

ソフトウェア科学とボサツ様

by Akihiko Koga

2017.07.19

第1 開発部

進捗表

ソフトウェアの問題は理論的、かつ、抽象的に扱わないと解決しない。具象に縛られていては駄目だ!

うん。頑張ってるね

心のくもりを取り去った美しく完璧な理論の世界

そこに答えがある

彼は猛勉強して彼岸 (That Side) へ旅立った 圏論, 束論, etc.

元気でね

うん
彼がいたプロジェクトは大変だったみたいだ。

私は今でも彼と時々出会うが彼が我々の問題を解決してくれることはない。

#◆&
●%▲
\$...

こっちにおいで!

だいたい何を言っているか、さっぱり分からないし...

理論の世界
That Side

じゃば世界
This Side

ソフトウェア科学にも「ボサツ」という概念が要るのかもしれない。現場にいながら理論を体得し、しかし、あえてサトリに至らない。その生死の尽きるまで人々と苦楽を共にし、人々の利のために尽くす。

#◆&
●%▲
\$...

This Side

That Side

私は、ソフトウェア科学の「ボサツ」様になる気はありませんが、この距離が短くなると、理論と実践の乖離が少なくなるんじゃないでしょうか。

そう考えて、計算機科学の理論を学ぶための基礎を効率よく学習するために、ここに書いたような「速習コース」を開発中です。販売開始になりましたら是非お買い上げください。

現在準備中の速習コース

- ・速習-Yoneda's lemma
- ・速習-Adjoint
- ・速習-Galois Connection

他に、半群論, 束論の速習コースも企画中です。

集合論の基礎とか圏論の基礎も要りそうですね。

This Side, That Side
という区別がそもそも変なのかもしれませんね

これは、2017.07.19に作成したもののフォントだけを多少見やすいものに変えたものです。 2019.06.24