

モデリングもしないで  
アジャイルとは何事だ？

これは勉強会で発表されたものです

## DevLove現場甲子園2013

2013年11月9日(土) 11:00~20:00

- 4つのテーマ 「創、考、守、団」
- 発表時間は 20分で4テーマ同時進行



new

# 皆様に愛されて 1万View

発表後、upから**1日で1万View**達成！  
現在も少しずつViewとlike, Download  
が伸びています



モデリングもしないでアジャイルとは何事だ

by Iwao Harada, Architect on Nov 09, 2013 Edit

2013/11/9 DevLove甲子園発表資料 チーム創 4階裏

16,229  
views

2014年1月19日現在  
16,000 View突破！

## Statistics

VEWS		ACTIONS		EMBEDS	
▶ Total Views	16,229	♥ Likes	78	https://twitter.com	114
📺 Views on SlideShare	15,916	↓ Downloads	100	http://agilenewsflash.blo...	88
📺 Embed Views	313	💬 Comments	2	http://iwaord.hatenablog.jp	82

**new**

# 色々な人の支えがあつてのView数



羽生田 栄一さんがリンクをシェアしました。  
2013年11月10日

Facebookにて羽生田さん  
からリンクシェア

TEDレベルの素晴らしいプレゼン！  
大事なことが的確にまとまる。

モデリングもしないでアジャイルとは何事だ  
www.slideshare.net

モデリングもしないでアジャイルとは何事だ？  
2013/11/9 DevLove甲子園発表資料 チーム創

はてなブックマーク > テクノロジー > モデリングもしないでアジャイルとは何事だ

310  
USERS

モデリングもしないでアジャイルとは何事だ

モデリングもしないでアジャイルとは何事だ？

slideshare 1 / 73

モデリングもしないでアジャイルとは何事だ from Iwao Harada

テクノロジー 2013/11/10 08:03 slide share 172 clicks

モデリング アジャイル development agile 開発 modeling Programming

はてなでブックマークが  
310ユーザー達成

モデリングもしないでアジャイルとは何事だ？

Twitterにて平鍋さんから  
リンクTweet

slideshare 1 / 73

モデリングもしないでアジャイルとは何事だ

13 件のリツイート 14 件のお気に入り

8:05 - 2013年11月10日 · 詳細 画像/動画を報告する

new

さて、本題・・・

モデリングしないで

アジャイルするとどんな感じ？

イメージは  
こんな感じ？

\* 「おお **アジャイラー**よ！  
しんでしまおうとは なにごとだ！



# 自己紹介

原田 巖

@iwaoRd

「人生、全速力で回り道」

モデモデ言ってるSIer勤務



# 今日の話

ANN  
NEWS

も・で・り・ん・ぐ

画像：Youtubeより

滝川クリステルさんのプレゼンテーション IOC総会 (13/09/08) <http://www.youtube.com/watch?v=6hggygKWwhg>

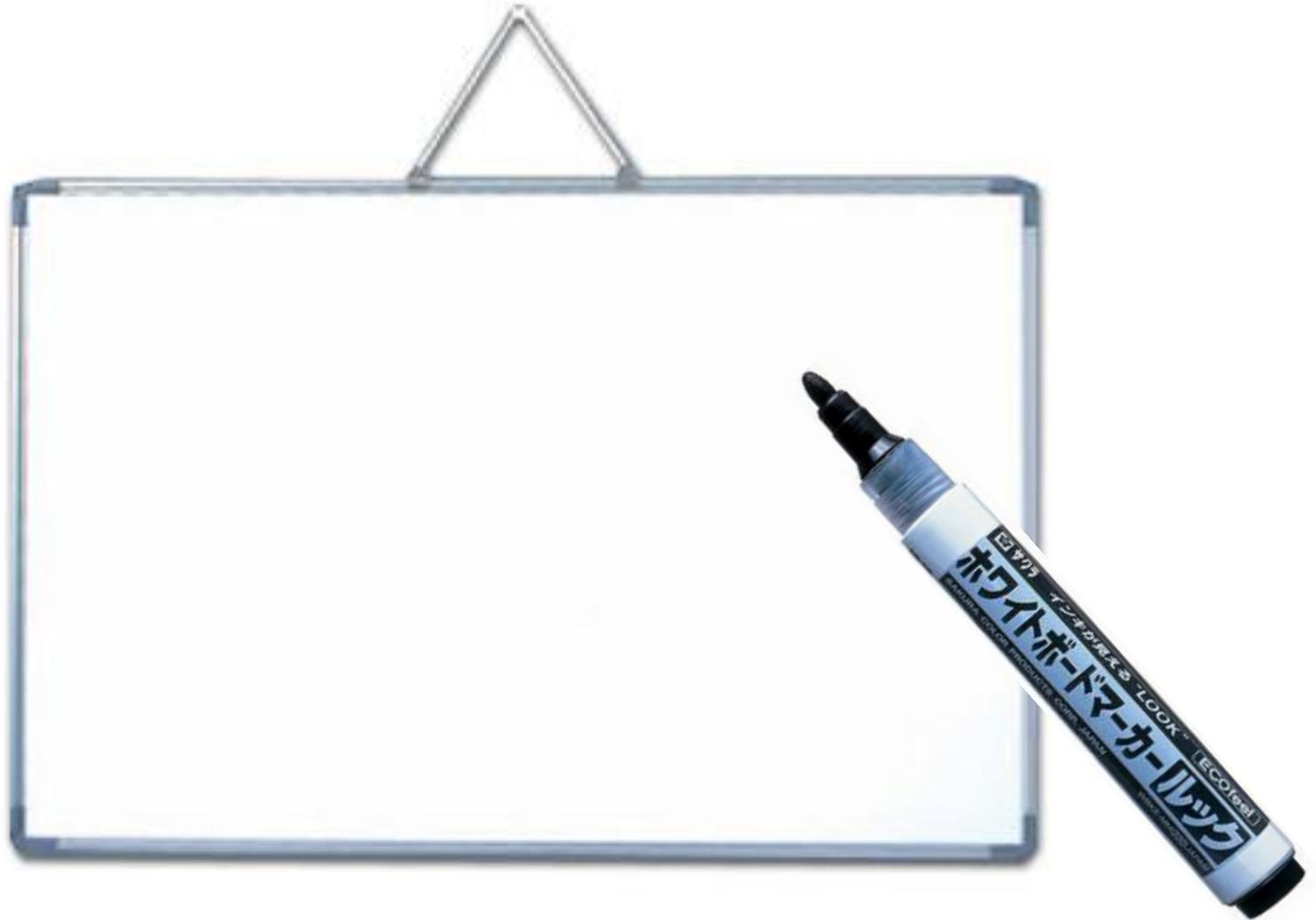
# とある現場のモデリング

客A「・・・という訳で、業務が流れていくわけです」

客B「特にあの業務が・・・とかできるようにしたいのです」

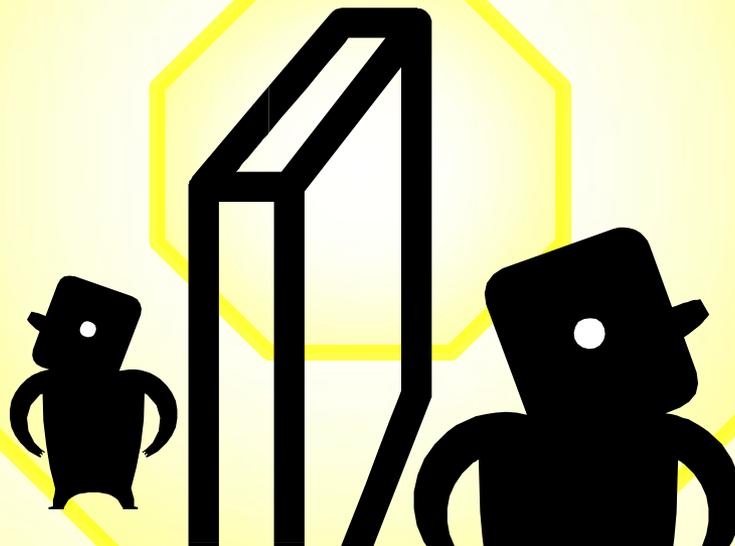
客C「じゃあ、@iwaoRdさん、、、

客ABC「**描いてみて！！**」



# Context (背景)

- **愛情溢れる** Sierの現場の話です
- お客様との間に**壁**があります
- 社内でも組織間に**壁**があります
- 現場でいろんな会社の人と**壁**があります
- お客様はエンドユーザと**壁**があります



# 制約！

壁はいつぱいあっても、

**現場の壁**(窓ガラス)は貼り物**NG**です！

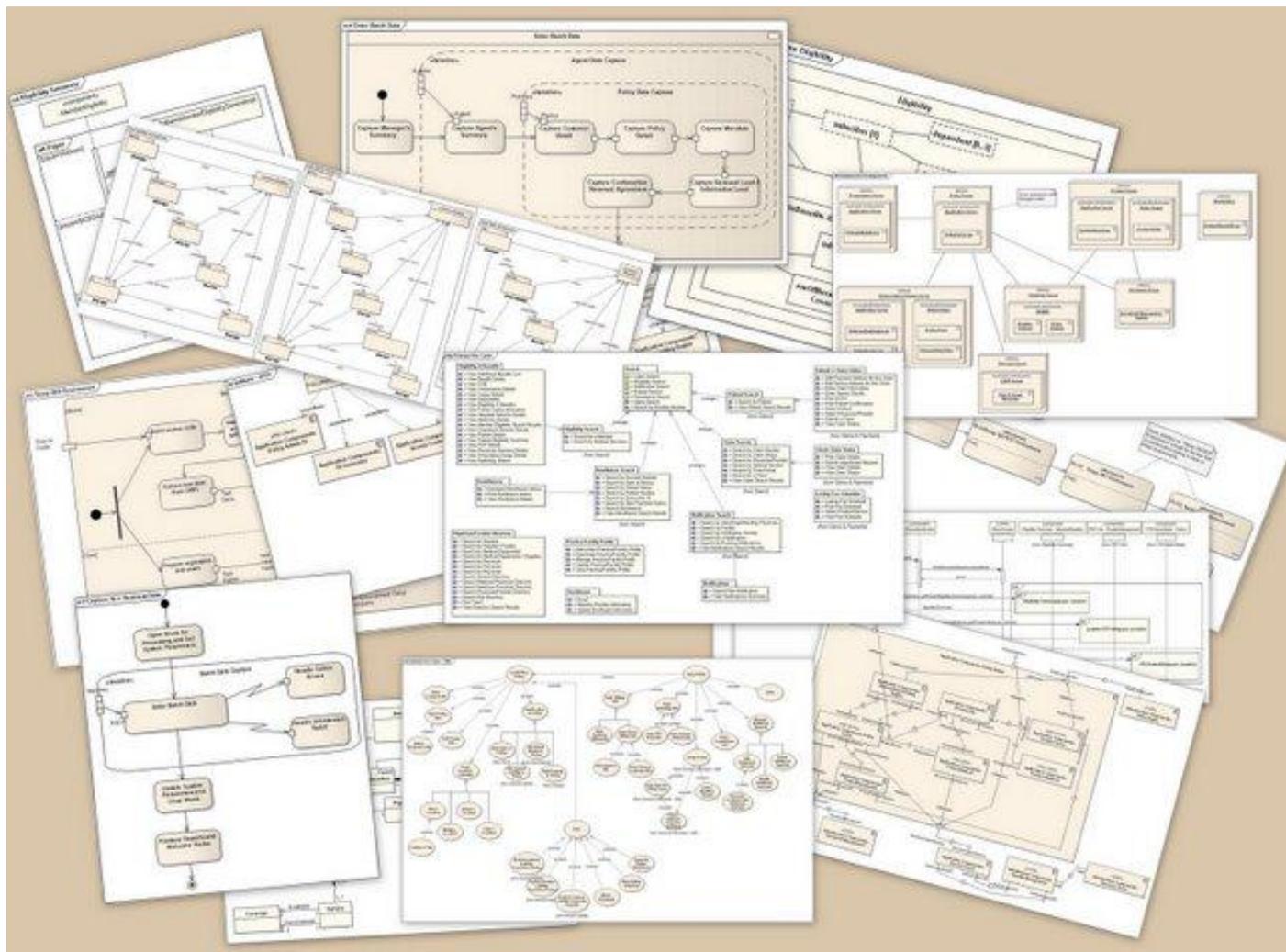




# モデル書いていますか？



# どんなモデル書いていますか？



私は**現場**で**モデル**を描いています

まあ、ほとんど

お見せ

できませんが！

# モデルの**意義**

モデルで**得たいもの**ってなんだろう？

# 例えば、モデルを通じた会話

「あの基本情報はいつ**展開**されますか？」

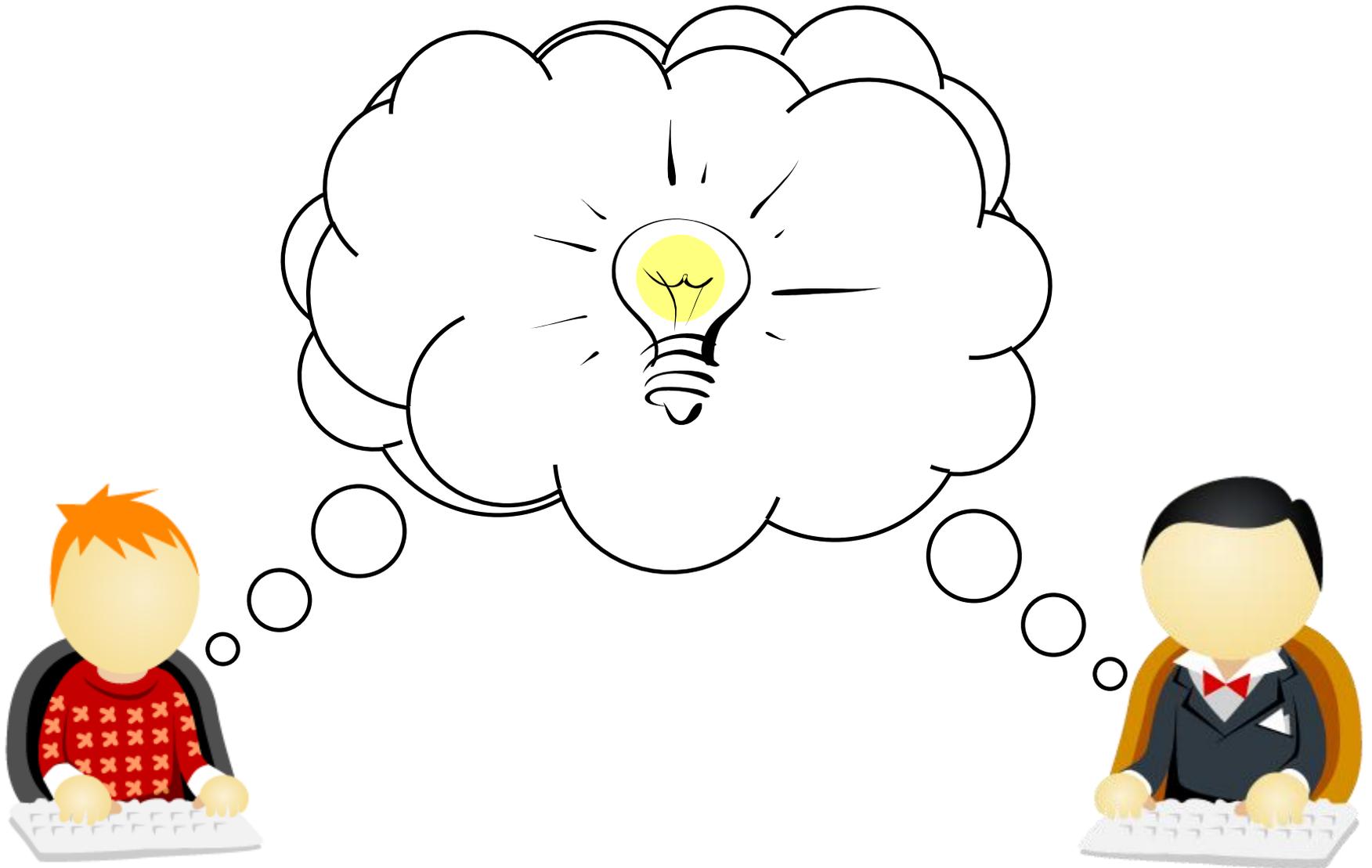
「**枠取り**で順番が決定されます」

「ファイリングによって出来たモノは**割付**してから統合した方がいいです」

お客様の業務で使われる**専門用語**。

それを**一緒に使う**日常会話。

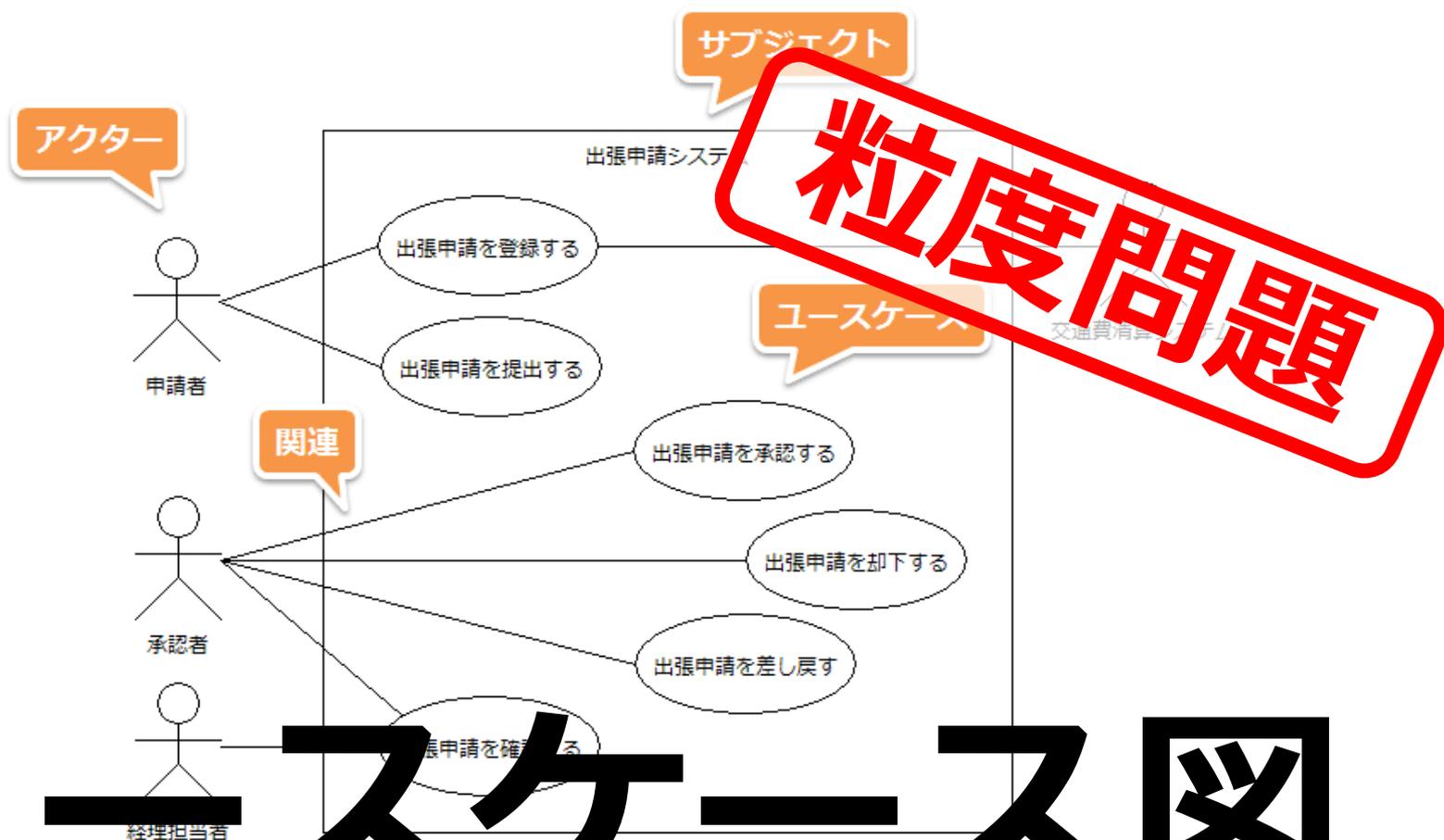
# 共通認識



A close-up photograph of a young woman with blonde hair, looking slightly to the left with a thoughtful expression. Her hand is near her mouth, with her fingers resting against her lips. The background is a plain, light color.

でも最近のモデルの**評価**って

# これって美味しいの？



# ユースケース図

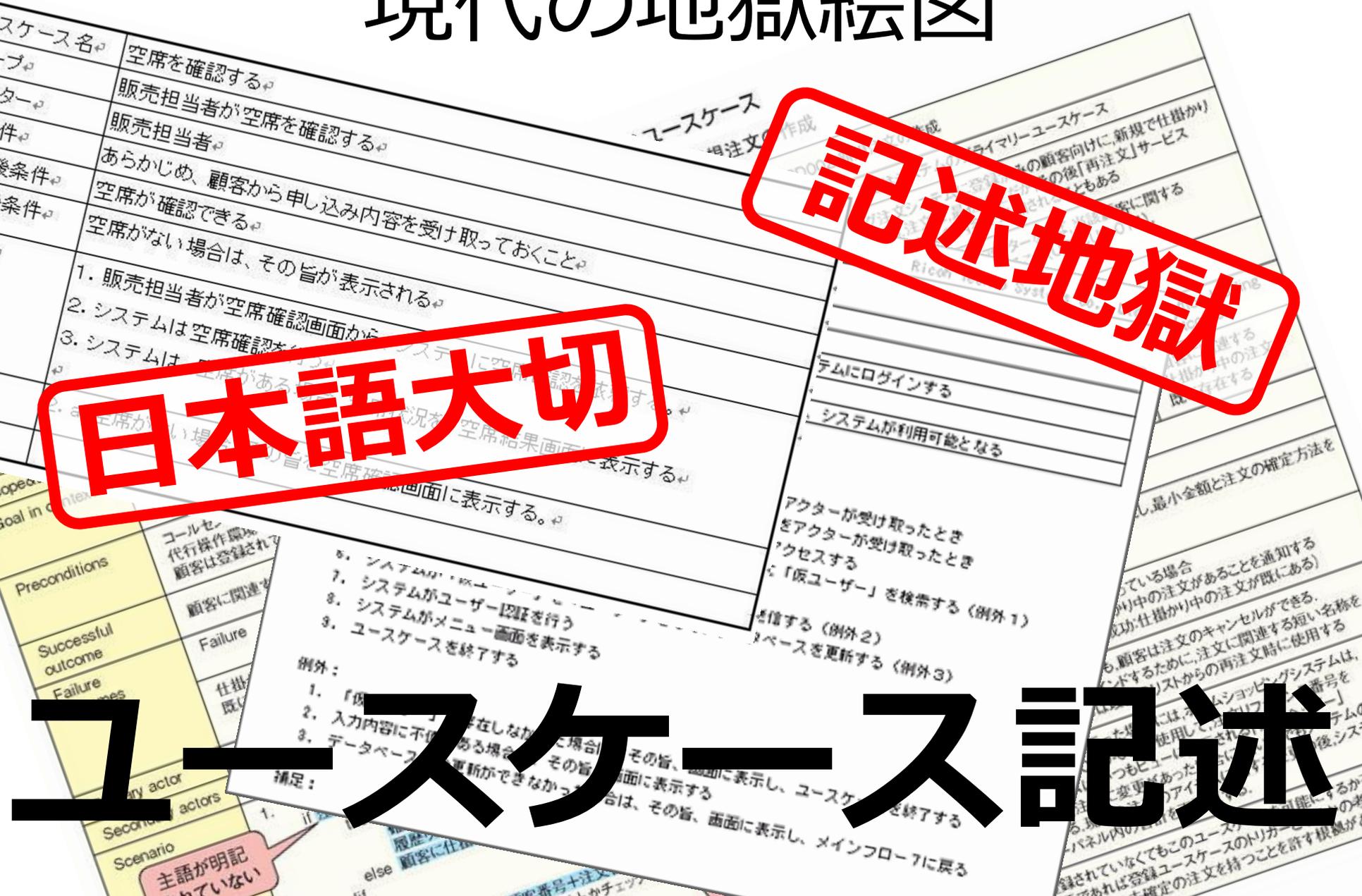
図1: ユースケース図の例

# 現代の地獄絵図

記述地獄

日本語大切

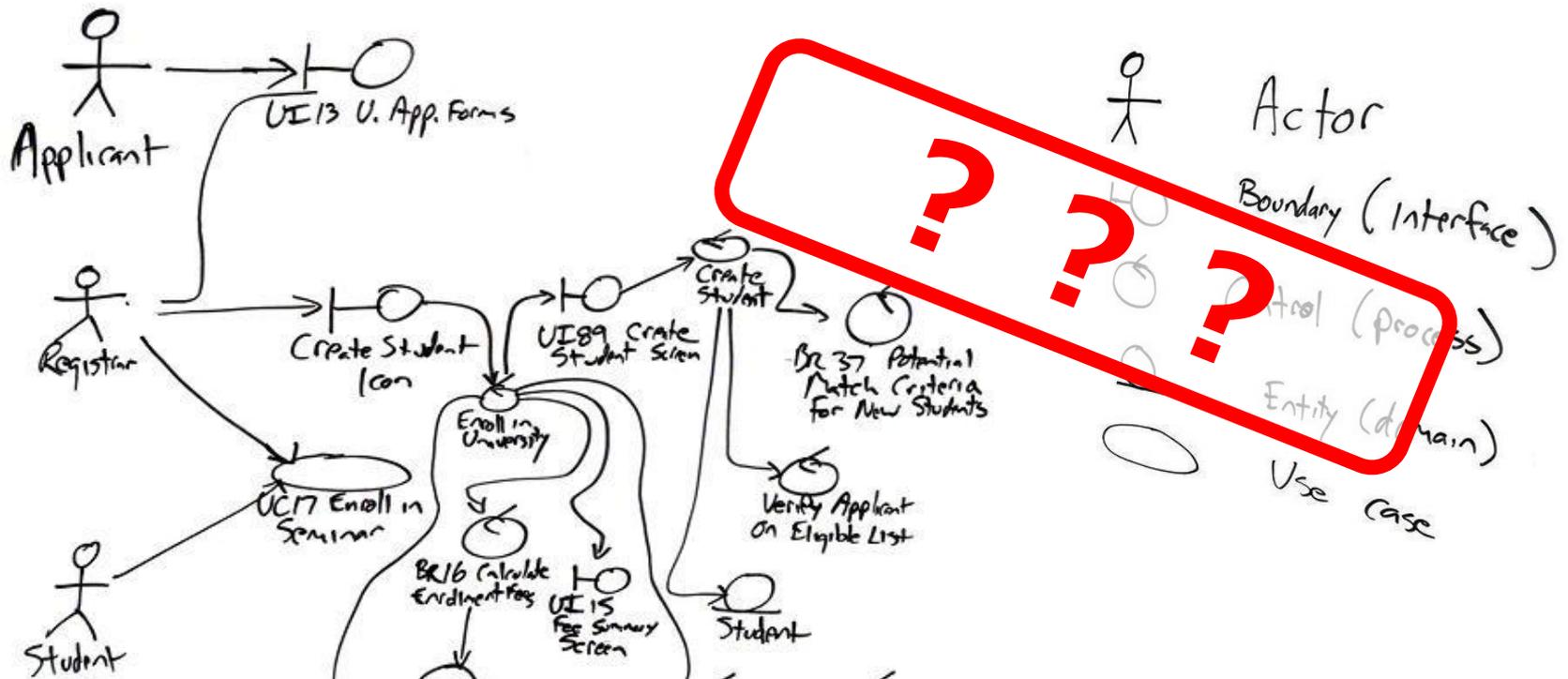
# ユーザーズ記述



# 分かるんだけど・・・必要？

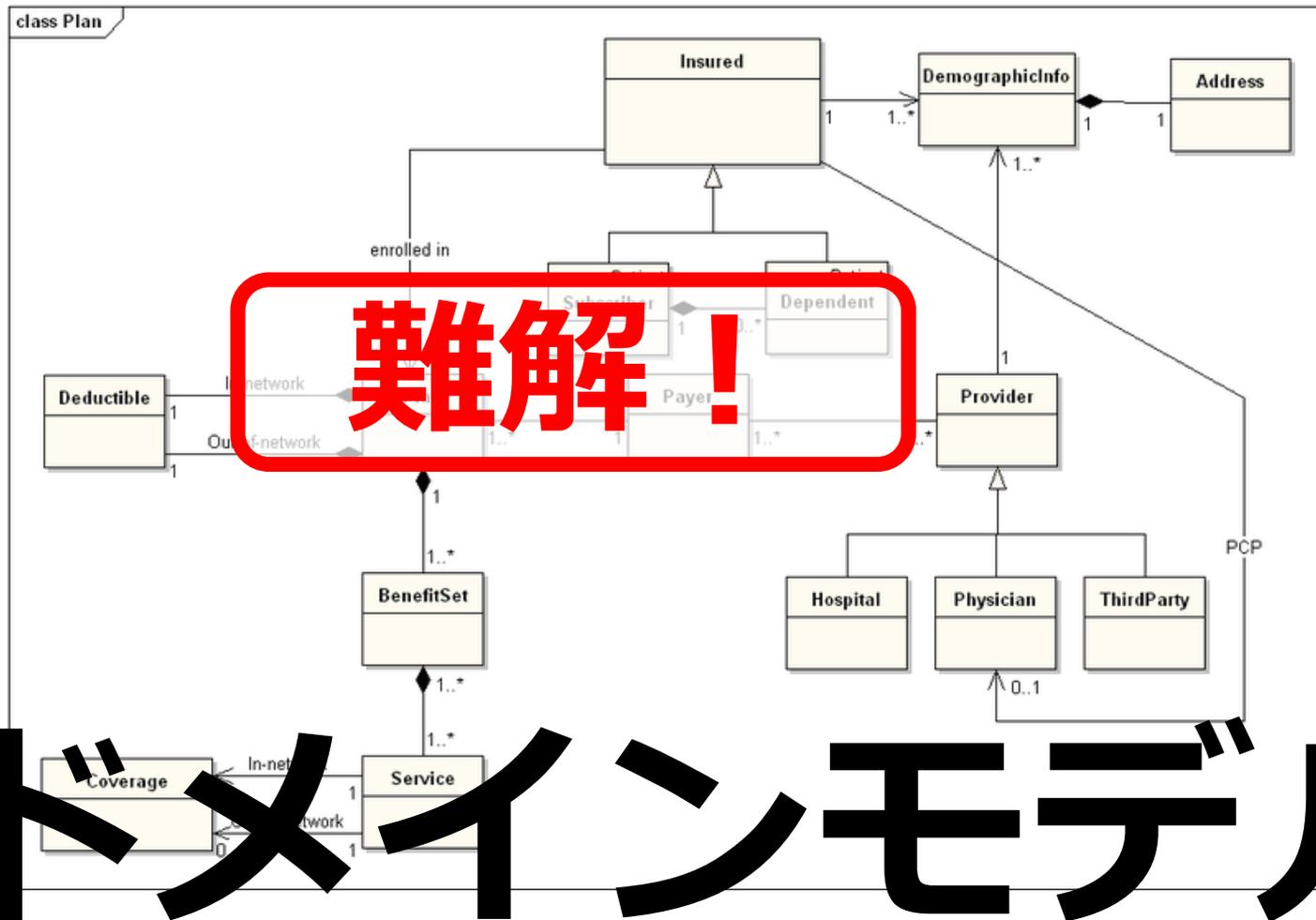


# 分かるようで分からない



# ロバストネス図

# 流行っているけど、正しいの？



# ドメインモデル

巻き起こる様々な問題

「お前の**モデル**は正しくない」

**m9 ( ^Д^ )**

もはや**全面戦争**！

さて、もう一回聞きます

モデルって必要ですか？

こんな事言ってますが . . .

モデルは**必要**だよ！！



# モデルとは？

もう一度、モデルについて考えましょう

# モデルアンチパターン (1)

モデルは**成果物**である

だから、全部がモデルで書かれていないといけな



# モデルアンチパターン (2)

モデルは全てが**万人に分からないとい  
けない**

だから、明日から来た人がモデルだけ  
見て、理解できないといけない



# モデルってドキュメント？

## アジャイルマニフェスト

私たちは、ソフトウェア開発の実践  
あるいは実践を手助けをする活動を通じて、  
よりよい開発方法を見つけだそうとしている。  
この活動を通して、価値を顧客に提供に至った。

ここらへん？

プロセスやツールよりも個人と対話を、  
包括的なドキュメントよりも動くソフトウェアを、  
契約交渉よりも顧客との協調を、  
計画に従うことよりも変化への対応を、

価値とする。すなわち、左記のことがらに価値があることを  
認めながらも、私たちは右記のことがらにより価値をおく。

# アジャイルのドキュメント

こんな記事を読みました

「2タイプのアジャイル文書 — 2種類しかない」

<http://www.infoq.com/jp/news/2009/08/agile-documentation>

- プロジェクトで働く**チームメンバ全員が必要**とする文書
- 製品と**一緒に出荷**される文書

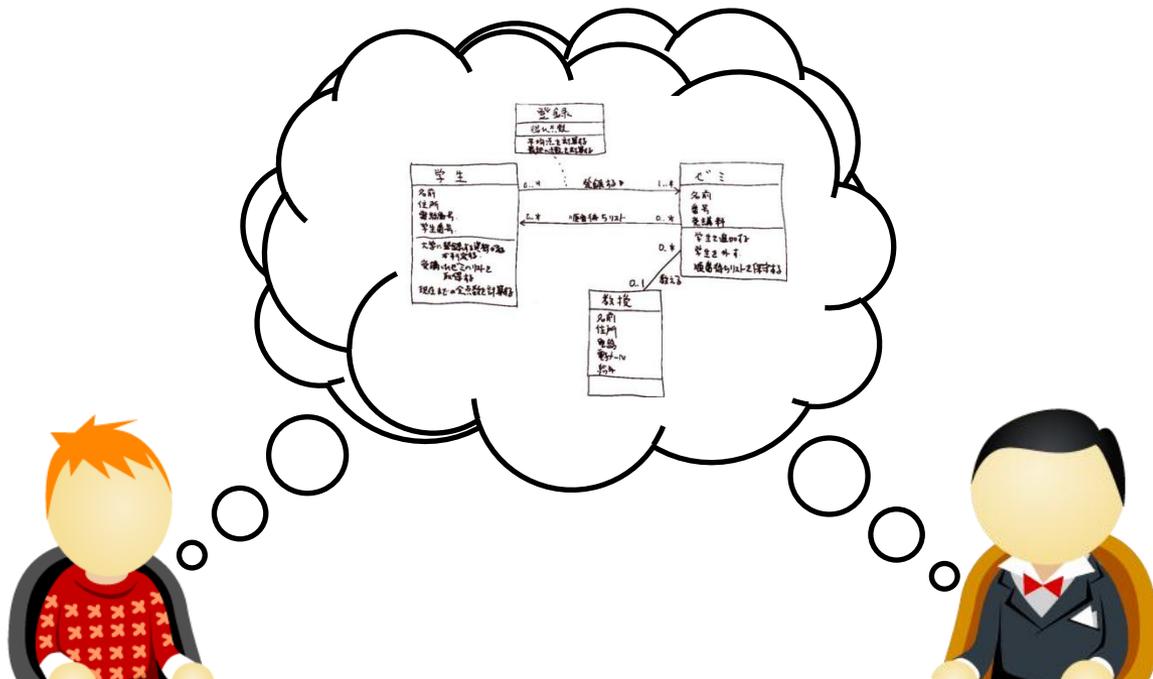
こうゆう文書は**必要**だよね! ?

# モデルって？

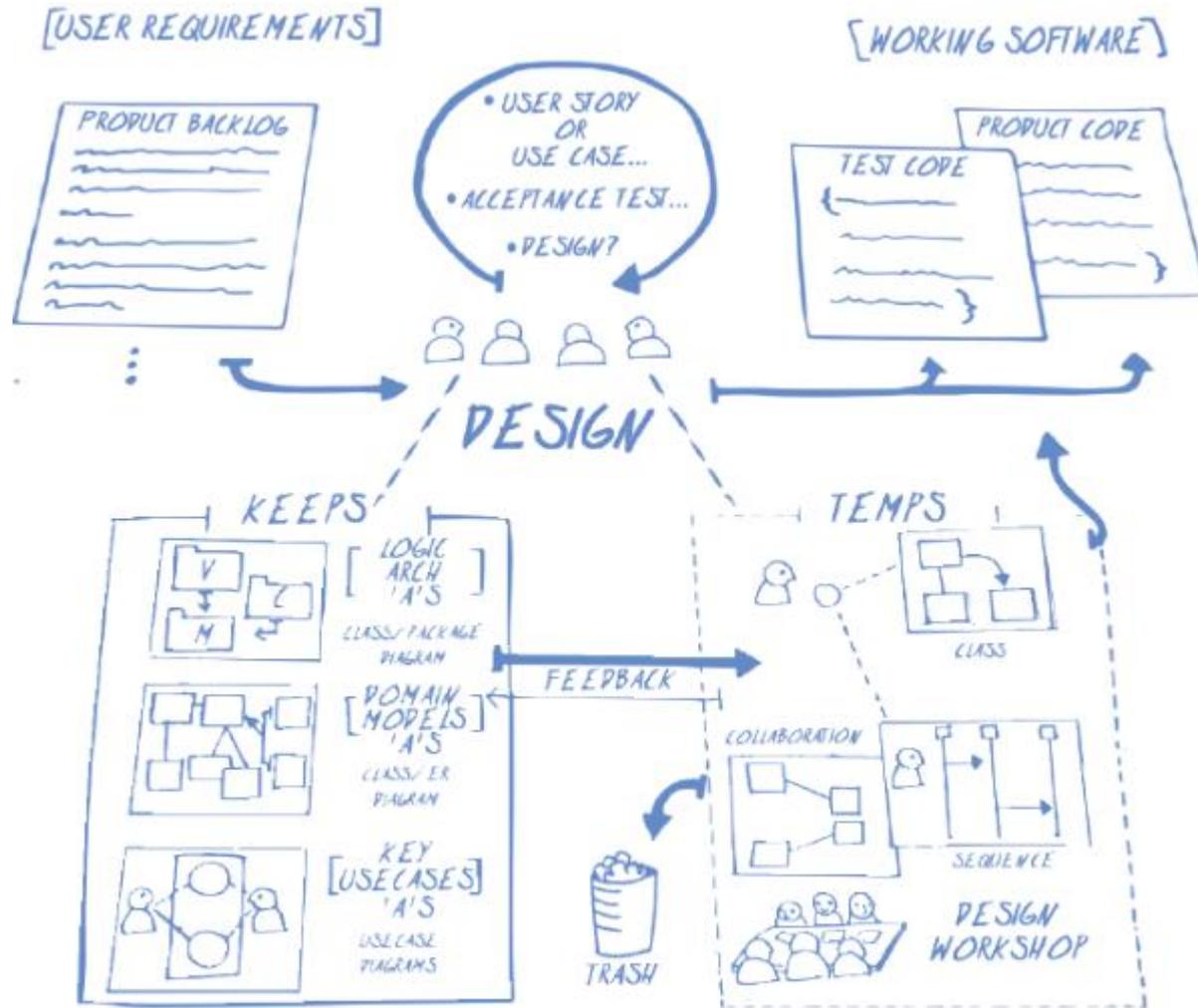
- プロジェクトで働くチームメンバー全員が必要とする文書

この**役割**を持っているべきだと思う。

そしてそれを生み出す**活動**が**モデリング**。



# アジャイル時代のモデリング



<<平鍋さんの記事>>

**Modeling in the Agile Age: What to Keep Next to Code to Scale Agile Teams**

<http://www.infoq.com/articles/kenji-modeling-agile>

# 重要なものは？

## 1) 全体感、目的、知識の共有

ビッグピクチャとして**全体を捕える**こと。

**システムの背骨**を築くこと。

そしてなにより**ユビキタス言語**を築くこと。

## 2) 実装のための設計をすること

素早くより**良い設計**を手に入れること。

なにより**良いコード**を書き上げること。

# 分析 と 設計

そのために**モデリング**をする必要がある！



# 分析／設計すること

**問題**を明らかにして、**解決**の仕組みを作る

そのために

**相手や自分の頭の中を形にする、  
言語化する**

これって大変。

でも、直ぐにコードを組んだって同じ問題  
が起こる。

# 現場でモデリングしてみる

ホワイトボードの前にペンを持って立つ！

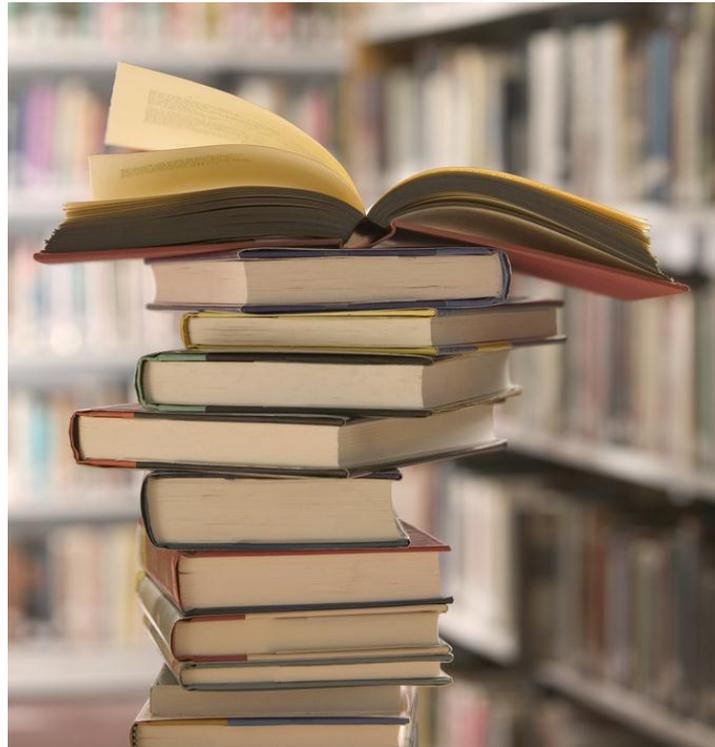


# 現場でのモデリング方法

1. ホワイトボードの前にペンを持って立つ
2. 話を聞く
3. とにかく図を書く  
時にモデルが書けない場合は図解で書く
4. 客の話を繰り返しながら図を説明する
5. 「そんなんじゃない」と言われる
6. 2に戻る

# 現場で分かったこと

- モデリングを通じた**学び場**の形成
- モデリングを通して**共通認識**の形成に向けたコミュニケーションが産まれる



**完成した**モデルを渡すんじゃない

モデルは  
一緒に創るもの



**納品すれば終了**なんて、そちも悪よのう

画像引用：山吹色のお菓子 <http://www.yamabukiiro.com/>

でも、ちよつと**待**った



**STOP**

# ちょっと現場の**失敗パターン**の話

だからと言って、一緒に形にすれば良い問題でもない。

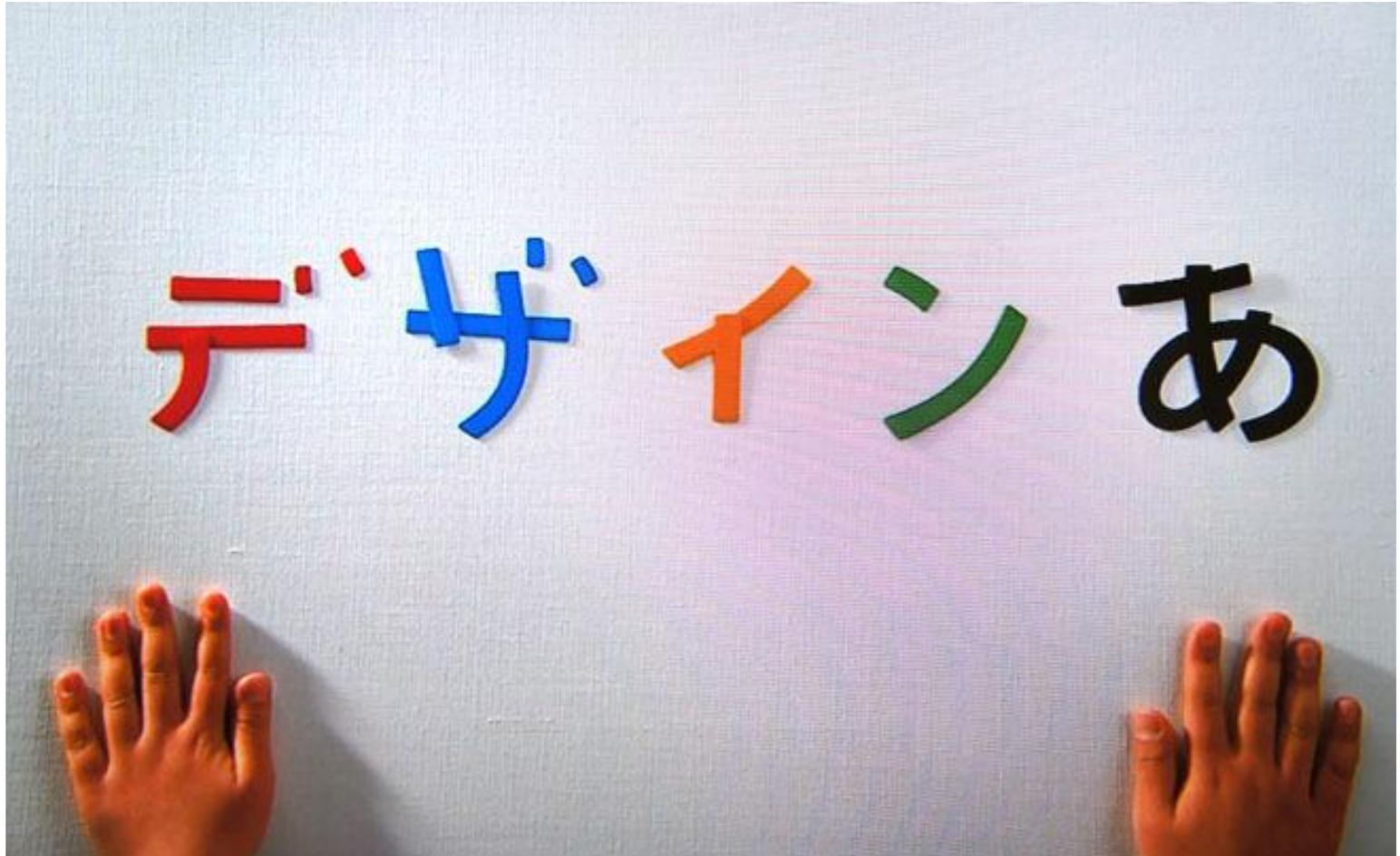
**聞いた事**をモデルにする。

ユースケースから**要求を明らかに**する。

**シナリオをウォークスルー**出来るモデルを書く。

でも、**何かが足りない！**

# デザイン あ



# デザイン問答



すべてのモノの形や仕組みには**理由がある**

理 由

わ

け

# つまりモデル/モデリングでは 理由を考えることが重要

「なんで、その**形**にしたのか？」

「箱を結ぶ線にどんな**意味**があるのか？」

「その**責務**はそこが良いのか？」

より良いアイデアを得る為に考えぬいた末  
に辿り着ける**境地**がある。

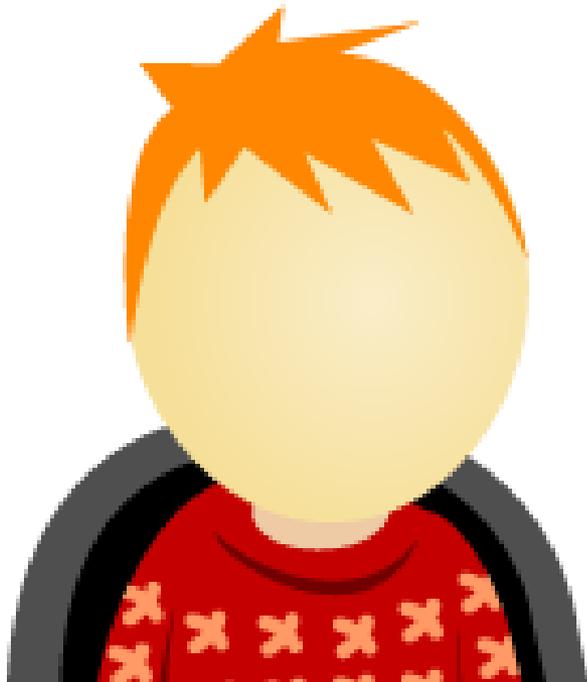
そのために**何故**そうしたのか**明確**でないといけ  
ない。

# 現場でのモデリング的一幕

モデルを元に話しても何か**納得感がない**…  
そんな時の**お客様の一言**

客 「いろいろ説明貰ったけど、挙げて貰っている概念って、僕にとってはこれは**“枠”**で何か入れる**“箱”**のイメージなんだよね」

物——(°▽°)——!!!!



# 現場での新しい**発見**！！

お客様の**何気ない一言**。

ヒントを元にモデルを見直すと全てがしっくりくる言葉が見つかる事がある。

ドメイン駆動設計 第8章より

「**最も重要な洞察**の中には、突如として現れて、プロジェクト全体に**衝撃を与えるものもあるのだ**」

⇒ **ブレイクスルー**

# モデルから得られるモノ

増田さんのDDD勉強会に参加して学んだ事

- 業務の現場にある**肌感覚**
- 業務アプリケーションの**設計のコツ**
- **進むべき方向**が分かる

# ほしいもの

欲しいのは出来上がった図ではなく、  
**作るモノの理由**だと思う。

モデリングの過程で得られる**知識**（**学び**）

# 本質



**DA**

**またまた  
ちよつと待ったー！**



**ANGER**



**DANGER**



**DANGER**



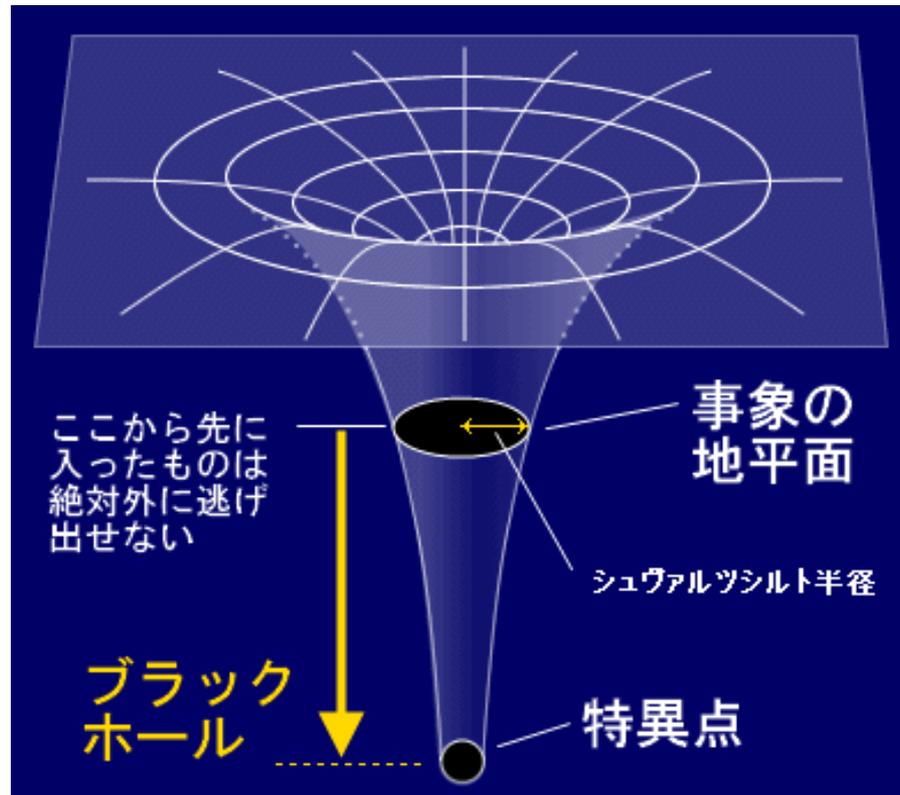
**DANGER**



# ある境界から奥にある**暗黒面**

$$r_g = \frac{2GM}{c^2}$$

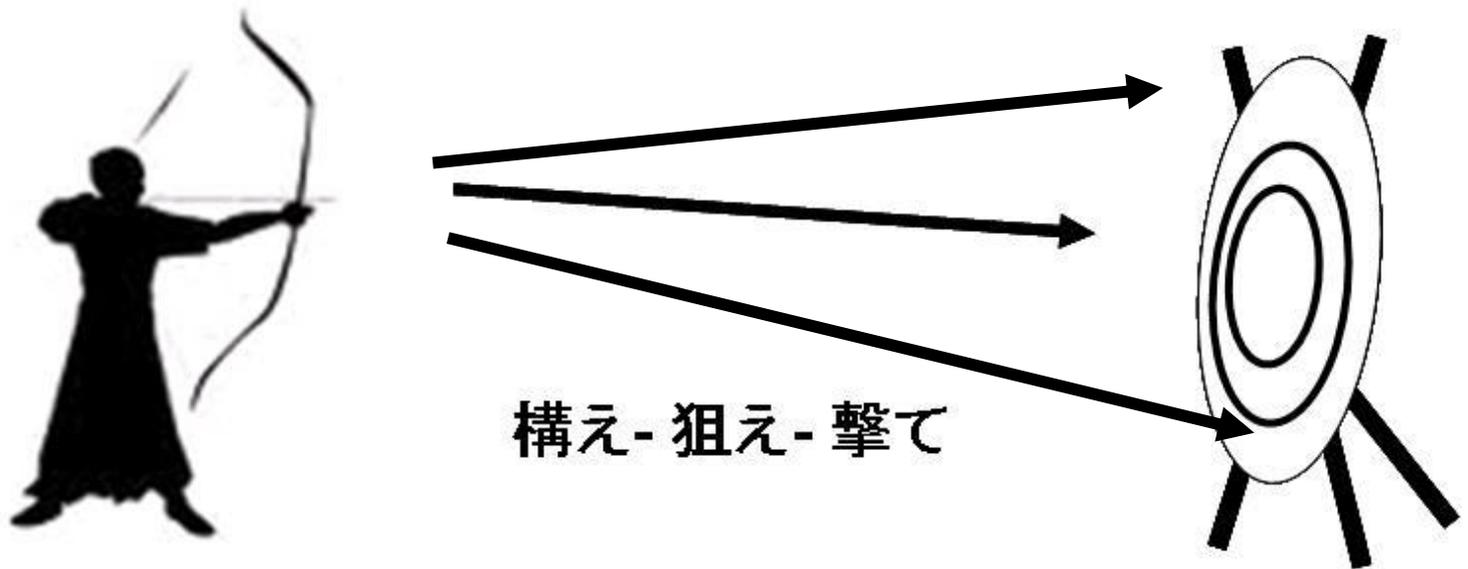
シュヴァルツシルト半径



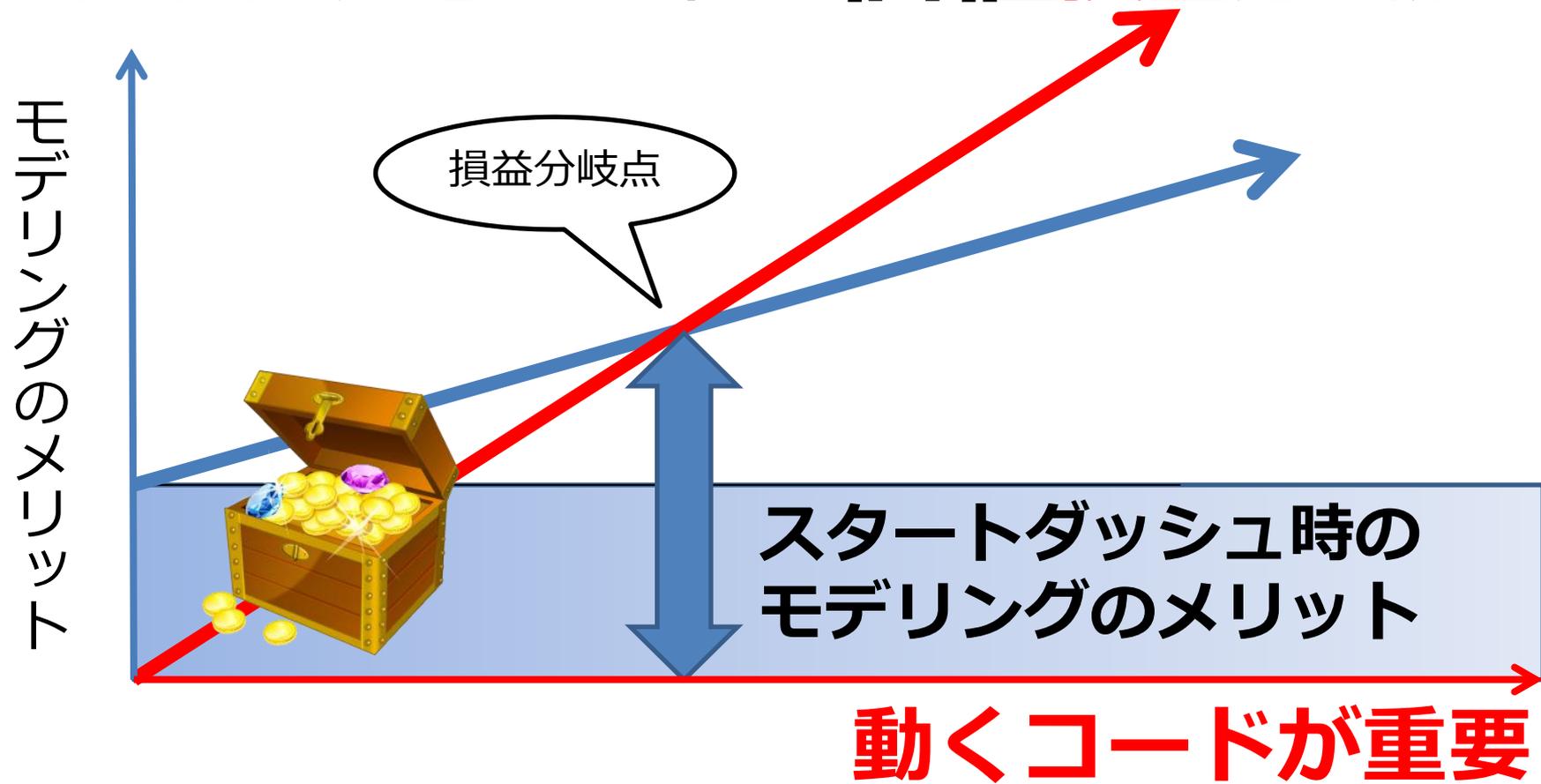
ハマったら抜け出せない**分析中毒**

# 目的

モデルを**書く目的**を失ってはいけない。  
何も考えずにモデリングしても意味が  
無い。⇒ **「なにが正しいのか！？」**



より良いモノを作るために  
モデリングはなにより動くコードの為。  
モデリングとコードの**価値損益分岐点**



# 机上の空論 **上等!**

## 「机上の空論」

頭の中だけで考え出した実際には役に立たない理論や考え。

机上で検討できるならすべき。

もちろん、完璧にはならない事は念頭に置く。

**new**

# <<アジャイルソフトウェア開発の奥義より>> 第6章 プログラミングエピソード より

## Bobおじさんがボウリングゲームを始める 時にやったこと

1. 図解

2. UMLダイアグラムの作成

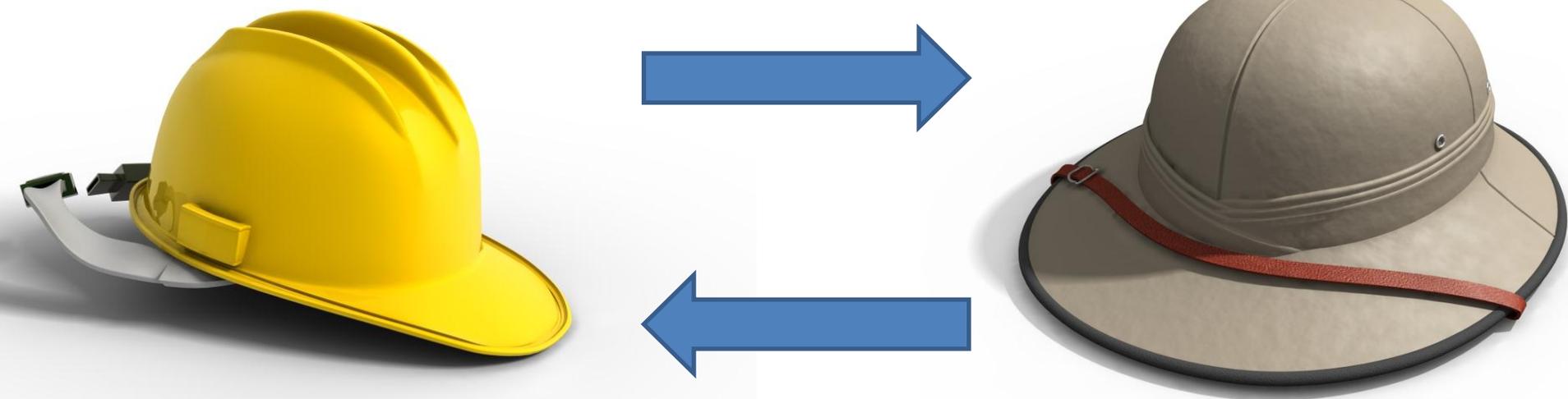
1	4	4	5	6	▲
5	14	29			



※Bobおじさんはこの後にダイアグラムは何の役にも立たなかったと言っていたけどね♪

# アジャイルな設計方法

作るモノをいろいろな視点で見る大切さ



**モデラーとプログラマの視点でシステムを見ること**

# コードとモデリング

【バードビュー】

欲しいモノを**叶える力**を  
私達は持っている！

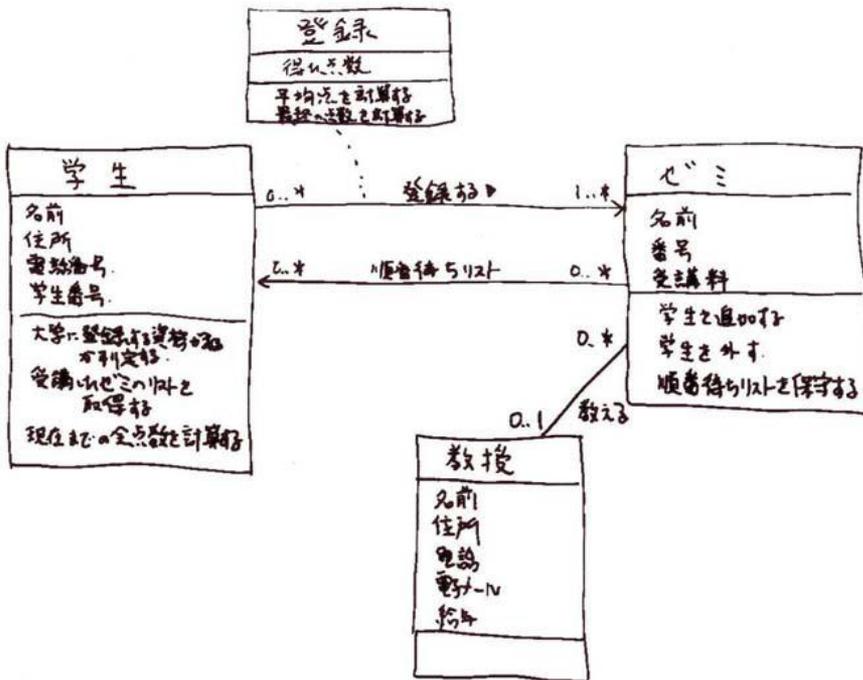


持って帰って**実践**してみてください！

より良い設計／コードの為に  
明日から出来るモデリング

# その1

## クラス図と図解のラフスケッチ



簡単に書いて頭**整理**  
形にすると気付く事

# ポンチ絵

- ポンチ絵 とは

1. 風刺や寓意を込めた、こっけいな絵。漫画。

2. **概略図**。構想図。製図の下書きとして作成するものや、イラストや図を使って概要をまとめた企画書などのこと。

(goo辞書より <http://dictionary.goo.ne.jp/leaf/jn2/206234/m0u/>)

⇒製品イメージが伝わる**簡単なスケッチ**

(Wikipediaより 日本の漫画 <http://ja.wikipedia.org/wiki/日本の漫画>)

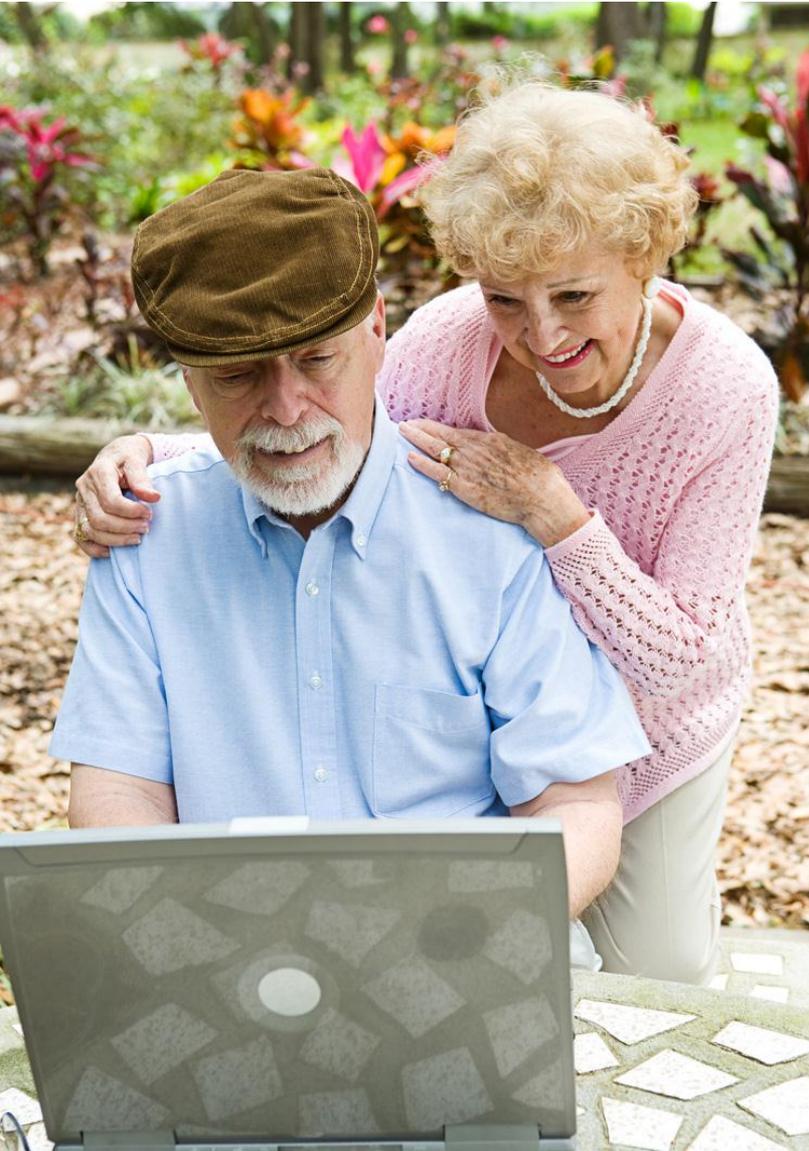
new

# その2

## ペアモデリング

二人以上で話す事  
人に話すと矛盾が分かる

ぼっちな人は・・・



# Rubber Ducking



- 全てを知る大先生
- 彼に聞けば全て分かる
- 嘘だと思うなら、  
やってごらん？

要は**禪問答**

参考：To get the most out of your investors, turn them into rubber ducks

<http://www.sneakerheadvc.com/2013/10/15/to-get-the-most-out-of-your-investors-turn-them-into-rubber-ducks/>

# その3

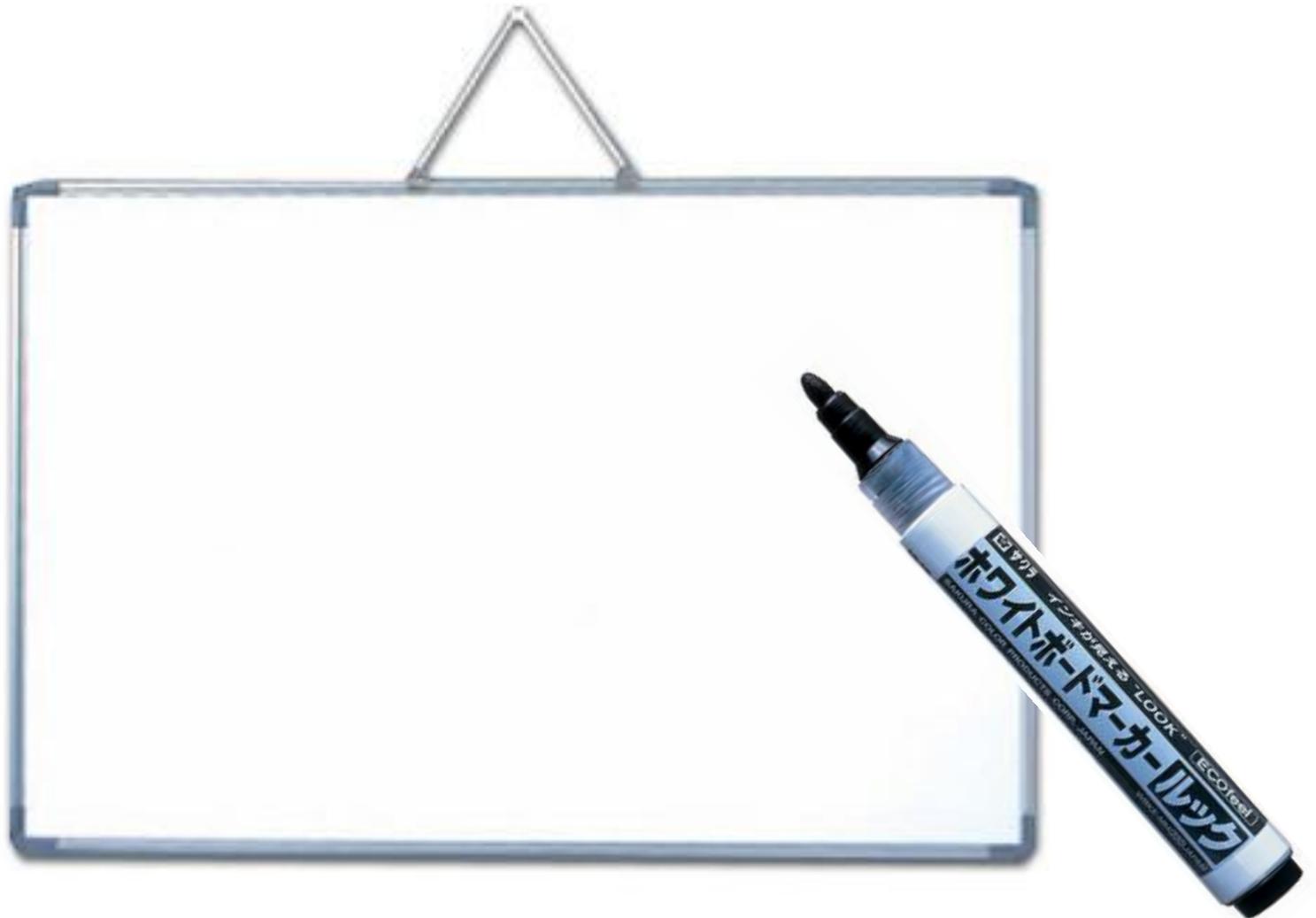
とにかく書いてみる！

モデリングの**閃光弾**！

暗闇の戦場に突撃する必要はない

人と話す時、**ホワイトボードの前に立ちペンを握るだけ**！

「描いてみて!!!」



# アジャイルとは？

- Jutta Eckstein氏の言葉  
アジャイルとは「継続的に学習すること」  
アジャイルになるには「変化を受け入れ対応すること」



# モデリングは**難しくない**



「大丈夫、怖くない」

# 資格があれば怖くない！

UMTP  
UML Based Modeling Technologies Promotion

UMTPについて

セミナー  
イベント情報

認定試験

認定試験について

## 認定試験について

- ・認定試験の最新情報は「認定試験更新情報」ページをご覧ください。
- ・認定ロゴのダウンロードは「認定ロゴ」ページをご覧ください。

## モデリング技能検定の意義

ソフトウェア開発は、既に業務システム開発を、業務プロセスや業務実体などを表現

<http://www.umtp-japan.org/modules/examination3/>

受験者紹介プログラム

認定コンテンツ

認定トレーニングテキスト

認定ロゴダウンロード

完全性に関する責任を果たすことにあります。

モデリング技術は、そのような上流工程のため、あるいは要求仕様とソフトウェア実装仕様の間を繋ぐために必須の技術と言えます。

健全なIT産業の発展のためには、技術者のモラルアップが不可欠であることは言うまでもありません。

ステマ

# まとめ

- 問題や目的、**本質**を明確にする
- **理解して理解される“場”**を創る

なにより

**価値**あるコードを**実現**する為に

# モデリングしてみませんか？

ANN  
NEWS

も・で・り・ん・ぐ

画像：Youtubeより

滝川クリステルさんのプレゼンテーション IOC総会 (13/09/08) <http://www.youtube.com/watch?v=6hggYGKWwhg>

忘れてはいけない

# Context重要

モデルもモデリングも銀の弾丸ではない  
戦術の一つとして用意しておいて欲しい

何より**大切**なもの



考え抜く事！



**Think!!!**

深く！深く  
深く！深く

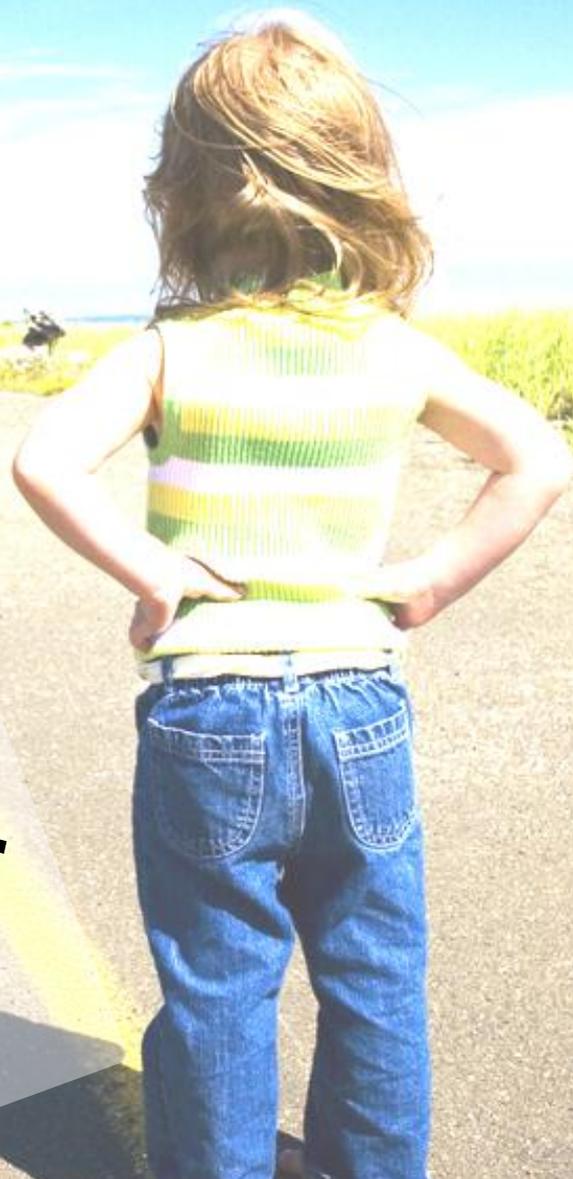
以上、ご静聴ありがとうございました

次回、予告

**ドメイン駆動開発が  
世界を救う!?** Agile時  
代におけるモデルと  
コードがスパイラル  
中! 世界を實踐



次回作に期待下さいー！  
@inmaorrr  
今、俺達の新たな戦いは  
始まったばかりだー！



●おわり●