

# 「改訂版ブルーム・タキソノミー」を利用した ソフトウェアドキュメンテーションの改善手法の提案

山川 陽亮<sup>†</sup> 金城 篤史<sup>††</sup>  
<sup>†</sup>ピクシブ株式会社 <sup>††</sup>沖縄工業高等専門学校

## 1 はじめに

ソフトウェア開発において、チーム内で熟練した開発者は知識の共有を目的として社内の他の開発者向けに開発・運用しているシステムのドキュメントを作成することがある。例としては既存システムを開発者感で引き継ぐ際に知識の断絶を防ぐために作成されるもの、組織に新しく参加した開発者に知識を共有するためのもの、個人の属人性が高い知識・運用手順をチーム全体に共有し残すためのもの等が挙げられる。

しかし、熟練者が執筆したドキュメントは他の開発者にとって十分な情報を満たしたものとならないことが多い。これは熟練者がすでに理解している事象に対し、理解が追いついていない他の開発者の理解度を認識することが難しいためである。この熟練者与其他の開発者の間に生じる認識の差を改善するために、開発者の認識や理解度を多角的・体系的に評価する枠組みが必要となる。この枠組みとしては改訂版ブルーム・タキソノミーが教育心理学にて広く知られている [1]。

ブルーム・タキソノミーでは、学習者の行動を認知的領域、情意的領域、精神運動的領域の3つに分類したものである。ブルーム・タキソノミーは土木分野においても技術力を整理するものとして用いられた事例がある。 [2]

本稿では教育学にて提唱されている「改訂版ブルーム・タキソノミー」における認知的領域に注目し、記憶、理解、応用、分析、評価、創造、の6段階に基づいたアンケートを作成する。作成したアンケートをドキュメント利用者に回答してもらい認識を測定する。測定結果をドキュメント作成者へフィードバックし、熟練者与其他の開発者の間に生じる認識齟齬を改善することを目指す。

## 2 アンケートの内容

アンケートの内容は以下の通りである

このサービスについてこれまでの質問を踏まえあな

たの理解を教えてください<sup>\*1\*2</sup>

(注釈)

- 1~6のうち6に近いほど理想の状態だと考えてください
- 「認識・記憶できる」のうち例に挙げられている項目のすべてを満たさなくても「認識・記憶できる」に該当する場合はあります。下記文章はあくまで参考程度に考えてください

(理解度を選択するための具体例)<sup>\*3</sup>

レベル	説明と例
1. 認識・記憶できる	ツール上の情報を認識し利用する 例：このツールで特定の CPU 使用率のグラフを見つけられる など
2. 理解できる	情報を解釈し、説明や比較ができる 例：各モジュールが何を担当しているか説明できる など
3. 応用できる	学んだ知識を具体的な状況で使える 例：新しいパラメータを API に追加し、動作確認ができる など
4. 分析できる	情報を分解し、要素間の関係を理解できる 例：エラー発生原因をログやコードベースから特定できる など
5. 評価できる	批判的に情報を評価し、結論を導き出せる 例：新しい要件を検討し、それが現在のアーキテクチャに適合するかを判断できる など
6. 創造できる	新しいアイデアや設計を作り出せる 例：大規模な変更を伴う新しい機能を提案し、それを設計・実装できる など

## 3 アンケートの対象とするシステム

今回のアンケートでは筆者の所属する開発組織が開発・運用を行っている14個のシステム<sup>\*4</sup>、6個のツール、3個のインフラに関する設問を設定した。

## 4 アンケート対象者

アンケートの対象者は筆者の所属する開発組織が開発・運用を行っている9人の開発者となる。これらのアンケート回答者はブルーム・タキソノミーについての事前知識が与えられないままアンケートを回答している。

<sup>\*1</sup> これより前にアンケートの回答を円滑にするためにシステムに対する設問を行っているが、本稿ではブルーム・タキソノミーを元に作成した設問のみ扱う

<sup>\*2</sup> アンケートの選択肢には「認識・記憶できる」の前の段階として「認識・記憶できない」を追加した

<sup>\*3</sup> アンケートでは以下の例に追加でもう2個ほど例示がある

<sup>\*4</sup> うちフロントエンド開発、バックエンド開発、データ分析など同じシステムでも別の技術領域が存在するものが5つ存在し、これらはシステム B(frontend) のように領域別の設問を設定している

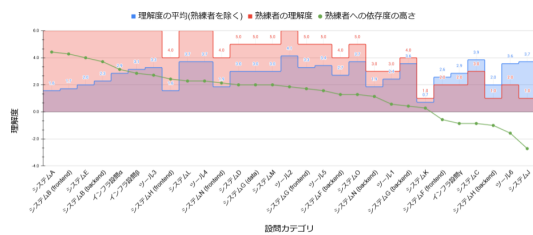


図 1: 理解度の平均と熟練者への依存度の高さ

## 5 結果

アンケートは部の開発者全員である 9 人全員から回答を得た。

集計方法としては熟練した開発者を 1 人想定し、この開発者への依存度が高いようなシステムを洗い出すことにした。理解度は値が高いほど理解が深いものとし、‘熟練者の理解度 - 熟練者を除いた回答者の理解度平均’によって求めた数値を熟練者への依存度の高さとする。結果を図 1 に示す。

属人性の高さとしてはシステム A やシステム B のフロントエンド領域などにおいて熟練者への依存度の高さが圧倒的だが、システム G のように差が 0.4 ポイントしか見られないようなものもある。またシステム K やシステム H のバックエンド領域など熟練者、平均ともに理解度の低いものも見受けられ、これは開発組織内で誰も詳細を知らないシステムとなっていると考えられる。

この結果を開発組織内に対し討論する機会を設けたところ以下のような意見が出た。

- 熟練者への依存度を下げたい という思いはあるが何から始めたらいいかわからない状況がある。 good First issue を用意しては

## 6 まとめ

属人性が低いシステムの特徴 hoge 高いシステムの特徴 hoge

- ・アンケートによって執筆すべきとされるシステムを洗い出すことが出来た・ただブルーム・タキノミーの 6 分類を学習者に評価してもらうことによる同じ数値でも認識の相違がある

## 参考文献

- [1] 中尾 桂子: 「発問」に基づく授業デザイン振り返りの試み : 改訂版タキノミーを援用した教師のための Can-Do リストの開発にむけて, 大妻女子大学紀要. 文系 = Otsuma Women's University annual report. Humanities and social sciences, Vol.52, pp.185-200, 2020.
- [2] ' 宮原 史, 堤 盛人': 戦略的な人材育成の実現に向けた道路橋を維持管理する技術力の解明の試みーブルーム・タキノミーの応用ー, 土木学会論文集 F 4 (建設マネジメント) , Vol.76, No.1, pp.14-28, 2020.