



# MVCダンス：身体の型による ソフトウェアパターン入門

株式会社豆蔵  
技術士(情報工学部門)  
羽生田 栄一  
2003年5月23日

本日のプログラム  
解説・振り付け 羽生田栄一

- ・モデルの登場
- ・ビュー：モデルへの眼差し
- ・ミニマルダンスから2つのビューへ
- ・舞の登場：ビューの乱舞
- ・アダプターの乱入
- ・終焉

All Rights Reserved: Hanyuda Eitii, 2003

1



# デザイン教育の新しい模索 ソフトウェアアーキテクチャの 基本原理を理解させたい

- ・ソフトウェアは目に見えない
  - UMLもパターンも1つのステップ
- ・ソフトウェアパターンの動いているところを目に見えるようにしたい
  - UMLでは動きは早えないし、組み合わせによる各モジュールの運動や並行性をビジュアル化したい
- ・ソフトウェアを身体で学ばせたい
  - 身体でソフトウェアデザインの良し悪しを体得できないか？
  - 組織論と集団の振る舞いを同時に「ダンス＝コリオグラフィ

All Rights Reserved: Hanyuda Eitii, 2003

2



# MVCダンス

- ・ M: モデル
  - ビューのことは知らない
  - 自分はモデルの世界に生きている
  - 自分が変化したとか、メッセージを楽しみたいというタイミングは知っている
- ・ V: ビュー
  - 養殖のスタイルを決めている
  - モデルからの情報を表現する
- ・ C: コントローラ
  - モデルの変化をビューに伝える
  - 今回はユーザーの制御をモデルに伝える役割はお休み
  - (別のダンスでは演じてもらうケースがあります)

All Rights Reserved: Hanyuda Eitii, 2003

3



# 今後の課題

- ・ MVCやアダプター以外のパターンのダンス化
  - アイデアを募集します
- ・ ワークショップによるパターンダンスの普及
  - 当ワーキンググループのセミナーで予定
- ・ 身体性と組織論とアーキテクチャの原理的な考察
  - 今後の教育論の基本原理と一致
  - 斉藤孝の一連の試み
- ・ 身体性重視のムーブメントの  
パターン以外のソフトウェア教育への展開
  - CRC法との組み合わせ

All Rights Reserved: Hanyuda Eitii, 2003

4