

	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	013		
現在の仕事 (複数可) 専門分野 (複数可)	研究職・教育関係 情報システム	ユーザ企業 専門分野なし	会社員 情報システム	開発会社 情報システム	研究職・教育関係 情報システム	会社員 情報通信ネットワーク	コンサルティング会社 情報システム	開発会社 情報通信ネットワーク	研究職・教育関係 ソフトウェア工学	その他(会社経営) 専門分野なし	大学院 セキュリティ	研究職・教育関係 情報システム、その他(情報教育)	研究職・教育関係 コンピュータサイエンス、ソフトウェア工学、情報システム		
このイベントをどのようにお知りになりましたか。(複数可)	大会のプログラム	友人の紹介	友人の紹介	友人の紹介	研究会からの案内	その他(会社参加)	研究会からの案内	大会のプログラム	友人の紹介	その他(元玉先生)	大会のプログラム	その他	大会のプログラム		
Aチーム	作品の特長は何だと思いますか。 二の作品のよいと感じたところ、情し いと感じたところはどこですか。		スベック指図によるゆるい仕様合わせ	アーキテクチャ	研究会からの案内 ゆるい連携		ソフトウェアの運用(わかりやすい) プロトタイプがリアルタイムでデザ インフレームワークだった。	材料の調達に特化した。 大会のプログラム	友人の紹介	その他(元玉先生) 職名のやりとりを全体として短くする という視点。	大会のプログラム	ゆるい連携	大会のプログラム		
Bチーム	作品の特長は何だと思いますか。 二の作品のよいと感じたところ、情し いと感じたところはどこですか。		各メーカーの仕様・インターフェースが合 っていない問題が明確。スベック指図に よる解決の実現性と実現主体が強い	システムをイメージしづらかった	実現可能性に疑問あり		直感的なグラフィックのデザインが あるので実現できるおもしろい。サッ プライヤーのチームをどのように収集す るかがポイントだ。	システムで表現しきれない部分の解決に は、建物合わせとなる点が嬉しいと思 った。		顧客ニーズを管理する仕組みのワッ クイメージがわからなかった。	ゆるやかな連携によって、入力された 条件に対する選択が多くなることにな り、それをどう処理していくかという 部分が強くなった。	データベースホルダーが不明	データベースホルダーが不明		
Cチーム	作品の特長は何だと思いますか。 二の作品のよいと感じたところ、情し いと感じたところはどこですか。	コメントがしっかりしている。安心 感を与える。	顧客中心主義によるオープン化。ステ ークホルダー情報共有すべてを満足さ せようとして軸が定まっていなかった。	外部を含めた連携	顧客中心	データフローモデリング	顧客の建設会社へのインビューを 行ってクオリティを高めたい点	ドキュメントがわかりやすかった。		データベースホルダー間で、情報を共有す る視点		DBをシリアルにしている。業務日誌	課題にアテンドして、独自の視点を立 てたこと		
Dチーム	作品の特長は何だと思いますか。 二の作品のよいと感じたところ、情し いと感じたところはどこですか。		基本型とControl Viewの分離による 実現可能性。システム実現自体が目 的化	実現性、拡張性			ビジネスそのもの	オープンなシステムで構築に集 めるものとしてデザインされている。		システムを追加が容易なシステムに なっていると感じた。			その視点を提示するなどして、具体 性があつた。		
Eチーム	作品の特長は何だと思いますか。 二の作品のよいと感じたところ、情し いと感じたところはどこですか。	子ももあり、わかりやすかった。		わかりやすかった。タイムラグは懸 しいと思う。			連携管理がわかりやすい ・使いやすいいと感じた ・質問を考えやすかった	ゆとりユーザー(顧客)像がぼんぼ んだったシステムオリエンテッドなプレ ゼンテーションだった。		前提が考えられていてその中でシス テムが考えられている点、顧客の前提が すなわかったのが嬉しいと感じた。			WEBサービスの知識共有の有効性が、イ メージしにくかった。		
Dチーム	作品の特長は何だと思いますか。 二の作品のよいと感じたところ、情し いと感じたところはどこですか。		BOMの建築施工への応用	開けなかった	BOMの適用、知識ベース	施工管理は特に限定した点 (編集注: 原文ママ)	顧客の技術まで考慮されている。					建築業の知識を建築に活用したところ	業務のリアル反映	リスク管理にフォーカスを出てようし ていること。(編集注: 原文ママ、このチ ームの強み(記述))	
Dチーム	作品の特長は何だと思いますか。 二の作品のよいと感じたところ、情し いと感じたところはどこですか。		エラーハンドシステムを思いついた。 知識管理はむづかしいのでは?	UIが改善知識のフィードバック方法 が強い	アイデアが明確になっている	ソフトウェアのPOCに注力した点 × 前説明が良かった	課題まで考慮されている。使われる システムになるかはプレゼンからはわか らなかった					構築と継続の両方をどう管理して、改善 にむかえるのかわかりやすかった。		そのリスクをどう押さえるか、エッセ ンス(編集注: 原文ママ、このチームに 関して)	
Eチーム	作品の特長は何だと思いますか。 二の作品のよいと感じたところ、情し いと感じたところはどこですか。				リスク管理	業務範囲の明示、エンドユーザーの 請求範囲の明示	ユースケース、設計モデル層がよく整 理されていた。 ・リスク詳細に重点を置いている						運用される業務によって、リスクが変 わるという視点	印象がやすい	
情報システムのデザインのよさは、おもに何で決まると感じましたか。			目的と実現方法の明確さ	何を結果として出すかを明確にした 方が良い。注目するポイントがバラバラで 詳細しづらかった。	コンセプトとキーとなる実現手法	これまでの課題をシステムによってどう 解決したいか、セキュリティ、チャー ムポイントが明確なもの	ローがきいていて整理されている事 業観が得意な事						顧客ニーズを正しく整理できているか 否か。そして、それを顧客が理解でき るように見える化できているか否かでは ないか	顧客と開発の両方のローなバランス	実現性と継続の両点
このよな取り組みについて、感想やご意見をお聞かせください。	最後30分程度しか参加できませんで したが、なかなかおもしろかったです。第 2回に期待しています。		大変面白い取組なので継続して頂き たい。	良かったと思う。		各チームで作ったデザインのプロセス 作業に慣れた仲間、メンバーの役 割などについても共有できると良い。 (顧客)へも活用するつもりで 大変、おもしろかったです。提案でや ってみたいと思います。	とてもいい、色々な年寄、会社、学校が 参加しているのがいい。課題の特定、 加賀インセンティブで多くのチームが参 加できるのはイベントになるとおもしろ いですね	とても参加になった。要件が広くて、シ ステムが次々出てくるので、もう少し 小さなシステムの提案の方が良いの かもしれない					建設という目で見るデザイン、アー キテクチャやシステム設計の「アーキ テクチャ」や「アーキテクチャ設計」を思 いついて、今回はその提案のデザイン だったのだからシステムはどうか し、提案内容だけではない。このシステム をどう使うかという点も、とても 良かった。「提案」が「設計」その世界は とあるが「設計」は別で考えられて「設計 した」と言えるのか。コンベンション(「設計 した」)を指してはいない。	ぜひ続けて下さい。	勉強になりました。