* 1. 基本的なルール

- 1.1 矢印と箱のネットワークによってプロセスを表現する

- 1.1.1 箱は情報を処理するアクションを表す

- 1.1.1.1 箱のラベル（文字列）はアクションの内容を表し，それは1つの動詞句（自動詞，短文）とする

- 1.1.2 矢印は情報のフローを表す

- 1.1.2.1 箱に左から入力する矢印および右から出力する矢印を情報矢印と呼ぶ

- 1.1.2.1.1 箱に左から入力する情報矢印のラベルは入力情報を表す

- 1.1.2.1.2 箱に右から出力する情報矢印のラベルは出力情報を表す

- 1.1.3 箱の上からの入力矢印を意図矢印と呼ぶ

- 1.1.3.1 意図矢印のラベルは「プロセスの意図」を表す

- 1.1.4 箱の右上に追加したラベルは「結果の採択理由」を表す

- 1.1.5 箱の下からの入力矢印を手段矢印と呼ぶ

- 1.1.5.1 手段矢印のラベルは用いた「知識」または「道具」を表す

- 1.1.6 任意の情報矢印，手段矢印は対応する1つのラベルを持つ

- 1.1.7 任意の意図矢印は1つまたは2つのラベルを持つ

- 1.1.8 箱には情報矢印，意図矢印，手段矢印のみを接続できる

- 1.1.9 任意の情報矢印，意図矢印，手段矢印は始点で最大1，終点で最大1の箱に接続し，始点か終点のいずれかは箱に接続していなければならない

- 1.1.10 任意のプロセスは[Start]の箱から始まり，[End]の箱で終わる

* 2. 階層化についてのルール

- 2.1 階層化によって異なる抽象度のプロセスを入れ子状に記述する

- 2.1.1 階層関係を作成することを「（上位階層から下位階層を）展開する」と表す

- 2.1.2 階層化の親子関係は詳細化を表す

- 2.1.3 異なる抽象度で記述された箱は情報矢印で直接接続されない

- 2.2 コンテナは階層化を表す

- 2.2.1 下位階層を表すコンテナを起点とし，親とするアクションを表す箱の左下の頂点を終点として矢印を接続することによって階層関係を表現する

- 2.2.1.1 階層関係を表す矢印を階層矢印と呼ぶ

- 2.2.1.1.1 階層矢印はラベルを持たない

- 2.2.2 任意のコンテナは1つの階層矢印を持つ

- 2.2.3 任意のコンテナは1つ以上の箱を内包する

- 2.2.4 任意の箱は2つ以上のコンテナに内包されない

- 2.2.5 任意のコンテナは情報矢印，意図矢印，手段矢印の始点にも終点にもならない

- 2.3 最も抽象度の高いプロセスに含まれる箱を除くすべての箱はコンテナに内包される

- 2.4 最も抽象度の高いプロセスまたは任意のコンテナ内のプロセスは2つ以上の[Start]を含まない

- 2.5 最も抽象度の高いプロセスまたは任意のコンテナ内のプロセスは2つ以上の[End]を含まない

* 3. レイヤー分けについてのルール

- 3.1 1つの作業プロセス記述は，問題解決レイヤー（橙）・情報レイヤー（青）・物理レイヤー（緑）の3つのレイヤーから構成される

- 3.1.1 各レイヤーでは，プロセスが階層的に記述される

- 3.1.2 問題解決レイヤーに記述する箱を問題解決箱と呼ぶ

- 3.1.3 情報レイヤーに記述する箱を情報操作箱と呼ぶ

- 3.1.3.1 情報操作箱は問題解決箱の具体的な実現手段を表すと定義する

- 3.1.4 物理レイヤーに記述する箱を物理操作箱と呼ぶ

- 3.1.4.1 物理操作箱は情報操作箱の具体的な実現手段を表すと定義する

- 3.2 最も抽象度の高いプロセスは問題解決箱のみで構成される

- 3.3 任意の箱およびコンテナはいずれか1つのレイヤーに属する

- 3.3.1 コンテナ内の箱のレイヤーはコンテナのレイヤーと同一である

- 3.4 階層矢印を除く任意の矢印はいずれか1つのレイヤーに属する

- 3.4.1 コンテナ内の矢印のレイヤーはコンテナのレイヤーと同一である

- 3.5 エンジニアリングサイクルはデータ収集，情報分析，評価，意思決定，実施の5種類の箱から構成する（これらの箱をエンジニアリングサイクル箱と呼ぶ）

- 3.5.1 5種類の箱はデータ収集，情報分析，評価，意思決定，実施の順に情報矢印で接続する

- 3.5.2 エンジニアリングサイクル箱は同じ種類の箱に限り繰り返し記述できる

- 3.5.3 データ収集の箱は対応する1つの情報レイヤーのコンテナを持つ

- 3.5.4 実施の箱は対応する1つの情報レイヤーのコンテナを持つ

- 3.6 ラベルが空欄の箱は何もしないアクションを表す

- 3.6.1 エンジニアリングサイクル箱の文字列は1つ以上を残して空欄にすることができる

- 3.6.1.1 ラベルが空欄であるエンジニアリングサイクル箱に入出力する情報矢印のラベルの組は同一である

- 3.6.2 エンジニアリングサイクル箱以外の任意の箱のラベルは空欄にできない

- 3.7 問題解決箱は問題解決箱からのみ展開できる

- 3.8 情報操作箱はエンジニアリングサイクル箱または情報操作箱からのみ展開できる

- 3.9 物理操作箱は情報操作箱または物理操作箱からのみ展開できる

- 3.10 エンジニアリングサイクル箱以外の問題解決箱はエンジニアリングサイクルに1回のみ展開できる

- 3.11 エンジニアリングサイクル箱は問題解決箱に展開できない

- 3.12 エンジニアリングサイクル箱は最も抽象度の高いプロセスに含まれない