

科目名	ソフトウェア開発特論		英文表記	Advanced Software Engineering		作成・修正日	
科目コード	6310						
教員名：正木 忠勝 技術職員名：						作成	
対象学科／専攻コース			学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態
創造システム工学専攻・情報工学コース			専2	選	学修	2単位	講義
科目目標	ソフトウェアエンジニアリング手法について、代表的な方法を説明できる						
総合評価	レポート(20%)と輪講の担当部分のプレゼン(80%)で評価する						
科目目標達成度とJABEE目標との対応	科目達成度目標(対応するJABEE教育目標)				達成度目標の評価方法		目標割合
	①	ソフトウェアエンジニアリング手法の基礎知識を身につける			⇒	レポート	20%
	②	ソフトウェアエンジニアエンジニアリングにおける特定の工程を深く理解する(A-3)			⇒	輪講の担当部分のプレゼン	80%
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4	JABEEプログラム名称	メディア情報工学	
	○		◎		JABEEプログラム教育目標	A-3	
評価方法と評価項目および関連目標に対する評価割合							
	目標との関連	定期試験	小テスト	レポート	その他(演習課題・発表・実技・成果物等)	総合評価	セルフチェック
評価項目		0	0	100	0	100	
基礎的理解				45		45	
応用力(実践・専門・融合)				25		25	
社会性(プレゼン・コミュニケーション・PBL)				10		10	
主体的・継続的学修意欲				20		20	
授業概要、方針、履修上の注意	比較的規模の大きなソフトウェアの開発手法について、ウォーターフォールモデルをベースについて、各開発プロセス毎に詳細に学ぶ。 講義は教科書の輪講によって行い、講義の回毎に担当する学生がPowerPointによるプレゼンにより教科書の担当章の解説を行う。						
教科書・教材	「ずっと受けたかったソフトウェアエンジニアリングの新人研修」宇治則孝、翔泳社						

授 業 計 画					
週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容	自学自習 (予習・復習)内容	セルフ チェッ ク
1	ガイダンス	2	本講義の内容と評価方法の解説		
2	ソフトウェア開発の概要	2	代表的なソフトウェア開発手法を学ぶ		
3	基礎知識	2	ソフトウェアエンジニアリングの用語や基礎知識を学ぶ		
4	要求定義と要件定義	2	要求定義と要件定義について学ぶ		
5	システム提案	2	システム提案書の内容と作成上の注意点を学ぶ		
6	外部設計	2	外部設計書の内容と作成上の注意点を学ぶ		
7	内部設計	2	内部設計書の内容と作成上の注意点を学ぶ		
8	製造	2	コーディング規約と単体テストについて学ぶ		
9	テスト	2	結合テスト、総合テストと品質保証について学ぶ		
10	受入テスト	2	受入テストの位置づけと実施方法について学ぶ		
11	プロジェクトマネジメント	2	PMBOKについて学ぶ		
12	品質管理	2	品質管理に必要なメトリクスについて学ぶ		
13	セキュリティ	2	開発におけるセキュリティの必要性を学ぶ		
14	プロジェクト完了報告	2	完了報告書の内容と目的について学ぶ		
15	まとめ	2	ソフトウェアエンジニアリングについてのまとめ		
期末	期末試験	[2]			
16		2			
17		2			
18		2			
19		2			
20		2			
21		2			
22		2			
23	後期中間試験(行事予定で変更可)	2			
24		2			
25		2			
26		2			
27		2			
28		2			
29		2			
30		2			
期末	期末試験	[2]			
学習時間合計		60	実時間	45	
自学自習(予習・復習)内容(学修単位における自学自習時間の保証)				標準的所用時間(試行)	
①	輪講のための準備とプレゼン資料作成			各4時間×5回	
②					
③					
備考欄					
<ul style="list-style-type: none"> ・ この科目はJABEE対応科目である。 ・ この科目の主たる関連科目はOSとコンパイラ(本4年)、メディア情報工学実験IV(本4年)、組み込みソフトウェア(本5年) 					

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(45分=1、90分=2)

|

|