

# ChiliPLoP参加報告

有限会社エス・ラグーン  
中谷 多哉子

2002/4/15

Copyright (c) 2002 NAKATANI  
Takako(S-Lagoon, Co.,Ltd.) All  
rights reserved.

1

## パターンは嫌い？

- 主張：
  - パターンはノウハウの再利用と言われる。
  - しかし、ノウハウの再利用が重要であることが分かるには、数年の開発経験が必要である。
  - 数年の開発経験があれば、パターンで定義されているようなノウハウは修得しているはずである。
  - したがって、パターンはいらない。
  - 「当たり前のことばかり書いてあるじゃない」

2002/4/15

Copyright (c) 2002 NAKATANI Takako(S-  
Lagoon, Co.,Ltd.) All rights reserved.

2

## パターンって役に立つの

- 「立たない」
- 「へえ～」と言うと、負けみたい。
  - パターンになるほど重要な技術をしらなかつた証拠になる？
- 「当たり前のことばかり書いてあるじゃない」

2002/4/15

Copyright (c) 2002 NAKATANI Takako(S-Lagoon, Co.,Ltd.) All rights reserved.

3

## Interaction Patterns by Linda R.

- 目から鱗
- 当たり前ではあるが、しかし、説明ができない開発ノウハウ！
- 開発者には必須の技術・意識・心構えであると実感
- 「こういうパターンなら、是非書いてみたい！」
  - ....深海を旅してプレートの動きを観察するような気分....  
目には見えないが、確かにそこに存在している「何か」がある。

2002/4/15

Copyright (c) 2002 NAKATANI Takako(S-Lagoon, Co.,Ltd.) All rights reserved.

4

## 帰国後の活動

- 要求工学分野へのパターンランゲージ構築を目指そう！

2002/4/15

Copyright (c) 2002 NAKATANI Takako(S-Lagoon, Co.,Ltd.) All rights reserved.

5

## 結論

- ノウハウは必ずしも明確に定義できるように整理されているとは限らない。
- 自分たちの技術力を整理し、把握し、人に伝えられる形にまとめる必要はある。
  - 自分のために！
- これをパターンとして使うか使わないかは、読者依存の話ではないか？
  - 再利用は楽じゃないし、高価

2002/4/15

Copyright (c) 2002 NAKATANI Takako(S-Lagoon, Co.,Ltd.) All rights reserved.

6