

2002年12月17日  
ジャービル企画 三木崇行

## ソフトウェア開発プロセス漫画化の企画書

### 1. 書籍名

マンガで伝えるソフトウェア開発プロセス  
(ネーミング案:『まんがXP実践道場』)

### 2. 発刊のねらい

ソフトウェア開発業界において、昨今とはかく”顧客のニーズがめまぐるしく変化する”ことが多くなっている。これは偏に人々の暮らしが多様化・高度化した結果であり、時代の流れから云っても至極当然のことである。

そこで、今後最も期待されるであろう「時代の変化に対応できる開発手法」を世に広めるべく、人々が親しみやすい『マンガ』を主体に’変化に強いソフトウェア開発手法’を伝えることで、業界への普及を図る。

### 3. 作品テーマ

今まで通用した開発手法ではうまく回らずに失敗しかけるプロジェクト現場で、「今こそ変わらなくては!」と奮起一転して’XPプラクティス’を実践する。現場は鎮火し、そしてプロジェクトは成功する。

進捗が頭打ちになり、スタッフが奔走するプロジェクトへ中途配属された新人マネージャが、’机上の理論’でしかない「書物で読んだXP」を実践する。様々な障壁を乗り越えつつ’現場への適用’を見事に成し遂げ、プロジェクトを成功に導くストーリー。

#### 4. 読者対象者

経験年数豊富な管理者、及び開発者。

2～3年程度の開発経験者、並びに現場未経験者（※）。

（※これからソフトウェア業界を目指す方々）

また、一般社会の仕事人全般にわたるまで幅広く。

※基本的に対象者が”男性”であることも考慮する

#### 5. 著書

著者：ジャービル企画

漫画：竹野 千恵

監修：ケント・ベック（英語版）、平鍋 健児（国内版）

英訳：平鍋 健児

※中国語、韓国語訳版も準備可能（訳者：崔 明勲）

#### 6. 作品体裁

B5版 130ページ予定（※うち、漫画110ページ程度）

定価：本体1,500～1,800円／冊 付録ディスクなし

#### 7. 目次

・はじめに

3～5 P

－「この本を作成するにあたって」等（※文章ベース）

・プロローグ ～ソフトウェア開発の今昔物語～

8～12 P

一時は19xx年、ソフトウェア開発の主体は『滝が流れる如く』であった。

（漫画：フェードアウトする）

一時に20xx年、『滝の流れ』では”水の流れを変えることが難しい”状態に陥るのは必至で、開発プロジェクトは窮地に陥る。

そこに、新時代の開発手法を携えて一人の使者がやってきた・・・。

（漫画：フェードインで始まる）

・マンガ『XP解説』【XPの各プラクティス説明】

25～28P

- ー 1. 全員同席(Sit Together)
- ー 2. 計画ゲーム(Planning Game)
- ー 3. ユーザテスト(Customer Test)
- ー 4. 短期リリース(Small Release)
- ー 5. シンプル設計(Simple Design)
- ー 6. ペアプログラミング(Pair Programming)
- ー 7. テスト駆動開発(Test Driven Development)
- ー 8. 設計改善 (リファクタリング) (Design Improvement(Refactoring))
- ー 9. 常時結合(Continuous Integration)
- ー 10. コード共同所有 (Collective Code Ownership)
- ー 11. コーディング規約(Coding Standard)
- ー 12. メタファ(Metaphor)
- ー 13. 最適ペース(Sustainable Pace)

(※文章及び漫画：文面左 (上)・イラスト右 (下))

・検証！従来手法 ～お客様 大いに怒るの巻き～

26～29P

ープロジェクトにおける従来手法開発ストーリー (失敗してゆくパターン)

(※漫画)

・検証！XP ～お客様 大いに喜ぶの巻き～

26～29P

ープロジェクトにおけるXPでの開発ストーリー (成功してゆくパターン)

(※漫画)

・エピローグ ～XP実践の足跡～

5～8P

ープロジェクト失敗による『反省会』のシーン

(※漫画)

3～5P

ープロジェクト成功を祝って『打ち上げ会』のシーン

(※漫画)

1～2P

ープロジェクトに纏わる'あれこれ'

(※文章及びイラスト)

- ・おわりに（まとめ）  
3～8 P  
ー本作品に携わった方々のメッセージ  
（※文章）
- ・キャラクターデザイン  
8～12 P  
（※イラスト）
  
- ・おまけ『4コマ』（※裏表紙に仕込むマンガ）  
＜表紙側＞  
ー「うれしい！？ペアプログラミング（男性向け）」  
＜裏紙側＞  
ー「うれしい！？ペアプログラミング（女性向け）」
- ・参考文献、関連URL

## 8. 刊行予定月

2003年4月下旬（※12月5日製作開始）

- ・プロット（あらすじ）  
12月12日
- ・字コンテ、ハコ入れ  
12月26日
- ・ネーム（絵コンテ）  
1月16日
- ・下書き  
2月6日
- ・ペン入れ  
2月18日
- ・トーン  
2月27日
- ・仕上げ（修正）  
3月7日
- ・脱稿  
3月20日

## 9. 販売部数見込

初版 3000部

## 10. 販売エリア

日本全国（及び海外）

## 11. 備考

この本は”マンガでわかる”を謳い文句に開発現場スタッフをターゲットとしているが、これは「XP実践はこうやるのか」といったイメージを読者に伝えるための手段である。

業界では何かと騒がれているXP開発手法であるが、当然ながら、その実績情報は乏しい。しかし、ソフトウェア開発に定着しつつある、オブジェクト指向によるプログラミングを行っている現場スタッフ内で人気を博し、話題を得ることができれば、一般論的に通用する内容からも、異業種への展開も十分期待できる。

以上。