

第4回IHEワークショップin金沢

ユースケースを用いた電子カルテの導入

《 不毛な仕様書からの脱却 》

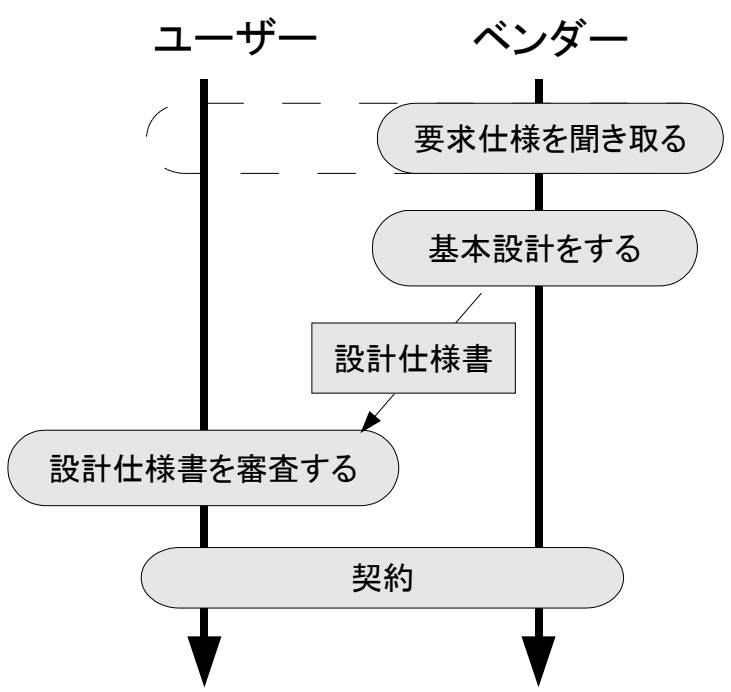
静岡大学工学部

作佐部太也

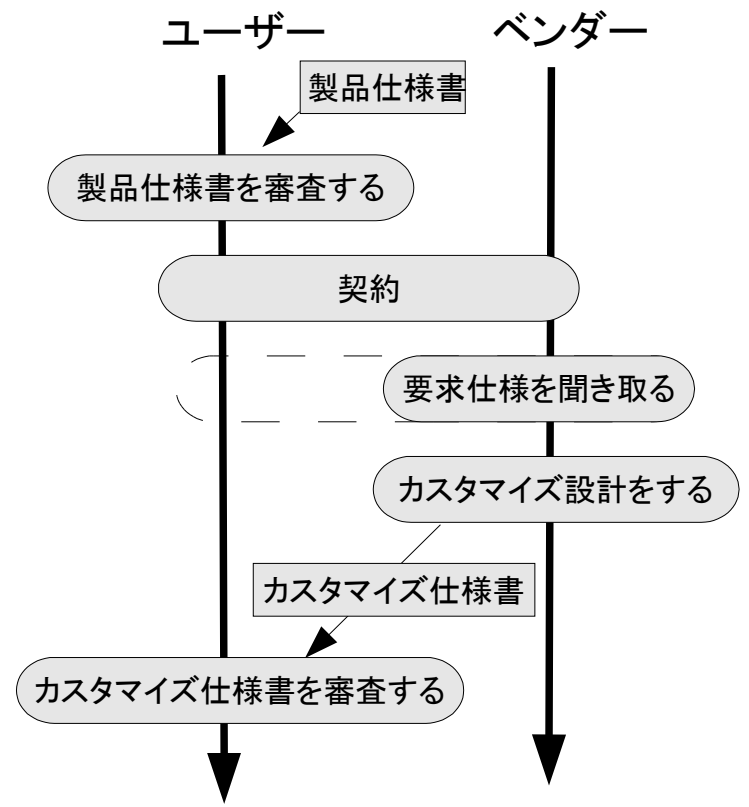
<http://mil.eng.shizuoka.ac.jp>

情報システムと仕様書

(A) 従来の情報システム導入
一品物としてカスタム開発する

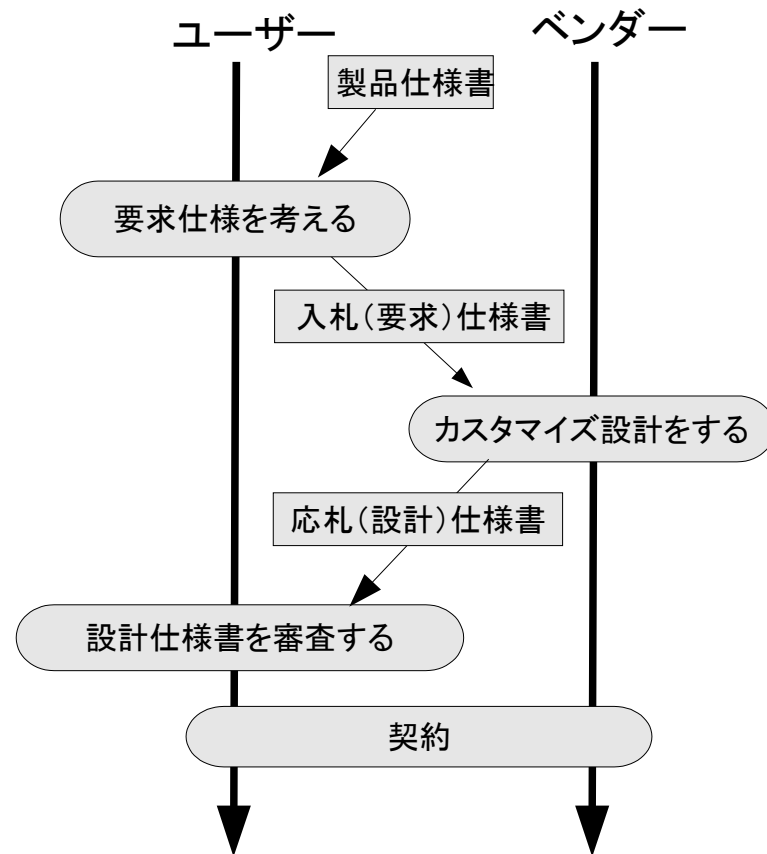


(B) 最近の情報システム導入
パッケージ製品＋カスタマイズ

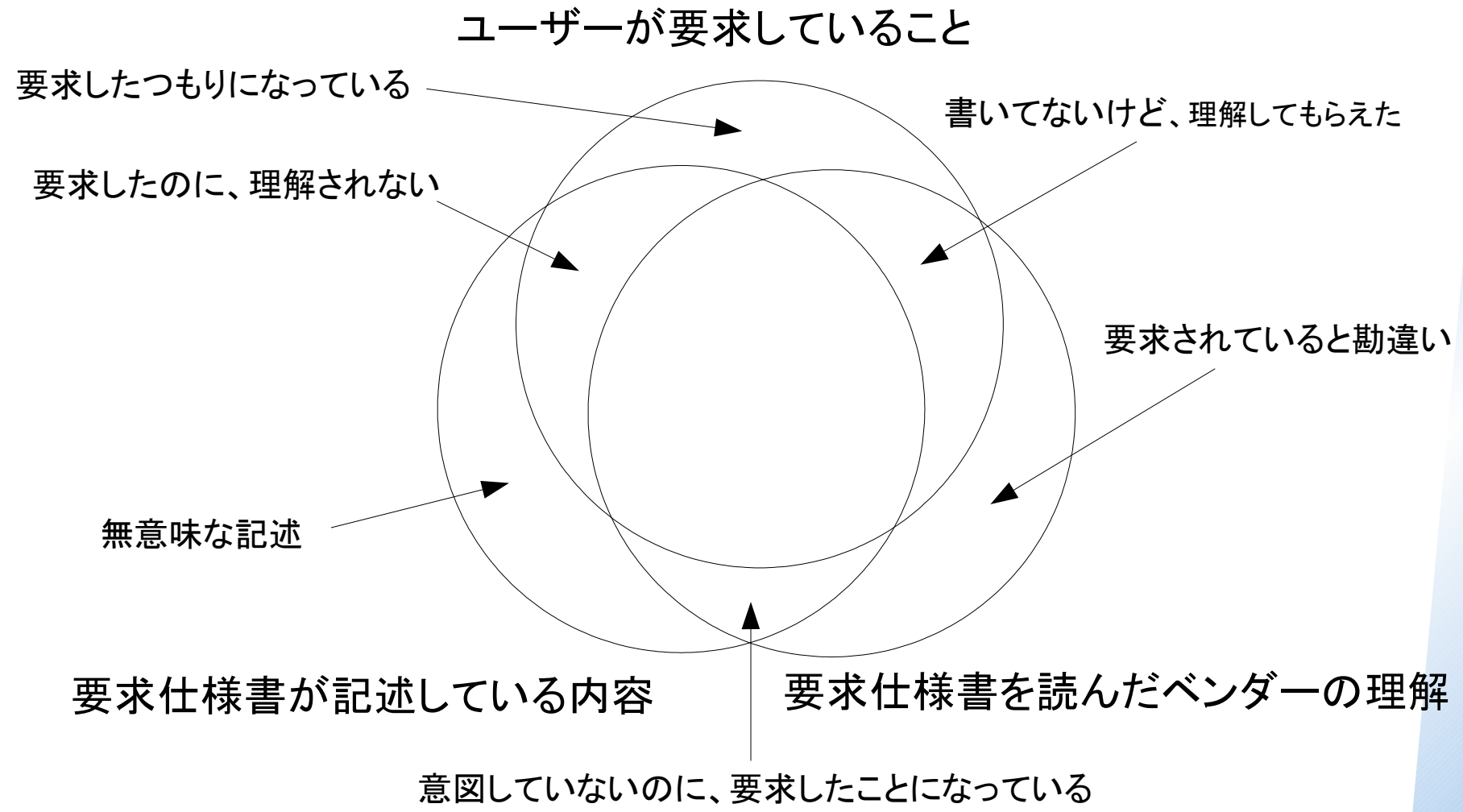


情報システムと仕様書

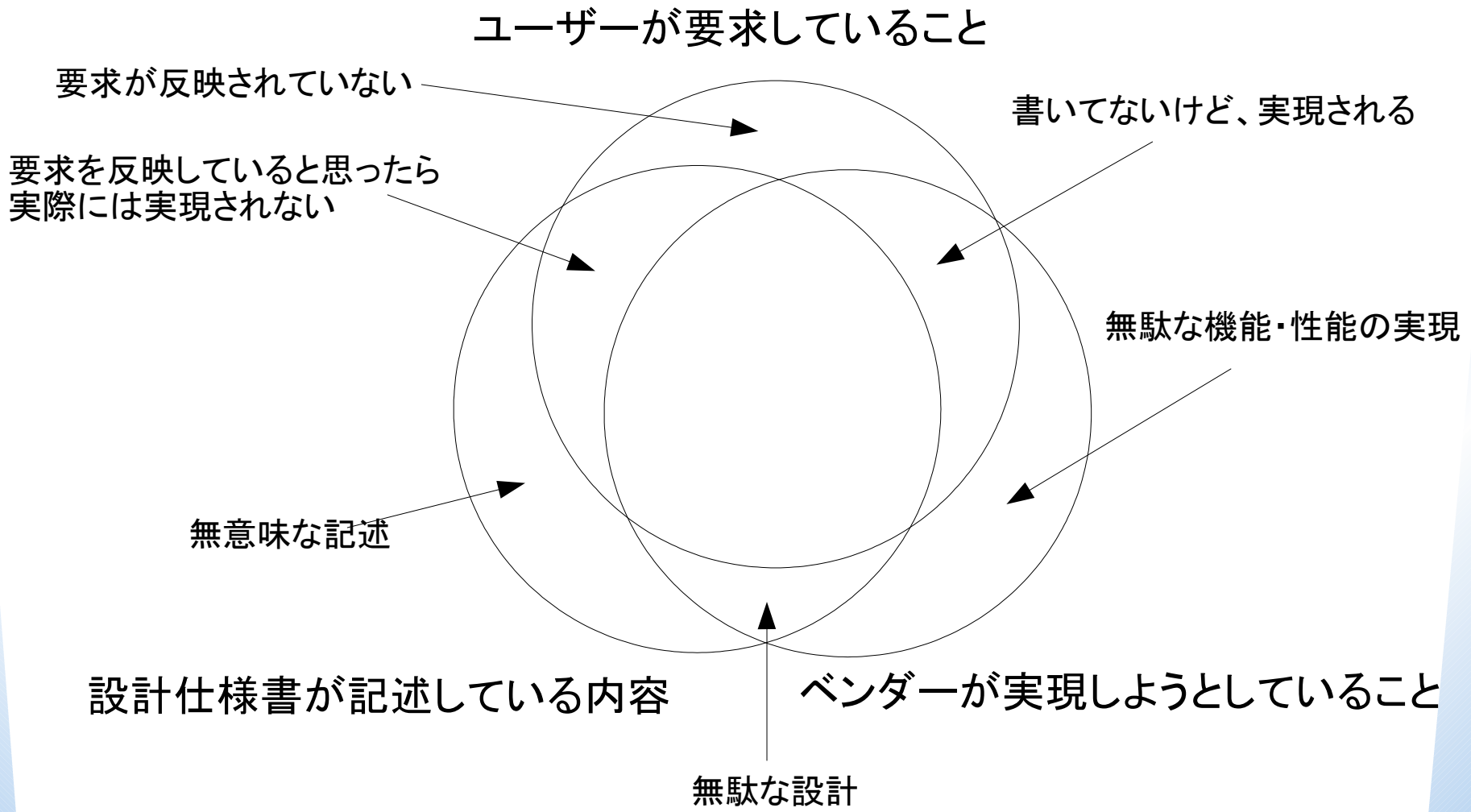
(C) 入札による情報システム導入



要求仕様書



設計仕様書



仕様書の問題点

- 従来の仕様書
 - ◆ 簡潔、客観、論理的
 - ◆ 箇条書き、短い文章による記述
 - ◆ 階層構造の章立て
- 論理プログラミング言語 (Prolog) で人工知能プログラムを書くのと等価
 - ◆ 一般プログラマにとっては難しく、研究者にしか使えない言語。
 - ◆ 人間は論理的に物事を理解しているわけではない。

仕様書の補完

- ユース・ケース
 - ◆ システムについての理解を助ける(動き)
- UML
 - ◆ システムについての理解を助ける(関係)
- エンタープライズ・アーキテクチャ
 - ◆ プロジェクトの進め方
- パターン・ランゲージ
 - ◆ 精神論？

ユース・ケースとは

- システムの振る舞いを記述する
- 機能にフォーカス
- 要求仕様を決める、設計や実装を検証する、に使える。
- プロジェクトの様々な関係者間でのコミュニケーション(相互理解)の基盤
- Header
 - ◆ タイトル
 - ◆ スコープ、SuD
 - ◆ アクター、利害関係者
 - ◆ 目的、事前&事後条件
 - ◆ レベル(詳細度)
- Body
 - ◆ 主成功シナリオ+拡張
 - ◆ 物語、エッセー、脚本

詳しくはー ユースケース実践ガイド

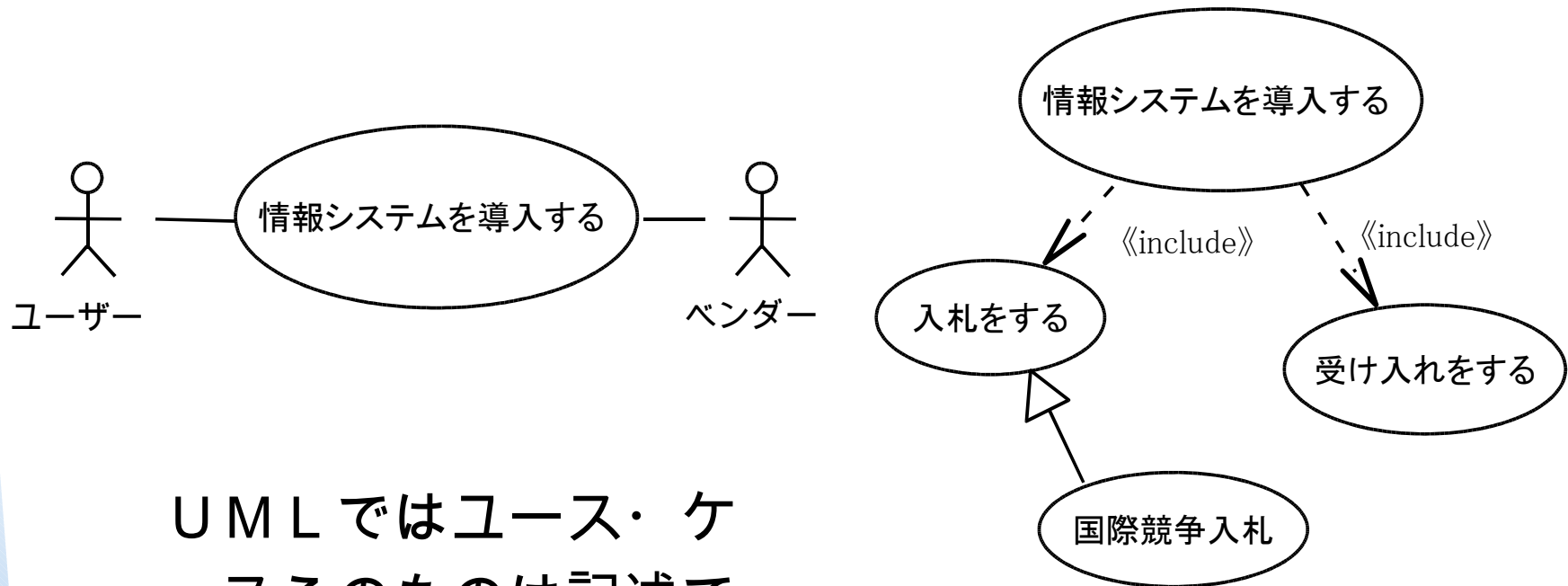
効果的なユースケースの書き方
アリスター・コーバーン著 (翔泳社

[物語]の重要性

- システムには動きがある＝いろいろなものの状態が変化していく
 - ◆ 図による表現には向かない
 - ◆ ロジックで表現をする⇒プログラム
 - ◆ CG(アニメ、ムービー)...プログラムより制作が困難
- 「物語」＝世界最古のシステム記述手法
 - ◆ 物語を読む訓練を皆受けている
 - ◆ 必要な道具は言葉だけ(記憶力があれば紙もいらない)

ユース・ケースとUML

- UMLのユース・ケース図が記述するもの
 - ◆ ユース・ケースとアクターとの関係
 - ◆ 複数のユース・ケース間との関係



UMLではユース・ケースそのものは記述できない

今後の活動

- ユース・ケースを執筆、編集、蓄積、検索するためのツール(テンプレート、プログラム)を開発する
- ユース・ケースの書き方を学ぶ電子的コミュニティ(電子掲示板など)を立ち上げる
- 電子カルテに関するユース・ケースのパターン化