

各位

## 情報処理学会第79回全国大会イベント企画 情報システムのデザインコンペ参加のお誘い

情報システムと社会環境研究会は、情報システムのデザイン論に注目しています。2015年11月に開催した情報システムのデザイン論シンポジウムでは、先行する3つの領域(製品設計, 建築設計, 社会資本の設計)におけるデザインの現状を見た上で、情報システムのデザインのあるべき姿について議論しました。その過程で、デザインコンペの教育的作用を知りました。デザインコンペとは、発注者が条件を提示して応募してきた複数のデザインから一つを選択する活動です。応募者は自分の案に対する発注者の評価や、他者の案とのふれあいを通して相互作用的に創造を導くこと、すべての案を俯瞰して客観的に見る目を養うことができます。

私たちは、これを情報システムの領域で実験的にやってみることにしました。本学会では、すでにソフトウェア工学の共通問題(酒在庫など<sup>78)9)</sup>が提示され、それをさまざまな手法で解いてその結果を比較する試みが行われてきました。情報システム学においても、それにふさわしい新たな共通問題を提示して、情報システムのデザインを競うことは、デザイナー自身の深い学びだけでなく、情報システムのデザイン論の構築にとって意義のあることだと考えます。ただし、現在、デザインを評価する基準はありません。むしろ、それを実践的に検討することが本企画の狙いでもあります。

上記の趣旨に基づき、情報システムのデザインコンペを下記の要領で開催いたします。ふるってご参加くださいますようお願い申し上げます。

情報処理学会 情報システムと社会環境研究会  
デザインガイド研究分科会  
主査 児玉公信

記

### 日時

2017年3月18日(土) 13:00~15:00

### 会場

情報処理学会第79回全国大会(名古屋大学東山キャンパス) 第3イベント会場(後日詳細)

### プログラム

主催者挨拶 児玉公信(情報システムと社会環境研究会主査)

基調講演「建築デザインにおけるデザインコンペの実際(仮題)」

松岡拓公雄(亜細亜大学都市創造学部学部長)

デザインプレゼンテーション

ワールドカフェ方式

講評

基調講演者、情報システムと社会環境研究会メンバ

### 参加費

無料(公開講座とします)

### 協賛

依頼中

### 共通問題の提示

共通問題は、仮想の発注者による「業務構想書(Concept of Operation)」の形式で、次のURLに

提示されます。この文書はクリエイティブコモンズの BY 条件の下で、再配布されてもかまいません。授業や社内コースでお使いになってもかまいません。

<http://ipsj-is.jp/DesignCompetition/Problem2016.pdf>

## 提出していただく文書

提出物の形式を次のように定めます。

<http://ipsj-is.jp/DesignCompetition/15288.pdf>

これは、ISO/IEC/IEEE 15288:2015 の「利害関係者要求仕様 (Stakeholder Requirements Specification)」、 「システム要求仕様 (System Requirements Specification)」、 「アーキテクチャ記述 (Architecture Description)」、 「ソフトウェア要求仕様 (Software Requirements Specification)」<sup>1)-4)</sup>の主要な内容を、今回のために最小限で網羅するように縮めたものです。これ以外に、デザインの理解を助ける文書やモックアップを提出されることも歓迎します。

## 参加方法

参加の仕方には、A. デザイナとして参加する、B. 見学者として参加する の 2 とおりがあります。どちらも、どなたでも参加できます。A はチームでの参加も可能です。

### A. デザイナとして参加する方

#### A.1 応募のエントリ

2016 年 11 月 4 日までに、共通問題に対するデザインを提出する意思があることを、以下宛のメールにてお伝えください。会場のスペースの関係で、発表をお願いするチーム数に限りがあるためと、状況の変化などの通知をさせていただくためです。

[mailto: designcompetitions@ipsj-is.jp](mailto:designcompetitions@ipsj-is.jp)

#### A.2 要求に対する問合せ

応募のエントリをされますと、共通問題に関する質問ができます。なお、問題領域の専門家に相談することを妨げません。今回は、不正を行わない限り、よいデザインとするための努力を尊重します。

#### A.3 デザインの提出

2017 年 2 月 28 日までに、上記の提出物を以下の宛て先のメールかそれに代わる媒体でご提出ください。なお、作品の著作権は作者が留保するものとします。

[mailto: designcompetitions@ipsj-is.jp](mailto:designcompetitions@ipsj-is.jp)

#### A.4 作品の公示

2017 年 3 月上旬に、作者の氏名またはチーム名と作品の概要のみ本研究会の Web ページに掲示します。

#### A.5 当日の行動

基調講演後、ワールドカフェ方式で作品の発表と意見交換をしていただく予定です。これは、発表チームごとに小さなブースを設けて、参加者はそこで一定時間議論した後、別のブースに移ってまた議論を繰り返します。詳細は、<http://world-cafe.net/about/> などをご参照ください。

当日は、12 時 30 分から 13 時の間に展示の準備を終えてください。PC での発表も可能ですが、電源ケーブル等をご自分でご用意ください。

### B. 見学者として参加する方

#### B.1 当日の行動

見学を希望される方は、直接会場までにおいでください（公開講座なので、受付は必要あり

ません)。ワールドカフェ方式で、リラックスした状況で作品の発表と意見交換をしていただきます。出入りは自由です。共通問題をあらかじめ読んでおいてください。

## B.2 アンケート

見学者にはアンケートにお答えいただきます。デザインの良さ、検討を要する点、評価した点などをお聞かせください。

## 表彰など

審査ではありません。順位を決めることも、賞品を差し上げることもありません。

## 受講証明

CITP、技術士の参加者には受講証明書を発行します。

## デザインコンペの実施報告

主催者は、提出されたデザインの内容、アンケートの結果などは、後日、本研究会の研究発表会で報告させていただきます。

ご自分の作品に関して、本研究会の研究発表会に研究経過を発表していただくこと、情報処理学会の会誌に投稿することなども歓迎します。

以上

## 参考文献

- 1) JIS X0170: 2013 システムライフサイクルプロセス
- 2) ISO/IEC/IEEE 15288: 2015 System life cycle processes
- 3) INCOSE, "Systems Engineering Handbook 4th Ed.," Wiley, 2015
- 4) The Guide to the Systems Engineering Body of Knowledge, SEBoK, 2016,  
[http://sebokwiki.org/wiki/Guide\\_to\\_the\\_Systems\\_Engineering\\_Body\\_of\\_Knowledge\\_\(SEBoK\)](http://sebokwiki.org/wiki/Guide_to_the_Systems_Engineering_Body_of_Knowledge_(SEBoK))
- 5) ISO/IEC/IEEE 29148: 2011 Life cycle processes - Requirements engineering
- 6) ISO/IEC/IEEE 42010: 2011 Architecture description
- 7) 山崎利治, 「共通問題によるプログラム設計技法解説」, 情報処理, vol.25(9), 934, 1984
- 8) 二村良彦, 雨宮真人, 山崎利治, 淵一博, 「新しいプログラミング・パラダイムによる共通問題の設計」,  
情報処理, vol.26(5), 458-459, 1985
- 9) 岸 知二, 野田夏子, 「ソフトウェア工学の共通問題: 0. 編集にあたって」, 情報処理, vol.54(9), 876 - 877,  
2013
- 10) 情報システムと社会環境研究会, 「情報システムの有効性評価 量的評価のガイドライン 解説編」, 2012,  
<http://ipsj-is.jp/w/wp-content/uploads/2013/03/40840f0863a6eee5948ae7db61d2d6ee.pdf>
- 11) 情報システムと社会環境研究会, 「情報システムの有効性評価 質的評価のガイドライン」, 2013,  
<http://ipsj-is.jp/w/wp-content/uploads/2013/09/3b6e39289557eb78cd49af7bab71f12a.pdf>