

OSSプロジェクトにおける コア開発者のアクティビティ分析による 開発者への目標達成支援

B4 大森伊月

2021/6/9

背景

- OSSではプロジェクトを存続していくために常に開発者を求めている^[1]
- OSSプロジェクトではコミット権限やプロジェクトの基幹を担うコーディングを行うコア開発者が存在する(図1)
- 新規開発者はキャリア, 楽しさのために貢献を続ける^[2]

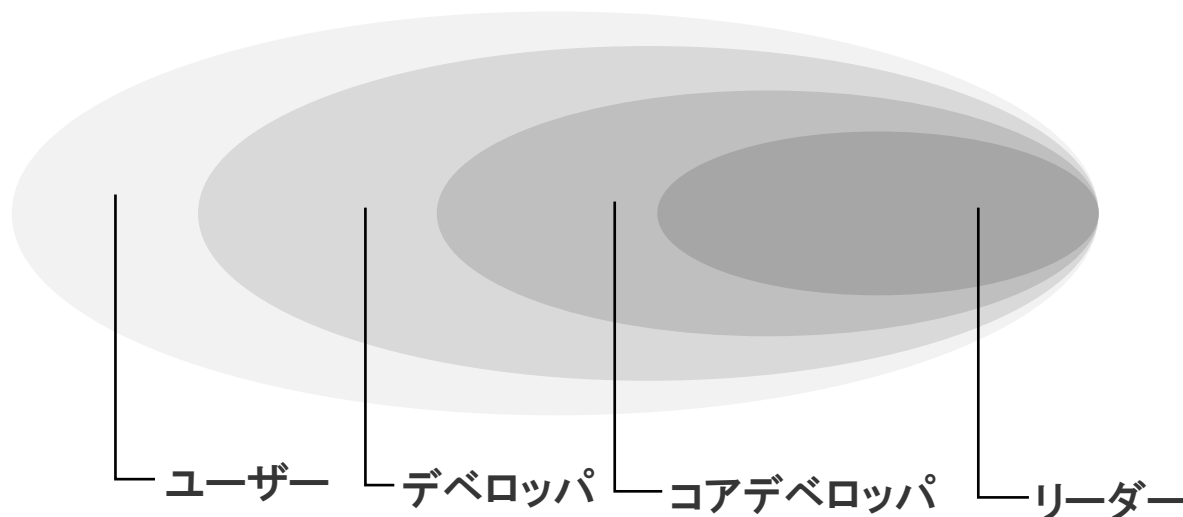


図1:OSSにおける一般的な開発チームの構造^[3]

[1]Shaosong Ou Alexander Hars. 2002. Working for free? Motivations for participating in open-source projects. International journal of electronic commerce 6, 3 (2002), 25-39.

[2] M. Gerosa et al., "The Shifting Sands of Motivation: Revisiting What Drives Contributors in Open Source," 2021 IEEE/ACM 43rd International Conference on Software Engineering (ICSE), 2021, pp. 1046-1058, doi: 10.1109/ICSE43902.2021.00098.

[3] Crowston, K. & Howison, J. (2005). The Social Structure of Free and Open Source Software Development, First Monday, 10(2). February. Retrieved 27 April 2006

目的とアプローチ

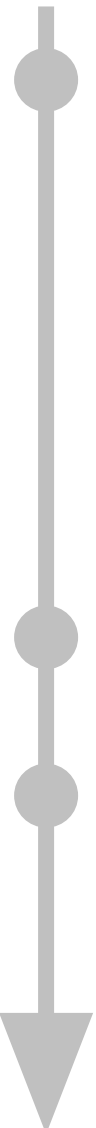
- 目的

新規開発者がどのようなアクティビティをすれば、
開発者が持つ目標を達成できるかを理解する

- アプローチ

コア開発者がプロジェクトに参加する際のアクティビティを
分析

今後の予定



● データセットの作成

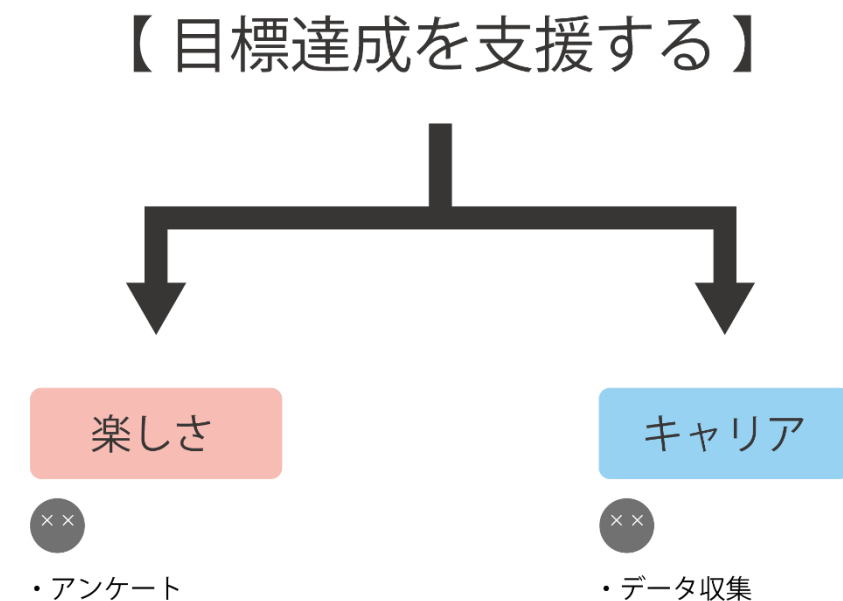
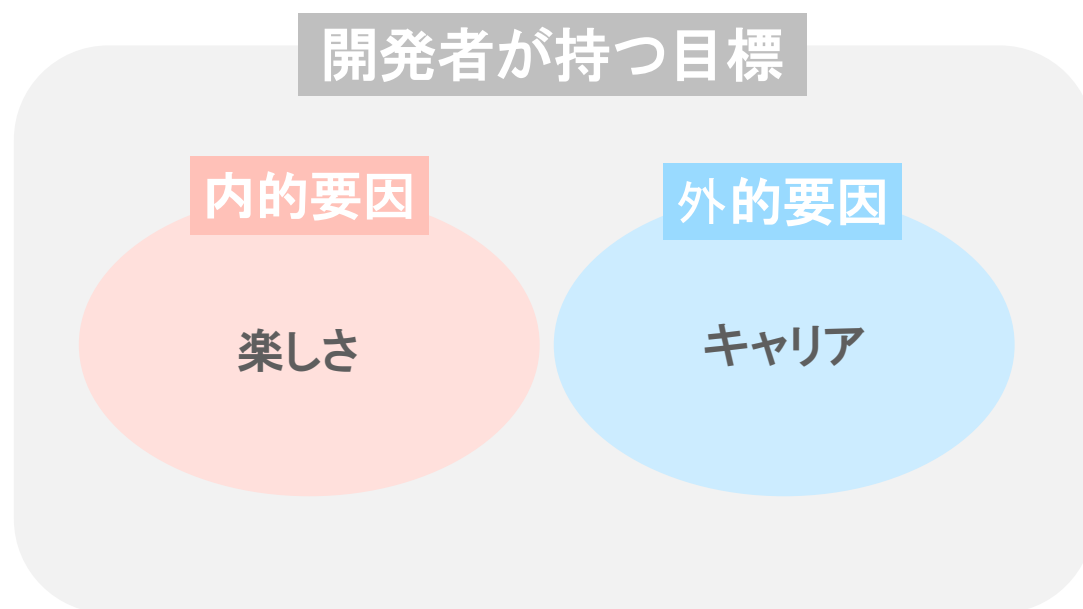
- コア開発者を抽出
- 過去のアクティビティを持たないアカウント
(複数アカウントを使用している)などのフィルタリング

● 分析方法の検討

● 分析結果から開発者が持つ目標の達成につながりそうな
アクティビティを汲み取る

悩んでいる点

- 研究目的において技術的に支援可能な目的が定めれていない
 - 「開発者が持つ目標」は内的要因の「楽しさ」と外的要因の「キャリア」がある
 - 目標達成を支援することを目的にすることで,「楽しさ」や「キャリアアップ」を定性的・定量的に調査する必要があるが, 難しい



悩んでいる点

- 分析の具体的な手法
 - どのようなメトリクスで評価すべきか
- 分析結果から研究目的達成のために何をすべきか