システム仕様書テンプレート\_ver1.0

参考資料

IEEE Std. 830-1998, IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specification

システムインスツルメンツ仕様書

旧Labwikiの先生のページ

# 目次

# はじめに

* 1. 文書の目的

この文書はコンテンツ制作支援システムの仕様書である．

* 1. システムについての簡単な説明

BPMN（ビジネスプロセス記述言語）を発展させたタスクユニット記述法を新たに開発して、知識やスキルなどのコンテンツ制作に必要な情報のモデル化・記述が可能なwebベースの複数人制作支援システムを開発する。タスクユニットの達成履歴の視覚化により、成長プロセスをユーザにフィードバックして、能力特性の自己認識を容易にする．

* + 1. システムの名称

候補考える

・Concreat（コンクリート）(Contents Creation Support)

・

* + 1. システムができること

知識やスキルなどのコンテンツ制作に必要な情報のモデル化・記述が可能なwebベースの複数人制作支援システム。タスクユニットの達成履歴の視覚化により、成長プロセスをユーザにフィードバックして、能力特性の自己認識を容易にする．

* + 1. 予想させる利点・目標

・アマチュアでも制作プロセスを理解して効率的に分担や作業を行うことを可能にする

・能力特性の自己認識により自発的な学習を促す

* 1. 用語定義

# 開発目的・コンセプト

* 1. 開発背景
     1. 問題設定

コンテンツ制作は，多様な分野の知識やスキルが必要となることに加えて，制作プロセスが不透明であるため，アマチュアでは制作管理や学習が容易ではないことが問題として挙げられるが、従来研究では制作プロセスの分析や管理を行う基本手法の検討が行われて来なかった。

* + 1. システムの目的

本研究では制作プロセスの構造化と視覚化により，アマチュアでも制作プロセスを理解して効率的に分担や作業を行うことを可能にするとともに、能力特性の自己認識により自発的な学習を促進する基本システムを提案する。

* + 1. 他のシステムとの差異・比較

作業計画やワークフローを記述するための記法として，UML[ ]とBPMN[ ]が良く利用されている．しかし，これらの記述法では細かな作業の記述をする際に可読性が下がる問題があったり，制作者のスキルなどのコンテンツ制作の計画の際に必要な情報の記述ができなかったりと，コンテンツ制作のためのワークフロー記述法として適切ではない．

また，作業管理をシステムが行うソフトも多数存在している．Redmine[ ]はWebブラウザ上でタスク管理が可能で，進捗状況やタスクをチケットで管理することで，作業管理を行っている．作業支援に関する研究としては，管理システムによる自動化を用いてユーザの負担軽減を目的としたアプローチがある．大向らは，人間関係ネットワークに基づく情報フィルタリングを用いることで，複数プロジェクトに関わる人間のスケジュールをプライバシーに考慮して公開する，スケジュール管理システムを提案した[ ]．複数プロジェクトに係わる場合の時間管理をより効率的に行うことで，ユーザの支援を行っている．ワークフローの動的再計画による研究では，垂水らはマルチエージェントシステムを用いることでシステムが動的に時間管理や再計画を行うシステムを提案している[ ]．しかし，これらの既存の手法では作業中の作業管理はサポートしているが，作業前の計画段階での支援や，作業後のフィードバックが十分になされていない問題がある．

ビジネスプロセスなどの一般的な場面ではなく，特定の状況での使用に焦点を当ててプロセスを記述する方法を開発する研究も行われている．医療分野では，下野らは通常のビジネスプロセスと異なる特殊性を持っていることについて言及している[ ]．やり直しがきかない，患者ごとにプロセスを変化させる必要があるなどが言及されている．医療分野における特殊性を考慮した医療プロセス記述法として，AvruminらからはLittle-JILという手法が提案されており，モデル化・解析が行われている[ ]．標準的なプロセス実行だけでなく，様々な例外やメッセージにリアクティブに対応する処理の記述が可能なことが大きな特徴である．このように特定の用途に応じて必要となる要素を分析し，適切なプロセス記述法を提案することは重要である．

３）システム開発法の研究（開発プロセス、ドキュメンテーション、要件定義・システムの記述法）

**※サーベイが必要**

４）コンテンツ制作支援の研究（ないかもしれない、事例ベースの何か）

**※サーベイが必要**

５）グループウェアの研究（できれば制作支援に近いところ、開発におけるコミュニケーションの研究も含む）

**※サーベイが必要**

* 1. 対象ユーザ

　大学生などのアマチュアによるコンテンツ制作の場面を想定する．コンテスト作品や授業での制作程度のレベルを想定する．

# システム概要

* 1. システム要件
     1. ワークフロー記述法の構造化

・コンテンツ制作プロセスに必要な情報が記述できる

・制作に必要な制作対象モデルなど

・視認性を損なわない

・制作者が複数人いても対応できる

・アマチュアが見ても理解できる

・流動性がある

* + 1. 制作管理システム

・アマチュアが効率よく制作できるように，ワークフローをベースにタスク管理ができる

・進捗管理ができる

・達成履歴などの学習に必要なデータを視覚的にフィードバックができる

* 1. システム機能一覧
     1. ワークフロー記述法の構造化

・BPMNベースなので，BPMNができることは全て

・タスクユニットによるタスクの階層構造化

・制作に必要な情報のモデル化

* + 1. 制作管理システム

・システム設計書や仕様書などの制作者間のコミュニケーションに必要なテンプレの用意

・典型的なワークフローの推薦による作業計画補助機能

・ワークフロー作成機能

・制作中のワークフロー管理機能

・進捗管理

・作業状況の記録

・達成履歴や能力特性などのデータの視覚化

* 1. システム構成

　本システムはサーバとの通信を頻繁に行うことやPCでの使用を想定し，気軽に使いやすいWebブラウザ上で動作するWebアプリとして実装する．

* + 1. 全体の構成図

作業履歴DB

ワークフローDB

サーバ

ブラウザ

制作者

データ処理

・作業データの保存

・作業データの分析

データの入出力

・視覚化

・入力処理

ブラウザでの管理

・データ入力

・情報の取得

* + - 1. 制作者

制作者はブラウザを介して制作管理を行う．作業データの入力やワークフローの作成はブラウザ上で行う．

* + - 1. ブラウザ

制作者の入力処理やデータの視覚化を行う．ワークフローを作成する際などにブラウザ上だけで完結する．視覚化はJavaScriptでグラフ表示やガントチャート表示を用いてグラフィカルに分かりやすく表示する．

* + - 1. サーバ

　サーバはデータ処理を行う．入力された作業データの保存を行い，そのデータを元に進捗状況や制作プロセスに関する分析を行い，データベースに格納する．ブラウザには分析済みのデータを送信する．

* + 1. ユーザインターフェース

ユーザとシステムとのインターフェースについて記述する。ユーザとシステムが行うやり取りについて概略を書く。図を推奨。

* + 1. ソフトウェアインターフェース

ソフトウェア内部での構成について概略を記述する。図を推奨。

* 1. 利用シナリオ

ユーザ

システム

制作前

制作に必要な情報の入力

データの保存や開始処理

典型的ワークフローの提示

ワークフロー作成

制作中

作業情報の追加・変更

データの保存・変更・分析

ユーザにフィードバック

フィードバックの受信

制作後

ユーザにフィードバック

フィードバックの受信

* + 1. 制作前

　ユーザは制作に必要な制作者モデルや制作対象モデルなどの制作に必要な情報を入力する．入力を受け取ったシステムは，データを保存し制作の開始処理を行う．開始処理後，入力データから近い典型的なワークフローをユーザに提示することで，ユーザのワークフロー作成の支援をする．ユーザは提示結果を参考にしてワークフローを作成する．

* + 1. 制作中

　制作中はユーザが適宜仕様書やタスク処理状況などのデータをシステムに入力をする．システムは受け取ったデータを保存し，進捗状況や制作プロセスを分析する．デッドラインを超えそうなタスクや制作に問題を発見した場合はユーザにフィードバックを行う．（ワークフローのタスクの色を変えるなど）それを見たユーザはフィードバック結果を元に適宜作業の変更や期日の変更を行う．

* + 1. 制作後

　システムは制作中や制作前に集めた情報を元に制作プロセスや成長プロセスを視覚的にフィードバックする．その結果を元にユーザは反省や学習を行う．

# システム詳細

* 1. 開発環境

レンタルサーバを借りてクライアント側をJavaScriptとhtml，サーバ側をPHPとmySQLでの実装を予定している．（マッテオさんはnode.jsをおすすめしているので、そちらも見てみる）

* 1. 画面遷移図

①ユーザ登録・ログイン

②スタート

③制作スタート

制作前

④ワークフロー作成

⑦各種データ入力

制作中

⑥ワークフロー変更

⑤作業管理メイン

⑧フィードバック・履歴確認

1. ユーザ登録・ログイン画面

システムを使用する前にユーザ登録を行う．すでに登録済みの場合はログインのみ．初回ログイン時にはプロフィールなどの情報を入力させる．

1. スタート画面

様々な画面に遷移するための画面．遷移するためのボタンが設置してある．

1. 制作スタート画面

制作を始める際は，この画面で必要事項の入力をする．

1. ワークフロー作成画面

制作開始前にワークフローの作成を行う．このとき，③で入力された制作対象モデル情報に基づき，システムが類似する典型的なワークフローの提示や，ユーザが他のワークフローの参照を行うことができるようにすることで，ワークフロー作成の手助けを行う．

1. 作業管理メイン画面

制作中に参照するメインとなる画面．現在のワークフローの状況や各種データ参照，ガントチャート表示などを行う．

1. ワークフロー変更画面

制作中にワークフローに変更を行う際に遷移する画面．基本的な構成は④の画面と同じ．

1. 各種データ入力画面

制作中に新しくデータ入力や変更を行う際に移行する画面．仕様書のアップロードや制作対象情報などのワークフロー以外の情報変更関係を扱う．

1. フィードバック・履歴確認画面

制作プロセスに対するフィードバックを行う画面．作業プロセスのフィードバックや成長プロセスのフィードバックなどをグラフ等を用いてグラフィカルに行う．

* 1. システムのデザイン

まずは必要最低限の機能のみを実装し，デザインについてはその後考えたい．

* 1. システム構成詳細
     1. システム全体の構成詳細
        1. ワークフロー記述法の詳細
* BPMNベースなので，BPMNができることは全て
* タスクユニットによるタスクの階層構造化

　階層化構造でタスクを表現することで

・視認性の向上

・流動性の向上

が見込まれる．

* 制作に必要な情報のモデル化

・制作者モデルの記述（スキル情報，過去の制作事例）

・制作対象モデルの記述（システム設計書）

・利用環境モデルの記述（いつ，どこで，誰に使うか）

・タスクモデルの記述（必要スキル，必要ツール，類似するタスク）

・制作者間でのコミュニケーションモデルの記述（仕様書，やり取りするデータをワークフロー上で記述，テンプレを用意）

* + - 1. 制作管理システムの詳細
* システム設計書や仕様書などの制作者間のコミュニケーションに必要なテンプレの用意

　コミュニケーションの際に必要となるであろうデータ集のテンプレを用意しておく．ユーザは穴埋めをするだけで円滑にユーザ同士のコミュニケーションが可能になる．

* 典型的なワークフローの推薦による作業計画補助機能

　入力された制作対象モデルに似ている典型的なワークフローをデータベースから検索して提示する．ユーザは何もない状態よりも参考にできるので，より効率よく計画が立てやすくなる．

* ワークフロー作成機能

ブラウザ上でワークフローの作成操作が完結するようにUIを設定する．

* 制作中のワークフロー管理機能

制作中にワークフローを見るだけで管理ができるようにする。各タスクの詳細情報や進捗状況，期日などがワークフローから分かるように色で分けたり，タスクユニットをクリックすることで詳細が見られたりするようにする．

* 進捗管理

　基本はワークフロー上で進捗状況が分かるようにする．詳細な進捗状況についてはガントチャートによる別の表示が必要になるかもしれない．また，デッドラインを超えそうなタスクが生じた場合はユーザにブラウザ上で通知する．

* 作業状況の記録

　全ての作業状況はサーバで保存する．

* 達成履歴や能力特性などのデータの視覚化

　保存されたデータを分析し，視覚的に分かりやすいように提示する．タスクの達成履歴や制作プロセスからユーザの成長プロセスや制作の問題点が分かるようにグラフなどを利用して提示する．

* + 1. ユーザインターフェース
    2. ソフトウェアインターフェース
  1. 制作手順

想定している作業手順について記述する。制作手順の記述にはワークフローを用いる。

* 1. 動作に必要な仮定及び依存性

全ブラウザで動けばいいが，とりあえずはGoogle Chromeで完全に動くものを制作する．（IE6などはとりあえず無視）

スマートフォン用の表示やタブレットでの表示も考慮した方がいいが，まずは動作優先でPC版のブラウザでの対応を第一に考える．

* 1. 必要素材一覧

サーバ

# 予備実験

* 1. 実験の目的

本実験前に試験的に使用し，システムの問題点や改善点を洗い出す．

* 1. 実施予定日

２月頃

* 1. 実施場所

研究室

* 1. 参加者

新B4

* 1. 実験手法

リハビリゲームを制作してもらう．本システムを使用するグループと使用しないグループを比較して検証する．

* + 1. 実験詳細

タスクユニットの達成履歴から，段階的な制作スキル水準，実行時間を計測するとともに、制作者間のコミュニケーションの頻度・内容を計測する。コンテンツの質を対象ユーザに評価して貰い，これらの関連性を明らかにする．

* + 1. 分析手法
  1. 実験準備スケジュール

１月末にプロトタイプが完成

# 本実験

* 1. 実験の目的

アマチュアでも制作プロセスを理解して効率的に分担や作業を行うことが可能になるとともに、制作スキルの成長プロセスを明らかにすることができるかどうかを検証する．

* 1. 実施予定日

４月頃～

* 1. 実施場所

研究室

* 1. 参加者

EC演習受講者

* 1. 実験手法

４～５月：こちらで用意した内容を使用する・使用しないグループで制作してもらい，基本的な制作スキルの獲得に有効かどうかを検証する．その後，自由課題を行うことで，制作スキルの成長プロセスを評価する．

* + 1. 実験詳細

タスクユニットの達成履歴から，段階的な制作スキル水準，実行時間を計測するとともに、制作者間のコミュニケーションの頻度・内容を計測する。コンテンツの質を対象ユーザに評価して貰い，これらの関連性を明らかにする．

* + 1. 分析手法
  1. 実験準備スケジュール

３月までに完成版ができる．

# 付録

適宜必要なら何かしら書く