

第18部 人と組織に関わる問題

ここでは、ソフトウェアを作る人とその人たちが構成する組織について考えたい。それは、今でも人がソフトウェアを作らなければならないという現実があるにもかかわらず、その人は決して完全にはなれないという別の現実があるからである。このことが結果として、完全ではないソフトウェアを作り出すことになる。

ソフトウェアは、完全でありたい。だから人と組織の問題を考えることは、完全ではない人間がどうすれば完全に近いソフトウェアを作ることができるのかという問題への回答をもたらすものと期待したい。

この第18部は、7つの章で構成される。その内容は、以下の通りである。

第42章では、ソフトウェア技術者の特性について考える。

第43章は、ピープルウェアについての紹介である。ピープルウェアには、ハードウェア、ソフトウェアと並列に置かれる情報システムについての3つめの「重要な要素」という側面がある。

第44章では、パーソナル・ソフトウェア・プロセス (PSP) とチーム・ソフトウェア・プロセス (TSP) について述べる。

第45章では、ピープル CMM をテーマに取り上げる。

第46章では、ソフトウェア技術者の専門職化について述べる。単に「SE」とだけ呼ばれていたソフトウェア技術者が、さらにその専門領域を細分化させなければならない状況が既にできている。その問題にどう対応するべきかについて、ここで考える。

第47章は、ITスキル標準 (ITSS) とユーザスキル標準 (UISS)、組込みスキル標準 (ETSS) の話である。ITスキル標準は日本の経済産業省が2002年に公表したもので、ソフトウェア技術者がどのようなスキルを持つべきかについての指針を与えるものである。一方のユーザスキル標準は2006年にやはり経済産業省が公表したもので、企業における情報システムの最適配置を実現するための人材の育成を目指したものである。また組込みスキル標準は組込みソフトウェアに関わる技術者の育成を図るべく、2005年に最初の版が制定された。今はこれらの3つのスキル標準が統合されて、「共通キャリア・スキル・フレームワーク」がその中心に存在する形になっている。

そして第48章では、ソフトウェア技術者が持つべき「倫理」について述べる。

