

ビジュアルメタグループウェアにおける オブジェクト自動処理システムの提案

025251 松本 義隆

(指導教員 速水 治夫 教授)

1. はじめに

本研究室の先行研究で開発されたビジュアルメタグループウェア (VisualMetaGroupware, 以下 VMG と記述) は, ホワイトボードに磁石やビニルテープを貼り付けてグループウェアとして使うアナログを元としている。「部品」をビジュアルに組み合わせることでグループウェアをノンプログラミングで構築できる。

しかし, VMG には自律的に動作する機能 (以下自動処理システムと記述) が無い。この機能があればより機能的なグループウェアが構築できるのではないかと著者は考えた。本研究では自動処理システムの一部を実装することで効果を検証した。

2. VMG の問題点

現状の VMG を用いて 세미나当番表を作成した。縦に名前を並べ, 当番者に丸を付ける当番表である。これではユーザが毎週当番者を示す丸を動かさなくてはならない手間がある。この手間を自動処理システムで解決できるのではないかと著者は考えた。

3. 自動処理システムの概要

自動処理システムを使うユーザは, どんなくきに自動処理をさせるかという「条件」と, その部品をどのように処理させるかという「処理内容」を入力することで設定できる。たとえば条件を「時間」, 処理内容を「移動」とした場合, 自動的に運用してくれるセミナー当番表を構築できる。本研究では, 「時間」と「移動」の設定できるシステムを試作した。

4. 試作システムの試行運用

試作システムでは, 設定された時間に設定された移動を丸部品が実行する。ユーザは, 処理させる回数を決め, 処理させる時刻と移動先を入力することで設定できる (図 1)。

先のセミナー当番表を, 試作システムを用いて構築した。毎週セミナー終了時刻になると丸部品が次の当番者に移動する当番表を構築できた (図 2)。

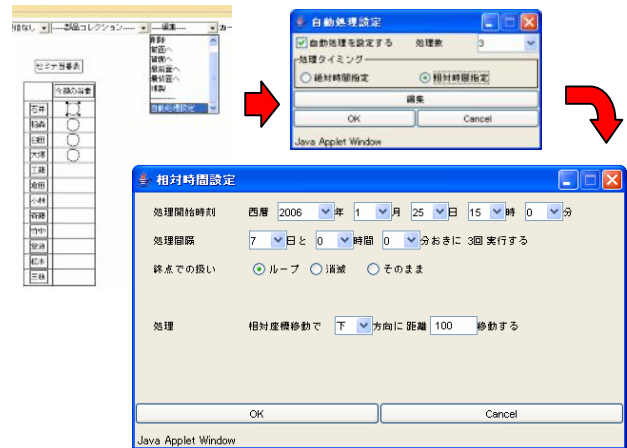


図 1 設定画面の遷移例

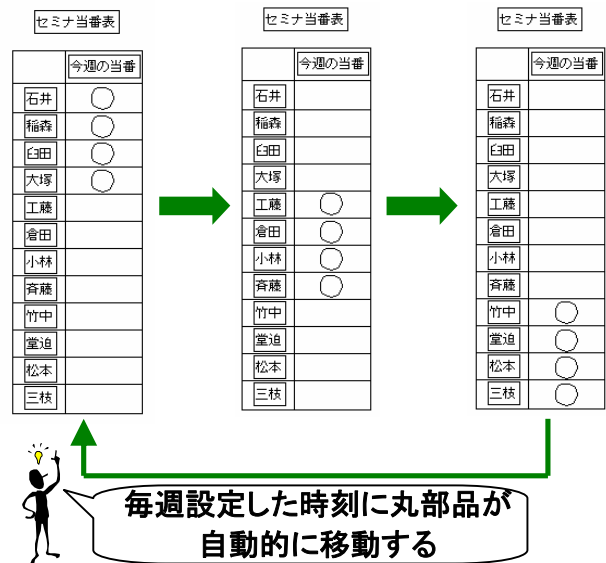


図 2 試作システムを使ったセミナー当番表の例

5. まとめと今後の展望

試作システムの実装により, セミナー当番表においてユーザの手間を省くことができた。これにより, VMG に自動処理システムを組み込むことは有効であると確認できた。今後, 設定できる「条件」や「処理内容」を増やすことで, さらにユーザにとって運用しやすいグループウェアを構築できるようになると考えられる。