

【Modeling Forum 2018 ワークショップ1】

アジャイルにモデリングをし続けよう

～ 破壊と創造の先にあるものは何か ～



2018年11月28日 13:00～14:40

中佐藤 麻記子

1. 席の確定

ワークショップ：アジャイルにモデリングをし続けよう

- ▶ 席は基本的に4人1チームです
 - ▶ 2人でも3人でも成立しますが、その分多めに知恵を出してください
- ▶ 配布物（チームごとに）
 - ▶ A3用紙：10枚
 - ▶ サインペン：黒3本、赤1本、青1本
 - ▶ 75mm × 75mm の付せん
 - ▶ ● ● 😊 シール

使い方は任意です



2. 概要説明

- ▶ アジェンダの確認
- ▶ タイムテーブル概要



セッション概要

「変化の速いビジネスへの対応」というのは、現在、アジャイルを採用する際のひとつの決まり文句になっています。「モデリング」は、アジャイルの「味方」でしょうか、「敵」でしょうか。

このワークショップでは、ある製品を題材として、チームでモデリングをします。その過程で、アジャイルで設計することの意味と開発者に必要な覚悟を、みなさんで考えてみたいと思います。

- ※ 前提条件：UMLの基本（クラス図の基本文法）
- ※ 組込み系向けのテーマですが、エンタープライズ系の方も参加可能

タイムテーブル

1. 席の確定 (5分)
2. 概要説明 (10分)
3. チーム内自己紹介 (10分)
4. 第1イテレーション (10分 + 5分)
5. 第2イテレーション (10分)
6. 第3イテレーション (10分)
7. チーム内まとめ (10分)
8. クロージング (10分)
9. 他チームの結果見学 (10分)

予備 (10分)

3. チーム内自己紹介（10分）

▶ 個人作業

- ▶ 1分で
- ▶ お一人1枚の付せんにご意見を書いてください
- ▶ 「モデリングはアジャイルの敵？味方？」を丸シールで表現



 どちらかのシールを貼る

お名前(任意)

他は何でもどうぞ

▶ チーム内自己紹介

- ▶ 各チームで自己紹介をしてください
- ▶ 個人の意見をチーム内で共有してください

▶ 貼り出し

- ▶ 意見を書いた付せんは、机の片隅に貼り出しておいてください



4. 第一イテレーション（15分）

- ▶ コーヒーメーカーのモデルを作ってみよう（主にクラス図で）
 - ▶ 家庭用です
 - ▶ ブレンド、アメリカン、エスプレッソ、カフェオレが作れます
 - ▶ とりあえずホットのみでOKです
 - ▶ 操作しやすいように、タッチパネルをUIとします

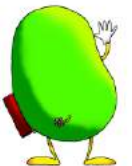
▶ 補足

- ▶ 製品の機能と大まかな構造が分かるようにしてください
 - ▶ システム全体（ハード／ソフトに分ける前）が対象です
 - ▶ 技術的なメカニズムの詳細に立ち入る必要はありません
- ▶ 書かれていない製品機能はご自由に設定してください
- ▶ （オプション）時間があれば振る舞い図も作ってください



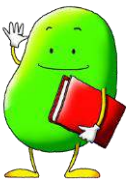
5. 第二イテレーション（10分）

- ▶ コーヒーメーカーの仕様が変わりました
 - ▶ 業務用になりました
 - ▶ コーヒー専門店ではなく、料理のセットでコーヒーを出す店が対象です
 - ▶ ブレンドのホットのみでOKです
 - ▶ インターネット接続をして、コーヒー豆などの消耗品が足りなくなると自動で注文します
 - ▶ シンプルな操作のため、物理ボタンをUIとします
- ▶ 補足
 - ▶ 第一イテレーションとは別の新しい紙を使ってください
 - ▶ 他の補足事項は第一イテレーションと同じです



6. 第三イテレーション（10分）

- ▶ コーヒーメーカーの仕様がまた変わりました
 - ▶ アイスコーヒーにも対応することになりました
 - ▶ 実現方法はお任せ、とのこと
- ▶ 補足
 - ▶ 第二イテレーションのモデルに追加する形でも、新しい紙を使っても結構です
 - ▶ 他の補足事項は第一イテレーションと同じです



7. チーム内まとめ（10分）

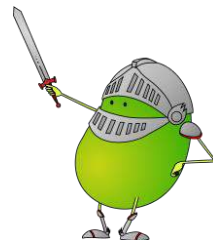
- ▶ 3つのモデルに共通する部分を考えてください
 - ▶ 表現方法は任意です



8. クロージング

- ▶ この要求の変化を「あり得ない」と思いますか
 - ▶ アジャイルというキーワードが出てくる場面では日常です
 - ▶ 組み込み／エンタープライズの区別はありません

**このような状況の中で、モデル／モデリングには
何ができるだろうか**



アジャイルにおけるモデリングの役割

- ▶ 案①：モデルからコードを自動生成
 - ▶ 実際にはコードがモデルに近づいている？
 - ▶ コードでモデリング？

- ▶ 案②：対象製品の本質を見極める
 - ▶ 本当にできる・・・のか？

- ▶ 案③：コミュニケーションのため
 - ▶ 結果としての Model ではなく、Modeling が重要

Estimate(見積結果) よりも Estimating(見積行為) が重要
 Plan(作成された計画) よりも Planning(計画づくり) が重要


「アジャイルな見積りと計画づくり」より

アジャイルにおけるモデリングの注意点

- ▶ “軽々しく” モデリングしよう
 - ▶ 作っては壊し、がしやすいのがモデルのいいところ
 - ▶ 一度作ったら壊すのをためらうようなモデルは作らない
- ▶ Model より Modeling
 - ▶ 全員参加
 - ▶ 重要な合意形成は、作った結果ではなく、作る過程でなされる
- ▶ 今日作ったモデルは明日には変わる
 - ▶ アジャイルであることは、モデルを作らないということではない
 - ▶ モデリング力は、むしろ従来より必要

昨日つくったものを踏み越えて、
つくり続け／変わり続ける覚悟はあるか

9. 他チームの結果見学

- ▶ 他チーム結果を見に行きましょう
 - ▶ よいと思ったモデルには  シールを貼ってください

言葉だけでは伝わらないが、言葉なくしては伝わらない。
すべてはコミュニケーションのため。

