

# Room A (1F)

|                     |  |
|---------------------|--|
| 15:15<br> <br>16:00 | <p><b>13 経験報告発表 1</b> ★</p> <p>■ 15:15-<br/>「金融システム開発現場へのアジャイル開発導入～アジャイルコーチとしての経験～」<br/>張 嵐 (株)オージス総研 ソリューション開発本部 コンサルティングサービス部兼アジャイル開発センター<br/>【共同研究者】山内享和/島本道夫/藤井 拓<br/>本経験報告では、当社のアジャイルコーチが、顧客が抱えていたアジャイル開発の展開と浸透に関する課題に対処するために採用したアプローチを整理し、アジャイル開発の適用効果および成功要因をまとめる。また、金融システム開発へのアジャイル開発の今後の普及および大規模開発時の課題を示し、当社の施策を紹介する。</p> <p>■ 15:40-「自動車HUDソフトウェア開発におけるアーキテクチャドリブンなインクリメンタル開発と実践経験」<br/>白木徹 (株)デンソー ICT技術1部 【共同研究者】林 健吾/青山幹雄<br/>GUIアプリケーションなどのソフトウェアシステムは、MVC (Model View Controller)アーキテクチャを採用している。著者らが従事する自動車のHUDソフトウェア開発では、ビッグバン統合を行っていたため、結合テストに高い負荷がかかり、開発量の増加に伴い納期と品質の確保が困難となっていた。この問題を解決するために、MVCアーキテクチャに基づきインクリメンタルに開発するプロセスを提案する。</p>  |
| 16:15<br> <br>17:00 | <p><b>14 経験報告発表 2</b> ★</p> <p>■ 16:15-「プロセス改善を促進する Process Canvas の紹介」<br/>伊藤淳一 リコーITソリューションズ(株) IT検証サービス事業部<br/>品質マネジメントシステムは、顧客要求を顧客満足に変える仕組みであり、この良し悪しは、お客様の未来創出に直結し、また自身の未来創出にも直結する。品質マネジメントシステムやプロセス構築のノウハウを形式化し、プロセスアーキテクチャ設計のフレームとしてまとめた Process Canvas を紹介する。</p> <p>■ 16:30-「開発チームが輝く スクラム開発の実践」<br/>若松和憲 リコーITソリューションズ(株) イノベーションデベロップメントセンター<br/>グローバル向け営業支援ツールのスクラム開発実践報告。グローバルで利用されるツールゆえに要求仕様が複雑になり、企画チームは多くの困り事を抱えていた。そこに開発チームとして新たに参画し、いかにスクラム開発を実践しているかを報告する。企画チーム/ユーザー/開発チームの全ての人々が輝ける開発プロセス、プロダクト開発を目指して日々活動しており、その実践事例を報告する。</p> <p>■ 16:45-「『手戻りをなくす要件定義』のための勘どころと事例」<br/>山本英明 【共同研究者】山下博之/村岡恭昭<br/>独立行政法人情報処理推進機構(IPA) 技術本部 ソフトウェア高信頼化センター(SEC)<br/>上流工程の作業不備に起因した開発プロジェクトの失敗や運用後のシステムトラブルは無くなっていない。主な原因には、要件定義の不備が挙げられるため、要件定義における抜け、漏れ、あいまいな仕様等による手戻りを無くし、成果物の品質を上げる取組を行った。その成果は、要件定義の勘どころと、その実践事例を紹介する「ユーザーのための要件定義ガイド～要求を明確にするための勘どころ～」にとりまとめ、公開した。</p> |
| 17:15<br> <br>18:00 | <p><b>15 経験報告発表 3</b> ★</p> <p>■ 17:15-<br/>「オフショアでのアジャイル開発の課題を解決するための効果的な体制構築について」<br/>小島芳治 東芝デジタルソリューションズ(株) 生産技術センター 生産技術開発部<br/>当社の共通基盤開発において、昨年度はPJの一部でオフショアと共同でスクラムを導入した。しかし、オフショア側がアジャイルに不慣れであった点や日本側とのコミュニケーションが不足したことから問題が発生した。そこで、今年度の開発ではオフショア側を専任でサポートするサブスクラムマスタを新たな役割として導入し、ブリッジSEを任命した。本報告ではこの体制の導入背景と、実践内容について紹介する。</p> <p>■ 17:40-「4時間で『アジャイルになる(To be Agile)』体質をつくる方法」<br/>田中貴子 日本電信電話(株) ソフトウェアイノベーションセンター<br/>【共同研究者】相原 理/斎藤 忍<br/>アジャイル開発とウォーターフォール開発の2つの違いを4時間で創発的な学習形態で学ぶハンズオンを開発。「アジャイル開発の本質的価値」と「ウォーターフォール開発との違い」の理解が可能であり、対象範囲も開発担当だけでなく、管理職やサービス企画担当までを対象範囲の広いハンズオンについてその効果と併せて紹介する。</p>  |

## 参加費

### JISA会員

- ①39歳以下②首都圏(1都3県)外：無料
- ③上記以外：5,000円

- 学生：無料
- 一般：10,000円

参加は、JISA webページからお申込みください。  
<http://www.jisa.or.jp>



# JISA Digital Masters Forum 2017

10月24日(火)

13:00 - 19:30

ソラシティ

カンファレンスセンター

# 人に優しい未来社会を創る

## HALL (2F)

13:00~13:05 「開会のご挨拶」 横塚裕志 情報サービス産業協会 会長

### 13:05~13:50 ■ 基調講演

「オープンIoTで広がる未来～ IoT からIoSへ～」

坂村 健 INIAD(東洋大学情報連携学部) 学部長



オープンなIoT基盤の確立により家電や様々な機器が場所やメーカーの垣根を超えてつながり、そこから新たな商品やサービスが生まれる。このオープンIoTの哲学、考え方から、オープンIoTのモデル、実現のためのフレームワークアーキテクチャや、具体的なオープンIoTの実践に向けての取組について述べる。

### 14:05~14:50 ■ 招待講演

「デジタルキッズ

～想像する心と創造する力を育む～」

石戸 奈々子 NPO法人CANVAS 理事長・慶應義塾大学 准教授



2002年に設立したNPO法人CANVASは、デジタル時代の子どもたちに産官学連携しながら創造・表現する場を提供し続け、これまで約35万人の子どもたちが活動に参加している。また、活動の一環として、プログラミング学習にも取り組んでいる。プログラミング「を」学ぶことではなく、プログラミング「で」学ぶことを重要にしなが、全国における、子ども向けのワークショップや授業の開催、指導者研修等を通じたプログラミング学習の普及活動について紹介する。

### 18:15~19:30 ■ 情報交換パーティ



一般社団法人情報サービス産業協会 JDMF実行委員会

【お問合せ先】赤尾 TEL:03-5289-7651 Email:jdmf2017@jisa.or.jp

# Room B (1F)

15:00

15:15  
|  
16:00

## 4 JISA Award

■ 15:15- Winner

「ITを活用した冒険へのいざない(仮)」  
三宅信一郎 (株)NTTデータ 執行役員



ITの活用はさながらアドベンチャーにも似たところがあり、新しい技術の活用はチャレンジングだが、いわば現代の冒険である。JISA Award2017でWinnerを受賞した法人(加盟店)審査ソリューションの取組を題材に、ITを活用した冒険とはどんなものか紹介する。

■ 15:40- 特別賞

「公共交通活性化から地域活性化へ」

高野 元 (株)ユニ・トランド 代表取締役社長



人口の減少・都市化が進み、存続自体が厳しくなっていく地方を活性化するため、まずは住民の足である二次交通(路線バス・離島フェリー)に着目。二次交通を活性化するための「交通の見える化」を中心としたITサービスの紹介、さらにバスに設置した各種センサー情報から、ダイヤ編成や路線の改編、事前の増便予想等を提案するサービスの実績と事例を紹介する。

16:15  
|  
17:00

## 5 情報サービス産業白書

「『デジタルビジネスへの挑戦』  
情報サービス産業白書2017 調査結果」

山口陽平

みずほ情報総研(株) ※情報サービス産業白書 委託先  
経営・ITコンサルティング部 コンサルタント



JISA白書では会員企業のデジタルビジネスへの挑戦を後押しすべく、デジタルビジネスに従事している人材と従来型IT技術者とのアンケートを行い両者の違いを調査した。仕事に対するマインドや、勉強への姿勢、企業と自身との関係の考え方の違い等から、デジタルビジネス従事者が置かれた環境やデジタルビジネスへの挑戦に必要な人材像に迫る。

17:15  
|  
18:00

## 6 Young Innovators Forum

■ 17:15- 「自己、働き方改革をやって気付けたこと」

山田亜紀 パナソニックインフォメーションシステムズ(株)  
営業統括部 企画管理チーム



入社し10年間、時間に制限なく仕事ができる環境だったが、子供を持ち思うように働くことができなくなり感じた葛藤や気付き、そして成果を出すため工夫していることについて語る。今後更に共働きが一般化し、世の中の潮目が変わろうとしている中、次の世代に繋げたい思いを発表する。

■ 17:35- 「働きがい高めるNSSOLの働き方変革」

石川洋平 新日鉄住金ソリューションズ(株)  
人事部 人事企画部 働き方変革D&Iグループ



「働きがいや士気を維持した上で、いかに働きやすさを高めるか」これが当社の働き方変革活動における一貫したテーマである。これを実現する為には、外形的な施策だけではなく、全社員が働き方を変えようという意識を持ち、組織として本質的な課題に正面から取り組んでいかなければならない。働きがいと働きやすさを高める「真の働き方変革」を実現する為の取組について語る。


(ナビゲータ) 藤澤良平 TDCソフトウェアエンジニアリング(株) 管理本部 人事部

# Room C (1F)

7

※同時通訳あり

## 英国のデジタルエコシステム

■ 15:00- 講演 

コリン メーソン

駐日英国大使館 国際通商部  
テクノロジースペシャリスト



- ・英国の技術産業の状況
- ・英国独自のイノベーションとエコシステム
- ・英国のデジタル技術と投資、戦略
- ・ロンドンの影響力
- ・モデルケース など(予定)

■ 15:30- 対談

コリン メーソン × 横塚裕志 JISA会長



## 8 ソフトウェア品質評価

■ 16:15- 「コードクローン分析を用いたソフトウェア開発・保守支援に関する研究」

大阪大学大学院 情報科学研究科 楠本真二 教授/肥後芳樹 准教授

■ 16:30- 「ソフトウェアエコシステム: 安全なOSSの再利用に向けて -Understanding When to Adopt a Library:A Case Study on ASF Projects-」

奈良先端科学技術大学院大学 情報科学研究科  
伊原彰紀 助教/松本健一 教授

■ 16:45- 「測定評価と分析によるソフトウェア製品品質の実態定量化および総合的品質評価枠組みの確立」

早稲田大学グローバルソフトウェアエンジニアリング研究所  
鷲崎弘宜 所長・教授 [共著]本田 澄 (早稲田大学グローバルエデュケーションセンター・助教)/津田直彦 (早稲田大学情報理工学科・助手)

## 9 「ウェブからIoTへ

- ITが変革する人々の生活 -

石黒邦宏 (株)アプリックス CTO



スマホ、IoTの普及により、人々の生活が劇的に変化しようとしている。特に都市部においては、交通手段や宿泊手段を手始めにシェアリングエコノミーが一般化しつつあり、所有から利用への流れは急速にすすんでいる。さらに、購買活動もECが中心になり、北米ではショッピングモールが消滅しつつある。今後、全ての産業がこの変革の波をかぶることになると思われるが、具体的にどのような変化が予測できるのか、またその変化にどのように対応すべきか考察したい。

【プロフィール】北海道大学農学部を卒業後、(株)S R A、ネットワーク情報サービス(株)を経て、(株)デジタル・マジック・ラボでオープンソースウェアで経路制御を実現するGNU Zebraを開発。GNU Zebraをベースにした商用ソフトウェアを開発・販売するため、1999年10月、米国にてIP Infusionを創業。2009年2月に(株)ACCESSのCTOに就任。2015年4月に(株)アプリックスCTOに就任し、IoTの世界展開に向けた技術開発ならびにサービス開発を統括。

# Terrace Room (2F)

Room A (1F)で、経験報告発表を行います。プログラムは裏面→

## 10 未踏クリエイター セッション

■ 15:15- 「人とAIの共創社会」 

米辻泰山 (株)Preferred Networks



【プロフィール】エンジニア。東大ロボコンサークルRoboTechでメカニックを担当。未踏人材採択後、ロボットメカ、フリーランス等を経て2016年にPFNに入社。Amazon Picking Challenge、CeaTec展示会でロボットハンドの開発に携わる。PFNが提供するオープンソースの深層学習フレームワークChainerを用いて、線画の自動着色サービスPaintsChainerを開発。

■ 15:40- 「Design by people:人や世界をよりよく知るための技術とデザイン」

和田夏実 慶應義塾大学大学院/手話通訳士



【プロフィール】手話を第一言語に育ち、耳の聞こえない両親のもとで様々な国のろう者と交流を経て、大学でインタラクティブデザインを学び、特別支援学校でのWS、身体表現、コミュニケーションの可能性を伸ばす研究を行う。手の視覚身体的創造性を引き出すツール「Visual Creole」の開発にて2016年未踏事業スーパークリエイター認定。2017年ICC emergencies! 033参加。

## 11 「夢への挑戦」

浦田理恵

ロンドンパラリンピック金メダリスト



【プロフィール】教師を目指していた20歳の時に急激に視力低下し、『網膜色素変性症』と判明。現在左目の視力はなく、右目も視野が95%欠損しており強いコントラストのものしか判別できない。26歳のときに国立福岡視力障害センターに入所し、マッサージや鍼・灸などを学んでいた際、ゴールボールに出会い競技をスタート。北京、ロンドン、リオ・デジャネイロと3大会連続でパラリンピックへ出場し、現在は2020東京でのメダル獲得を目標に活動中。シーズアスリート所属。

## 12 「立教池袋中学校・高等学校 数理研究部

3D・VRに関する研究活動の7年の歩み」



国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト採択作品の発表。

① V R 自転車Soaring Bike (高校3年)

② V R デザインシステムDesign Magic (高校2年)

Terrace Room前でもデモンストレーションを行います。