

物語記述によるホームネットワークアプリケーション 開発手法の提案

大村 廉¹

概要：ホームネットワーク上のアプリケーションの作成は、カスタマイズ性やメンテナンス性の観点から、その家の住人自身が開発を行うことが望ましい。提案手法では、ホームネットワーク上の各デバイスを登場人物としてとらえ、その動作をECAルールなどのルールに基づく簡易な自然言語（日本語）で定義できるようにする。また、デバイス間の通信をデバイスどうしの自由な会話によって定義できるようにする。さらに、接続詞を用いて冗長な表現を排除し、文書としての自然さを損なわずにデバイス連携の記述が行えるようにする。これにより、提案手法に基づくアプリケーション開発環境「PlayHouse」をタブレット端末上に実装し、こども科学館でのイベントで展示を行った。被験者には十数分から数十分間、自由にアプリケーション作成を行って貰った後、アンケートに回答してもらった。この結果、10歳以下の子供には漢字の判読やタブレット上の文字入力について難しさが残るものの、小学校高学年以上は提案手法によって簡単に、かつ、楽しみながらアプリケーションを作成することができることを確認し、本手法の有効性を確認することができた。

本招待論文は、情報処理学会論文誌に掲載されました
「物語記述によるホームネットワークアプリケーション開発
手法の提案」[1] についてご紹介いただくものです。

参考文献

- [1] 大村 廉：物語記述によるホームネットワークアプリケーション開発手法の提案，情報処理学会論文誌，Vol. 58, No. 10, pp. 1591–1605 (2017).

¹ 豊橋技術科学大学