



arclamp.jp 

要求 2.0 開発

2.0時代の要求を考える

鈴木 雄介

ITアーキテクト(フリーランス)

ブログ: アークランプ (<http://www.arclamp.jp/>)



自己紹介

フリーランス

鈴木雄介



(株)エーティーエルシステムズ
チーフソフトウェアアーキテクト
兼 テクノロジー ディレクター
稚内北星学園大学
客員助教授

雑誌: JavaWorld 、DBマガジン 、WEB+DB
PRESS

書籍: Web2.0キーワードブック

Web : @IT 、SDC

講演: JavaOne Toyko 、デブサミ2006 、
SOAフォーラム2006

ブログ: アークランプ (<http://www.arclamp.jp>)

はじめに



要求2.0開発という言葉の狙い

- ”要求開発2.0”ではなく、”要求2.0開発”
- これからは要求が2.0化するのではないか
- 言い換えれば、“ビジネスのシステム化2.0”ではなく、“ビジネス2.0のシステム化”を考える



では、要求2.0開発とは何か

- 考えるステップ
 1. 今、何が起きているのか (デモ)
 2. 何を意味しているのか
 3. 要求2.0開発とは

今、何が
起きているのか



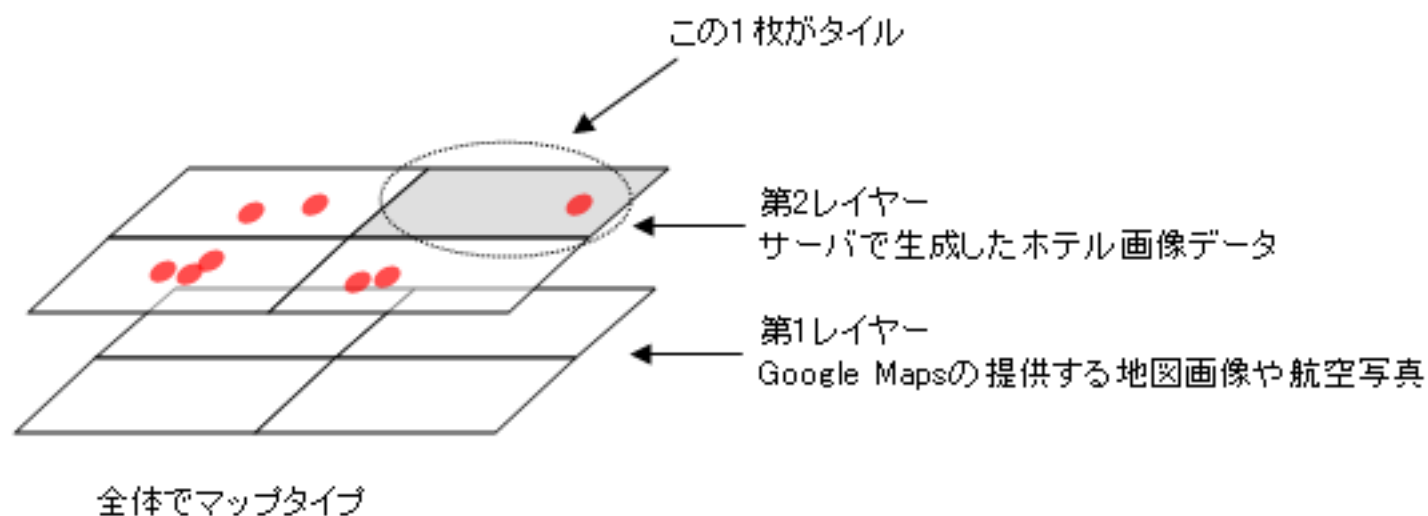
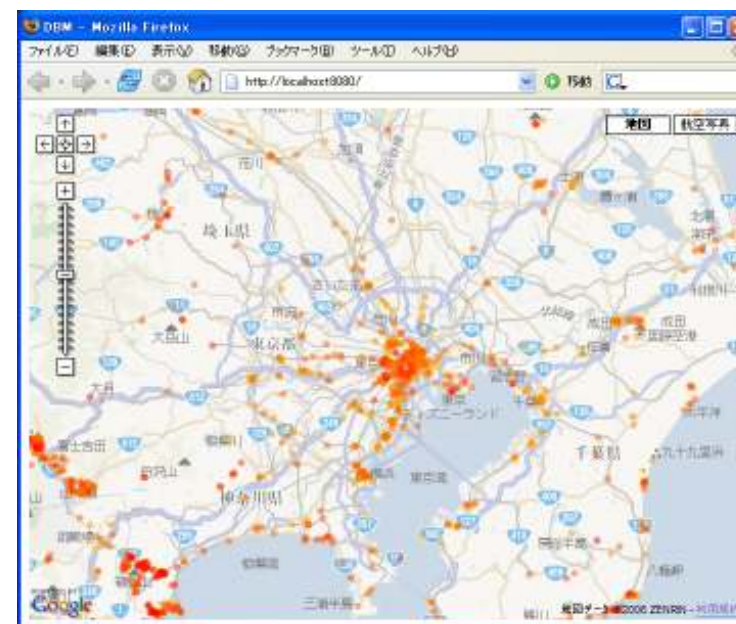
今、何が起きているのか

とりあえずデモ



デモの説明 1/2

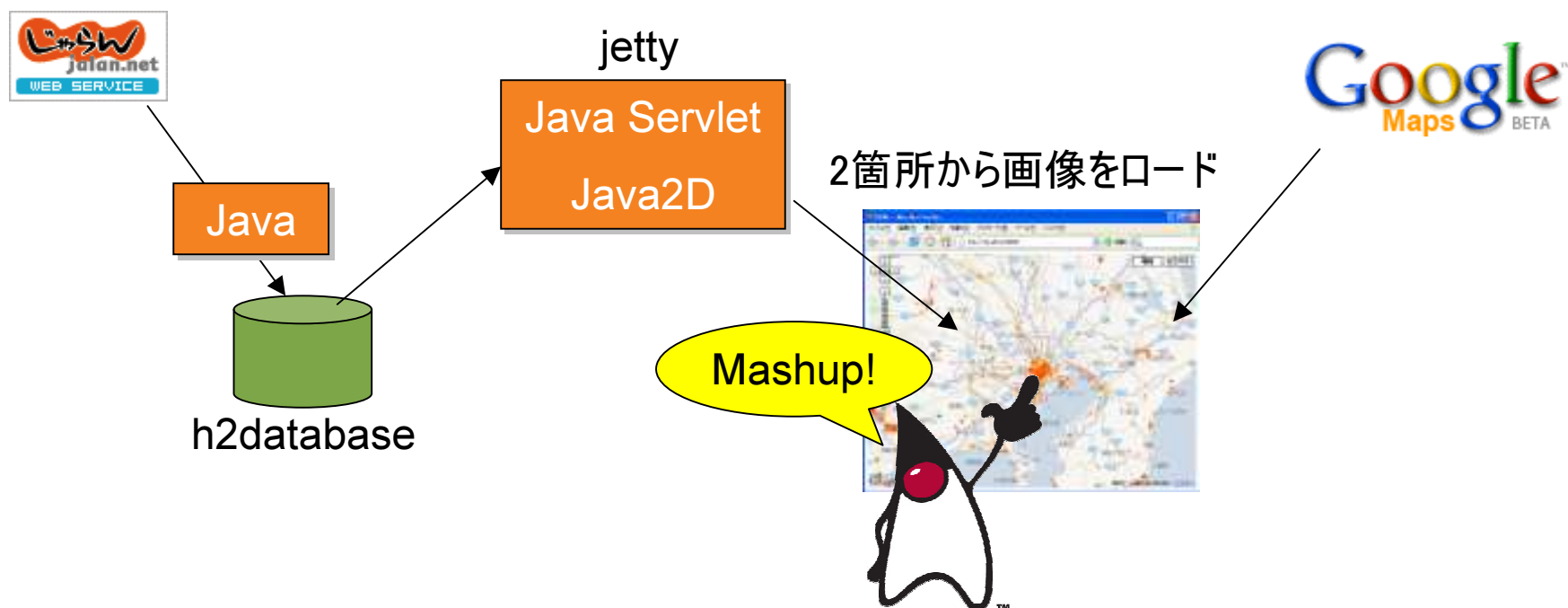
- 地図とホテルのデータを画像として重ねることで実現





デモの説明 2/2

- マッシュアップ・アプリケーション
 - じゃらんWebサービス(<http://jws.jalan.net/>)
 - Google Maps API(<http://www.google.com/apis/maps/>)





このデモが示していること

- 事実
 - 作業コスト以外無料
 - WebAPI (Google Maps、じゃらんWebサービス) ※要登録
 - OSS (Jetty、h2database、Eclipse) と Java
 - もちろん、このアプリケーションもオープンソース。DBマガジン2006年11月号に解説記事掲載 & CDに収録
 - 作業は2日
 - 人月100万円でも10万円
 - 使える
 - 顧客情報、店舗情報、販売情報、アンケート情報...

何を意味しているのか



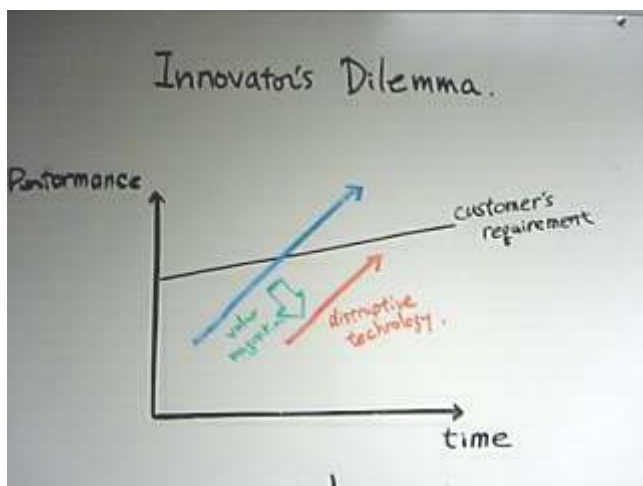
何を意味しているのか

- 批判は簡単
 - タダほど高いものはない
 - WebAPIやOSSのリスク
 - 儲からない
 - たったの数十万円
 - テクノロジーは単純なので誰でもできる
 - 既存のGISアプリケーションを代替できない
 - 所詮、Webアプリケーション
 - 地図も最新情報が使えるわけではない



だからこそ、既存の枠で考えない

- 先ほどのデモは、安いGISアプリケーションなのか？
 - Web2.0は、安いSOAなのか？
- 事実:PCは安いホストではなかった
 - イノベーションはローエンドから
 - 既存の枠の中で最適解を求めても出てこない



引用: http://satoshi.blogs.com/life/2005/11/post_2.html



だからこそ、既存の枠で考えない

- 破壊的なテクノロジー
 - ローコスト
 - ローテク
 - ハイスピード
- チープ革命
 - ITに関する必要十分な機能が、誰でもコストを気にせずに手に入れられるようになった
 - http://www.shinchosha.co.jp/foresight/web_kikaku/u105.html



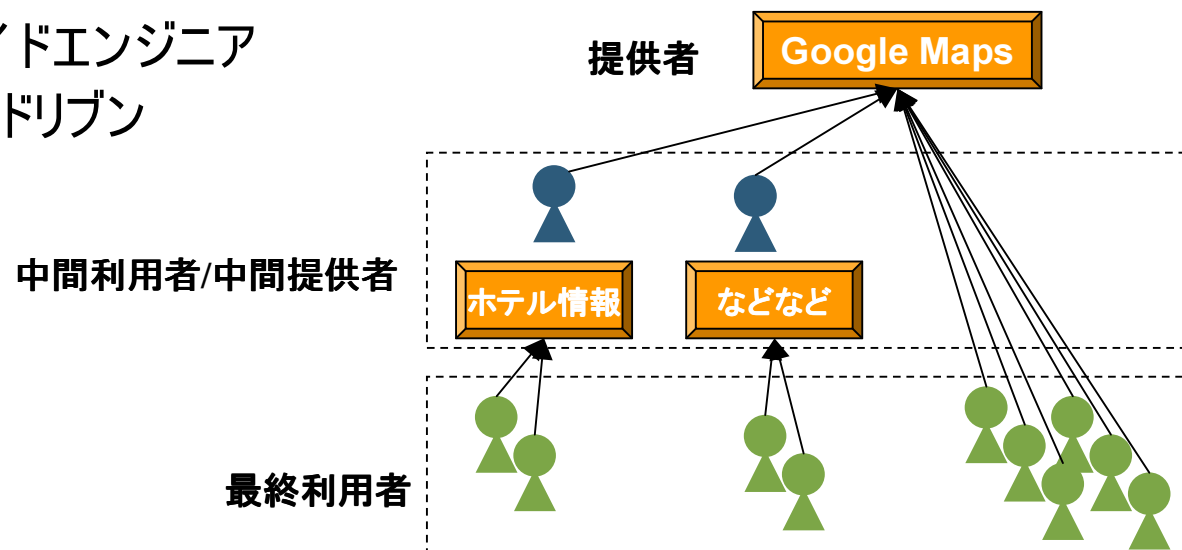
もたらされる変化

- 僕が考える3つの変化
 - ユーザーの変化
 - システムライフサイクルの変化
 - ビジネスモデルの変化



3つの変化 1/3

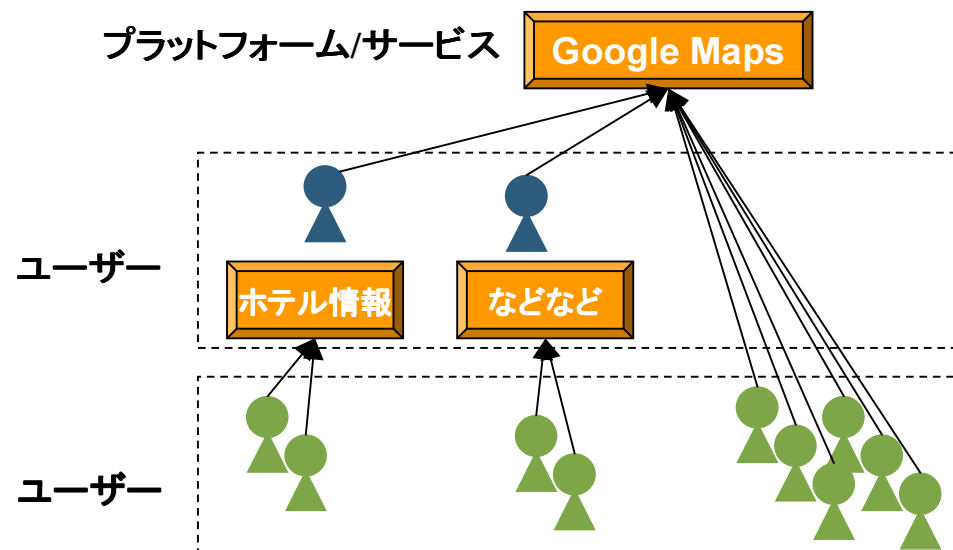
- ユーザーの変化
 - ユーザーから共同開発者になってきた
 - 小さくて多様な要求
 - 中間利用者/中間提供者の登場
 - ユーザーサイドエンジニア
 - テクノロジードリブン





3つの変化 2/3

- システムライフサイクルの変化
 - 重視されるポイントが初期構築から運用になった
 - 成長するシステム
 - ライフサイクルコスト
 - ライフサイクルバリュー
 - プラットフォームの提供
 - サービスの提供



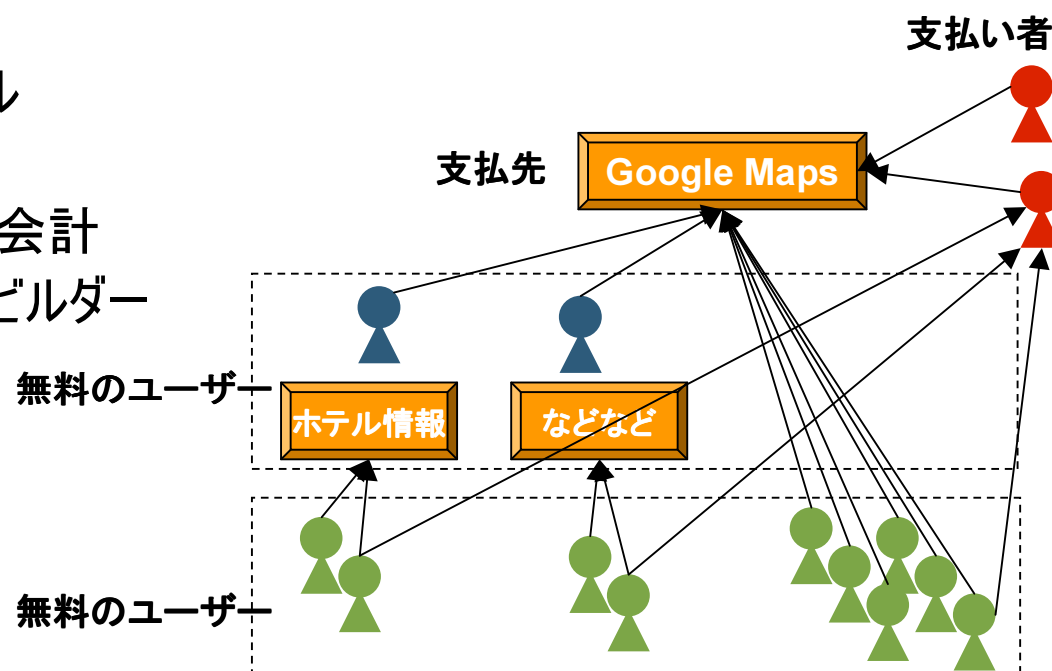


3つの変化 3/3

- ビジネスモデルの変化

- 大規模/請負/一括初期構築から、小規模/共同/ライフサイクルメンテナンスへ

- 継続的な財務モデル
- 積み立て
- 小さな組織、小さな会計
- パターンランゲージとビルダー



要求2.0開発 とはなにか



要求2.0とは何か

- 僕が思う要求2.0
 - その要求はインタラクティブである
 - ビジネスとテクノロジーの対話
 - 常に変化する
 - その要求はビジョンである
 - 小さくて多様な要求をつなぐグラウンドルール
 - サステイナブル(持続可能)
 - その要求はイノベータータイプである
 - “とりあえず、やってみる”重要
 - 問題を解決するのではなく、価値を創造する



要求2.0とは何か

- 僕が思う要求2.0開発
 - 答えはないのですが...大事だと思うことはあります
- 健全なエコシステムの構築
 - ユーザーとSierが健全にビジネスを継続できるモデル
 - システム化は実現の一手段として織り込み済み
 - エコの語源： オイコス(ギリシャ語)「家や生活、それを取り巻く環境」
 - エコロジー(生態学)： オイコスのロゴス(論理)
 - エコノミー(経済)： オイコスのノモス(秩序)
 - あるべき論と経済の両立が不可欠



まとめ

- そこは新大陸 (by 丸山先生)
 - まだまだ旧大陸も重要だけど
- 実は世界の変化
 - 世界はフラット化している
- 2つの大陸 (世界) を同時に体験している状態
- さあ、楽しもう！



要求 2.0 開発

2.0時代の要求を考える

鈴木 雄介

ITアーキテクト(フリーランス)

ブログ: アークランプ (<http://www.arclamp.jp/>)