中ホール、2009/08/21(金)～2009/08/31(日)。
出演：香寿たつき、山崎銀之丞、戸井勝海、今拓哉、阿部裕、平澤智、剣持たまき、福麻むつ美、照井裕隆、友石竜也ほか

本演目は野田秀樹の東京芸術劇場芸術監督就任記念公演シリーズの一演目として上演されます。原作は野田秀樹の「償作・罪と罰」。演出は謝珠栄。とにかくキャストが豪華。歌える人を集めてあるなど印象。香寿さんを堪能できるということもあり、とても楽しみにしています。ミュージカルファンはもとより、野田秀樹ファンも楽しめるのではないのでしょうか。

月今月の一枚

7月の1枚は「ウィーンミュージカルコンサート ライブ録音盤」です。



これは2008年の梅田芸術劇場で行われた「ウィーンミュージカルコンサート」の様相をCD化したものです。

なぜ今月はこれかということ、7月から帝国劇場で上演が始まった「ダンス・オブ・ヴァンパイア」の影響です。実はまだ東宝版ダンス・オブ・ヴァンパイアのCDを所持しておらず、でもどうしても聞きたくなったところにこのCDの存在を思い出したというわけです。

ダンス・オブ・ヴァンパイアだけではなく、「ロミオとジュリエット」や「レベッカ」、「モーツァルト！」に「エリザベト」の曲も含まれていて、このアルバムだけでウィーンミュージカルを堪能することができます。

私もわざわざ大阪までこれのためだけに出かけていったので、聴くと思いで興奮してしまいます。これがきっかけで、すっかりマテ君のファンになってしまった私です。

しかし、このCD、会場での限定受付のみで、残念ながら一般販売されていないんですね。

もし、中古CDショップなどで見かけたらゲットしておきましょう！。

月終わりに

8月は7月に引き続き「ダンス・オブ・ヴァンパイア」を観劇予定。それから、野田秀樹が芸術監督として就任して始めての上演演目となる「天翔る風に」も行きたい。クリエで上演される「ブラッドアラザーズ」も一回だけ行く予定。そのほかツアー物として「RENT」、「ウエスト・サイド・ストーリー」、「コーラスライン」は観にいきたいところ。あ、宝塚版の「エリザベト」も観にいかなば！。

電子計算機温故知新

【第四回】 道具を使って、仕事を効率化！ ―ひとつの仕事に込められる心―

今回は、お仕事で使っている小道具にスポットを当ててみました。「机の上にたたずんでいるモノ」「引き出しの中に出番を待っているモノ」とたくさんの小道具に囲まれていると思います。

一つ一つの小道具が日頃の仕事を支えてくれています。中には、癒しを与えて心を支えてくれるモノもあるでしょう。

◆コーディング関連

ソフトウェアに係る皆さんなら、仕事で使っているノートと一緒にコーディングシートも一緒に常備していると思います。メーカー製のコーディングシートは高価なために、バブル崩壊後は、コピー機で複写したものを使った方々もいらっしやるのでは無いでしょうか。

私のコーディングシートは、FORTRAN なので 7 カラム目と 72 カラム目に太線が引いてあります。(笑)

もちろんコーディングシートに記入した後は、机上デバックしてから、パンチ屋(プログラムコード入力業者)さんに渡して1週間ほど待てば、無事にいつもの8インチFDで納品されてきます。そしてサーバでコンパイル作業を行ったところで、プログラムを動かせるようになりますが・・・一回でコンパイルがすべて通るほど世の中甘くはありません。次に待っているのはプリントアウトしてから机上デバックです。

プリントアウトした内容を見ながらコンパイルエラーとコードレビューを同時に行います。パンチ屋さんのタイプミスが発見した時には怒りを覚えますが・・・こちらの記述ミスを直してしまうスペシャルなパンチャーもいました。字が汚いのでとても、苦勞をしました。。

そんな時に活躍してくれるのは、**テンプレート♪**
(ちゃらちゃ・ちゃっっちゃあ〜!!)

電算機号定規はもちろんフローチャートを書くときの基本ですから、皆さん持っていると思いますが、私が大変お世話になったのは、製図用に使われる英数字のものです。

理系の学校に通われた方ならば、ほとんどの方が学生時代に製図の単位を取得していると思いますので馴染みが深いと思います。特に数字を書くときには、大変役に立ちます。慣れてくると普通に数字を書くようにテンプレートを使えるようになります。

汎用機(サーバ)の専用端末で直接パンチ(キー入力)していたら、一体いくら費用がかかるかわかりません。

・・・1時間で数万円かかったので・・・
・・・コーディングで占有した日には、いくら費用があっても足りません・・・

しかし紙に書いてコードを電子化してくれるサービスがあるなんて、社会人になるまで知りませんでした。それはワープロでの文書作成代行業と同様に、IT 業界を支える最先端のサービスでした。

学生時代に、パンチカードに一文字・一文字・・・心をこめて入力していたこと・・・。入力し終わった後にパンチカードの束を落としてしまい、行がシャッフルされてしまい泣き・・・

アスキーアートで舞妓さんとか500行ぐらいのコードを組んでいる先輩に神を見る!! そんなことも、今となっては楽しい思い出です♪

余談ですが・・・ちなみに皆さんご存じの通り・・・パンチカードは一枚・一行なので修正する際には、打ち直したカードを差し替えるだけで、OK!!

オルガンタイプになっていると、とても綺麗ですよ。紙テープは一行で8ビット(穴が8つ)=1バイトを表現していません。慣れてくると、ビットパターンが16進数に見えてきます。達人になるとさらに、コードに見えてくるそうです♪ バイナリファイルがソースコードに見えてくるのと同じような現象ですね♪



◆仕様書関連

仕様書を書く時にもいろいろ便利な道具がありますね♪何といっても基本は定規でしょうね! 取引先によっては、仕様書の原紙がメーカーの工場でしか売っていない場合もあります。

価格も A3 の用紙で1枚数十円するものもあり、繁忙期になると幾らあっても足りない状況になります。

そんな時には、コピー機が大活躍するのですが・・・今のうちに精度が良くないので・・・だんだん形が歪になったり・ずれたりするものでした。メーカーによっては、仕様書の枠線が用紙の端から5mm以上ないと、仕様書として受け取ってもらえませんでした。

一生懸命書いても、メーカー受入時に枠線が用紙の端から4mmだったので、納品できないなんてこともありました・・・(泣)

こんな時には、やっぱり欠かせないのは金属製の定規です!!
金属製の定規は、歪まないの数ミリの長さを正確に計測するのは最高です♪(ハイパーオリンピック以外でも活躍します! (笑))

もちろん仕様書を作成するときにいろいろな計算をするので、欠かせないものが・・・**計算尺**でしょう。平方根くらいは、自分で計算できますが・・・流石に、三角関数や対数を計算するときには本当に役に立ちます。

普通の掛け算や割り算で利用する方も多いかもしれませんが、そろばんに慣れていない人は確実に**計算尺**の方が早く結果がでせます。

(ちなみに村上が使っているそろばんは、五つ玉です♪)

ほかにもフローチャート定規を使っている方も多いと思いますが、本当に役に立ちます♪フローチャート以外にも、イベントチャート・DBのリレーショナル図・シーケンス図・クラス図等々、最近ではUML図で**テンプレート**定規として利用している人も多いのではないのでしょうか?

また手書きで仕様書を作成する場合は、一枚の用紙の中でレイアウトを変更は容易ではありません。書き始める前に全体のイメージを決めて書き始めないといけませんでした。

そんな時に脇役として欠かせないのが、**字消し盤**という存在です。鉛筆で書ける仕様書作成には、ピンポイントで修正する技術には無くてはならない存在です。・・・ボールペンで書く仕様書には、別のテクニックが・・・(笑)

仕様書が電子化されていない、電子メールもない、宅急便もない時代でしたのでレビュー前に取引先に仕様書を持って出張ということも、よくある話でした。

作成・レビュー・承認・修正と、膨大な工数と期間がわかります。仕様書に間違いがあった場合は、本当に大変なことになります。

◆今昔物語

古き良き時代には、仕様書作成&コード実装に膨大な工数と期間がわかりました。だからこそ後戻りが起きないように上流設計で考え抜いて次の工程にバトンタッチをしたものです。必然的に上流の仕様書を読み込み、不明点・問題点をクリアーにしています。

PCを一人一台以上持っているのが当たり前で、とても便利な時代になりました。簡単に資料作成ができる時代になり、簡単にコード実装・単体テストができるだけに・・・とりあえず作ってみるということはありませんでしょうか?

もう一度、仕事を見直してみませんか?

さまざまな道具を使って仕事を効率化することと、その一つの仕事に込められた中身と意味を考えてみては如何でしょうか?

■おまけ

◇パンチカード

パンチカードとは、厚手の紙に穴を開けることで、その位置や有無から情報を記録するメディア。また、アナログの情報管理のための「カード・システム」で使用される、多角検索のためのツールなどもパンチカードの名で呼ばれる。

コンピュータや、自動織機などで多く利用されたが、記録メディアとしての役割は、現在ではより便利な代替品が出ていることから、ほとんどなくなっている。

だがパンチカードそのものは、淘汰され消えつつあるものではなく、現代でも現役のツールである。使用例の一つは選挙の投票用紙代わりであり、あるいはより身近な、趣味的なところではオルガニートで触れることができる。

(Wikipedia から抜粋)

◇コーディングシート

ソースコードを記述するための用紙のこと。コーディングがしやすいように、言語ごとに専用の用紙がある。最近では、開発支援ツールが充実してきたことと開発工数の増加を避ける目的から、あまり使われなくなってきた。

(ASCII.jp デジタル用語辞典から抜粋)

◇計算尺

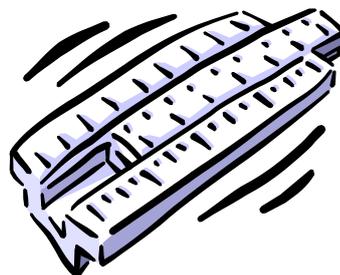
計算尺(けいさんじゃく)とは対数の原理を利用したアナログ式の計算用具である。棒状のものや円盤状のものがある。

ほとんどのものが乗除算および三角関数、対数、平方根、立方根などの計算用に用いられる。加減算には使用しない。

1970年代頃まで理工学系設計計算や測量などの用途に利用されていたが、関数電卓の登場で市場がなくなり、1980年頃には生産が中止された。**計算尺**は結果をイメージとしてしめすものであり、得られる値は概数である。

特定の目的の計算に特化した**計算尺**も数多く作られている、航空エンジニア向けの航空機の燃料計算から家電セールスマン向けの電球の寿命計算までさまざまな分野で特化型の**計算尺**が作られてきた。

(Wikipedia から抜粋)



書いた人: むらかみ

WACATE-Blog出張所

■日食観察旅行に行ってきた!

こんにちは、背中が汗疹で痒いおたべです。
いや〜夏も本番、うなぎ釣りが楽しい季節になってきました! しかも7月は世紀の天文ショー「日食」が見られるということで、お子様達の夏休みより一足早く、自転車担いで宮古島へ日食鑑賞旅行に行ってきました。

■宮古島って?

宮古島は沖縄から飛行機で約40分、羽田空港から直航便も出ている島なのです。見所はダイビングに海水浴と、天の川も見えるぐらいの澄んだ大空。オリックスのキャンプ場などでも有名です。



■日食当日の様子

日食当日は快晴! 天気の神様に感謝です。
島の人たちは家族で植物園に集まり、学校の先生達の説明を聞きながら世紀の天文ショーを楽しんでいたようです。
私はどうしたかって? その頃宮古空港に向かって自転車で猛ダッシュしてました。

■日食の楽しみ方

日食の楽しみ方は人それぞれ。太陽の欠けた様子を描き取るお子様、専用の望遠鏡を自作した人、芝生に寝ころんだり、溶接用の防護マスクで覗いてみたり、思い思いの方法で楽しんでいました。

◆木漏れ日を観察

私の場合、自転車で猛ダッシュ中に木漏れ日があっさり三日月型に見えた瞬間は思わず「すっげ〜!」と声を上げるほど感動しました。ピンホールカメラの原理で地面に無数の三日月が出現して揺れる様子は非常に神秘的で感動する光景でした。



◆日食観察用メガネで観察

やっぱり直接見ないとね。子供の頃父親に煤ガラスを作ってもらった記憶がよみがえりました。



◆雲を通して観察

台風で電信柱が折れることもある宮古島では雲がゲンゲン流れて行くので、時に雲が作る自然の超大型スクリーンにはっきり三日月型の太陽が映りました。



■旅行を終えて

日食で自分がこれほど感動するとは、実際に鑑賞してみるまで想像も出来なかったです。よく人は年を取ると感動が薄れると言われてますが、日食に関しては全く逆、おばあやおじいほど孫へ一生懸命に日食がどれだけ凄いかお話ししてました。

その日の宿での夕食も、他の旅行者たちと日食の話で盛り上がり、とても良い思い出になりました。



皆さんも行ってみませんか、宮古島。

書いた人: おたべ

開運

源太郎のソフトウェアテスト占い

※「ソフトウェアテスト占い」とは…

日本の伝統的な暦で知られる気学(九気性)をもとに、日本古来の統計学とソフトウェアテストで培った時代の統計学を組み合わせ考察された占いである! (笑)

	生まれ年	7月の運勢
一白水星	S38/S47/S56/H2	本月も引続衰運月、 まだまだ万事油断のならぬ月なり 、特に血気に委せて進み過ぎるは如何なる事にも不得策なり、動々もすれば殺気充滿する時なり、 喧嘩・口論を戒め病氣・怪我・過ち事に注意し誠実に進むべし。
二黒土星	S37/S46/S55/H1	運気は一進一退で変動も多く、積極性乏しく、 心の緩みにより思わぬ大障害を来す兆あり 、油断は禁物なり、心に張りを構え実直に目上に相談し万事慎重に進むべし、 悪い事はかり続く訳でないから失望・落胆せず機を見て進退すべきなり。
三碧木星	S36/S45/S54/S63	運気逆転し衰運の兆あれば我意を押し通さず、物事軽卒にならぬ様に 何事も慎重に軽はずみな行動を避け、長上の意見に従い邪念を去り、不和を慎み誠実を以て事をはこばば良し。こんな時は、進むより守るが吉 、縁談・金談・移転等方位吉日を選んでなすべし。
四緑木星	S35/S44/S53/S62	本月は本命星中宮星を対し 運気衰運なるも諸事神祐ありて吉なるべし 、しかし諸種の新計画を立つるは差空へたる方が無難なり、 心の迷い、意の活けは失望の淵に陥るから単独に事をなさず、目上に相談して進退せよ 。建築・移転等は吉日を選んでなすべし。
五黄土星	S34/S43/S52/S61	運気盛運なるも、 精気湧かず、物事遅々として進捗せず、しかし労すればそれだけの功あらわれれば、何事も精励すべし、されど迷いを来すとんだ災難に罹るから大に注意を要す 、住所・職業を変えるは損失の因たるべし、旅行・縁談は見合わせ、病氣・火災・盗難等警戒すべし。
六白金星	S33/S42/S51/S60	運気まことに隆盛、早天に慈雨を得たる如く、爽快にて追々進歩発達に向い、奮闘努力する時は前途に光明を見え、 計画中のものは成就すれば驕驕することなく正々堂々大に進むべし 、縁談・移転・開業・旅行等吉日を選んで行え。
七赤金星	S32/S41/S50/S59	すこぶる盛大、 万福門前に繁る象、諸願成就すべく、万重進んで吉なり 、計画中のものあらばどんどんやって良し、投機事業も比較的成功す、 しかし凶に乗らず、嘘について他人を惑わす様な事あらば直ちに失敗を招き憂き目を見る 。東北は大凶方につき注意すべし。
八白土星	S31/S40/S49/S58	俗に言う八方塞がりと云う凶運の月、万事進行か何物か立ら塞がる如く行き詰り、 唐突齟齬の現象が生じ、その為狼狽して損失を被る万事油断のならぬ時、こんな時は静かに成行きを見守り、自ら手を出すことを控え進退は時機の到来を待つべきである 、住所の変動堅く守るべし。
九紫火星	S30/S39/S48/S57	本月は運気好展し、 諸願成就万事進んで利あり 、計画中のものは、実行に移すべし成功疑いなし、短気を慎み、冷静に着々と進むべし職業の変更は禁物、強いて遂行せば取り返しつかぬ悲境に陥る、くれぐれも注意肝要なり。

月盤 八白土星				年盤 九紫火星			
南				南			
五黄殺				暗剣殺			
東	7	3	5	東	8	4	6
	6	8	1		7	9	2
	2	4	9		3	5	1
北				北			

◆今月の注目スター(星)

今月の金星(六白・七赤)は、**運気上昇中!**

今月の本命星は、八白土星です。土星と相性の良い金星は今月は、運気上昇中です。先月は九紫火星だったので、金星の方々はいまひとつだったのではないのでしょうか? ただし年盤の本命星である九紫火星の影響を受けると、急に燃え上がり・冷めるとか秘密が明るみにでる等の出来事もおきますので、十分に注意してください。

◆今月の格言

「勝って兎の緒を締める」

お知らせ

8月31日(tue)に WACATE-Magazine vol.9 発行します！(たぶん)

次号の特集は「JaSST' 09 Kansai」「もう一つの夏！」を予定しています★

来たれ！投稿戦士！

WACATE-Magazine では“ソフトウェアテストや品質に関する記事”を常に募集中です。

来たれ！投・稿・戦・士！！！！

WACATE-Magazine はボランティアベースで発行されています。したがって原稿料は出ません。※ノーギャラです。

投稿いただいた原稿の掲載可否、掲載時期については編集部で決定させていただきます。

特定の商用ツールやサポートなど営利色が強い原稿は原則として掲載いたしません。

レイアウトなどは全て編集部で行います。また、特に戻り確認などは行いません。

単なる論文は掲載しません。紙面の雰囲気を読んだ、イイ感じな文体や内容をお願いします。

公序良俗に反すると思われるものについても掲載しません。

以上を了解した上で、覚悟完了！な方は WACATE-Magazine 編集部 magazine@wacate.jp まで、是非ご連絡ください。

折り返し、担当より要綱をご連絡いたします。

楽しい、そして役に立つ紙面にするため、是非ご協力いただければ幸いです♪

☆その他、WACATE-Magazine では以下の情報をお待ちしています☆

- 書籍情報(オススメ書籍情報も可)
- イベント情報(ソフトウェア/品質/テスト関連ならなんでも)
- 勉強会情報(ソフトウェア/品質/テスト関連ならなんでも)
- オフ会情報(ソフトウェア/品質/テスト関連ならなんでも)
- デザート情報(甘いものならなんでも。イカス！やつで。)

などなど、お待ちしております♪



来たれ
次世代の
戦士達よ！！

WACATE実行委員募集中♪

★★★ WACATE 実行委員募集中 ★★★

編集後記

いいんちょ★今年の夏はビックサイトで僕と握手！

ぶくいいんちょ★ああ、使わないままマイルが消滅している…(|| °Д°)

よえだ★お台場にガンダムを見に行きましたー♪

おたべ★庭の朝顔が元気に咲いてます♪

カセツ★勉強会記事は次が最終回！

コヤマン★今年も暑いですねー！アイスクリームの季節だなあ+

はれい★大阪に行くため青春18きっぷを初めて購入☆

あらかみ★合宿は良いねえ〜♪(リリンが生み出したワークショップの極みだよ！)

★あくづい★

2009/8/5(wed)はっころ

WACATE-Magazine へんしゅうび

✉ magazine@wacate.jp

<http://wacate.jp/Magazine/>