

## 人月

- 作業工数（仕事量）を見積もるための単位
- 標準的な作業員（プログラマに限らず）が一人あたり一ヶ月でこなせる仕事量
- 定義上は、
  - 1人×4ヶ月は2人×2ヶ月に等価なのか？
  - 10人×10ヶ月は100人×1ヶ月にできるのか？
- システム開発の現場で何が起きているか？

## 人月の神話

- Brooks Jr., Frederick P.  
"The Mythical Man-Month: Essays on Software Engineering", 1975
- IBM System 360 開発の経験から
- Water Fall model の限界
- 人月という考え方は適切でない

## 人月の神話

- 人間と月（工数）は交換可能である、というのは幻想だ
- 遅れているプロジェクトへの要員追加はさらに進捗を遅らせるだけだ
- 優秀なプログラマは平均的なプログラマより1桁以上生産性が高い
- 工数はプログラムの規模のべき乗になる
- プログラマがプログラミングとテストに費やす工数は、全工数の半分以下に過ぎない

## 人月の神話

- ソフトウェア開発では作業員間のコミュニケーションの比重が（非常に）大きい
- 人数増はその比重を更に上げる
- 30年経ったいまでも予言として残っている
- エンジニアリングといっても社会工学的な側面であり、技術から離れている

## 銀の銃弾などない

- 1986年発表
- ソフトウェアの生産性をひとりでに高めるようなプログラミング手法は今後10年間登場しない
- ある程度は今も当てはまる（らしい）