

2012.10.13

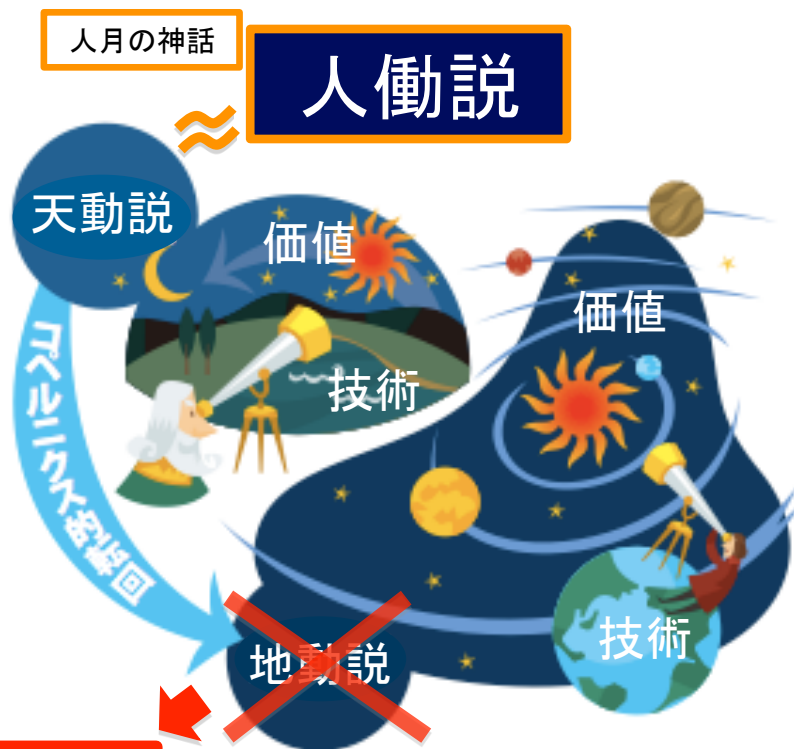
アジャイルプロセス協議会セミナー2012

知働化研究会の活動

コンセプト

「作る」と「使う」は本質的に同じ

- ◆ソフトウェアとは
《実行可能な知識》である
Executable Knowledge
- ◆ソフトウェアとは
実行可能な知識を紡いだ
《様相》である
Texture
- ◆中心は《機能》から《様相》へ



知働説

知働化研究会は、アジャイルプロセス協議会のWGとして、2009年6月に設立。
 コンセプトリーダー：山田正樹氏（メタボリックス社）
 運営リーダー：大槻繁、現在メンバ数26、研究室数6
<http://www.exekt-lab.org/>
http://www.facebook.com/pages/知働化研究会/164765003600415?sk=app_170972262981414



<http://kokucheese.com/event/index/54725/>

2010.11.3 ●
知の文化祭(フリマ)

2013

2012

同人誌的に200ページ
ほど皆さんの想いが詰
まっています



<http://www.exekt-lab.org/Home/exerev>

● 2010.11.3 知働化研究会誌創刊第1号発行

2011

● 2010.6.11 新ソフトウェア宣言
2010.6.9-11

ソフトウェアシンポジウム2010
ソフトウェアエンジニアリングの呪縛WG

2010

● 2009.6.8 設立

とりあえず
次世代の方向性
を示した

新ソフトウェア宣言 Declaration of New Software

従来のソフトウェアに課する諸活動の呪縛から解放され、新たな世界を築いていくためには、新たな呪縛に捕われ、新たな中心を設定していかなくてはなりません。我々は、以下の関心の候補が有望であると確信しています。

In order to build a new world, freed from the curse of activities related to traditional software field, we shall be caught in a new curse, it does go to a new paradigm will set. We are strongly confident that the following are promising candidates for the matter of concern.

1. ソフトウェアは、数学的理論探索の上に成り立つ
Software is built upon exploration of mathematical theory.
2. ソフトウェアは、部分に還元することが不可能な全体である
Software can not be reduced to parts.
3. ソフトウェアは、実行可能な知識である
Software is executable knowledge.
4. ソフトウェアは、学びの副産物に過ぎない
Software is just a by-product of learning.
5. ソフトウェアは、制約条件下で創造される美しい人工物である
Software is a beautiful artifact, created under some constraints.
6. ソフトウェアは、富を生む経済活動の資源である
Software is a resource of wealth-creating economic activities.
7. ソフトウェアは、言語ゲームである
Software is a language game.

上記、基礎化、全体論、知識論、進化論、意匠論、経営論、遊戯論などの広義で、かつ、相互補完的アプローチが、新しい物語を生み出し、新たな地平を切り開いていくことでしょう。
Above the mathematical infrastructure, Holism, executable knowledge (texture, evolution, design theory, management theory, and language game, those are broad and the complementary approaches, creating a new story, we will open up a new horizon.

大橋賢 芝元久久 富野博彦 竹内雅則 峰本泰吉 夏目和幸 萩原正盛
引生田栄一 渡邊巳 木橋正成 山田正雄 横引啓雄
Shigeru Ozaki Shigemoto Toshihisa Atsuhiko Takano Mamoru Takahashi Eijihi Takemoto Kenyuaki Nishimura Masayoshi Hayawara Eiichi Hayashida Kazumasa Homma Masamori Motohashi Masaki Yamada Takuma Watabe

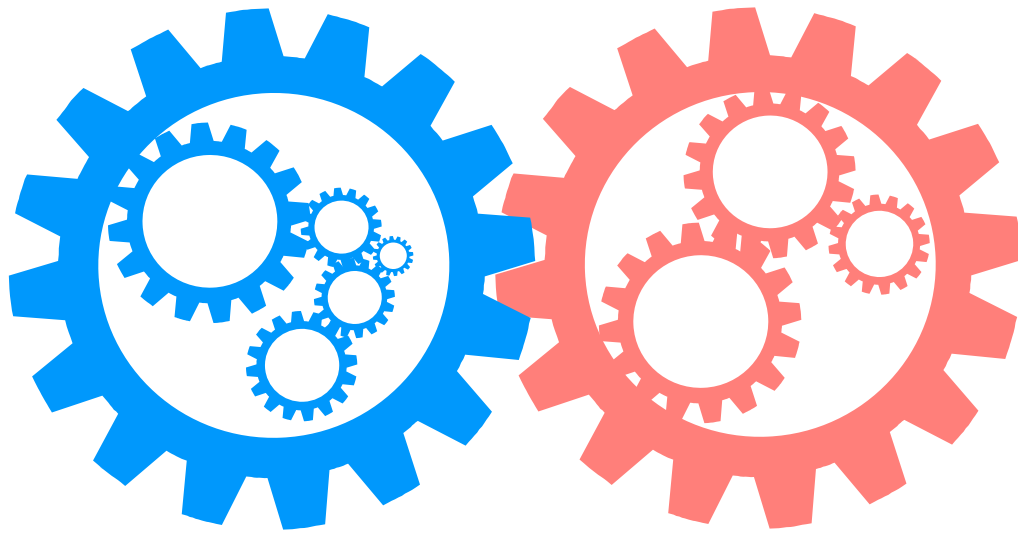
2010年6月11日横浜にて
June 11, 2010 at Yokohama

2010年6月11日横浜にて
June 11, 2010 at Yokohama

<http://www.exekt-lab.org/Home/newsoftdecl>



2009



エンジニアリング



ビジネス

機能



様相

問題解決



創造(デザイン)

基礎



臨床

アジャイル



リーンスタートアップ

協調、連動、同時並行、フィードバック、学習、弁証法的止揚、・・・
 は、何かと何かを掛け合わせると思いがけないことが起こる
イメージをデザインした演算子記号

アジャイル ✕ リーンスタートアップ

Agile Meets Lean Startup



知働化(実行可能知識と様相)
Executable Knowledge and Texture

リーンスタートアップ
Lean Startup

カオス 仮説 ゆるい 価値 全体
悟り 場 数学 学び 遊び 美
言語 ゲーム 過剰 富
空

何かが起こる!!!

日本で一番楽しい文化祭

2012.11.3
Cultural Day
Festival

OPEN

知のフリマ

アジャイルプロセス協議会 知働化研究会

思いがけない企画
思いがけない出会い
思いがけない成果

日時: 11月3日(土曜)文化の日
10時~20時

場所: 代官山ヒルサイドテラス

飲み食い: フレンチ仕出し

参加料: ¥3,000(会員)

	Aトラック	Bトラック	Cトラック	Dトラック	Eトラック (検討中候補)	Fトラック (順不同orだったら)
第1セッション 10:30~12:00	A1 竹細工製作 By タカハシババ	B1 マインドマップ By ヤマモト	C1 記事企画 By ノグチ	D1 Mathematicaで 遊ぶ By マツダ	E1 液晶ディスプレイ を活用するには	F1 知の売り買い By ヤマダ
第2セッション 13:00~14:30	A2 レゴで遊ぶ By タカハシ	B2 本屋の凄さ By タカノ	C2 リアルウェアと 経営 by ハマ	D2 TOC/CCPM By シオタ	E2 サイクリングコース を設計しよう	F2 マンダラと占い By オオツキ
第3セッション 14:30~16:00	A3 写真&おしゃべり By アラ	B3 ???	C3 ハニユさまセッ ション by ハニユウダ	D3 BA(ビジネスアナ リシス) By マチコ先生	E3 IT女子の話	F3 ピタゴラ装置製作 By ワナミ
第4セッション 16:00~17:30	A4 ???	B4 マチコ先生とワナ ミのトークショー	C4 ???	D4 ???	E4 代官山散策	F4 ジャズピアノ By カワミチ

<http://kokucheese.com/event/index/53760/>