

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度（令和2年度）	科目名	アジャイル開発演習	
科目基礎情報					
開設学科	AIシステム科	コース名	—	開設期	後期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2単位	開講時間		授業形態	実習
教科書/教材	資料を配布する				
担当教員情報					
担当教員		実務経験の有無・職種			
学習目的					
アジャイル開発とは、優先順位が高い機能から動くものを作り始めて短い時間で一部を完成させ、それをいち早くユーザに見てもらいフィードバックを受けながらソフトウェアを成長させる開発手法である。ソフトウェア開発の現場において従来広く使われてきたウォーターフォール型開発ではなく、ITビジネスの変化の速さに伴い、ソフトウェア開発の現場で広まりつつあるアジャイル開発を身に付けることが目的である。					
到達目標					
アジャイル開発にはいくつか具体的な手法があるが、中でも人気のあるスクラムについて基礎知識を習得し演習を通して実践力を身に付けることが目標である。					
教育方法等					
授業概要	アジャイル開発の具体的な手法の一つであるスクラムについて、基礎知識を学習しながら演習を実施していく。演習では規模の小さな模擬プロジェクトを用意し、そのプロジェクトにグループで取り組んでいく。				
注意点	アジャイル開発はソフトウェア開発の手法であるため、知識を習得しただけでは意味が無い。演習を通して実践力を身に付けられるように演習に対して積極的に参加することが必要となる。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回） 1回（4）時間 ※45分を1時間とする					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	アジャイル開発の概要	アジャイル開発の概要やウォーターフォール型開発との違いについて理解する			
2回	スクラムの概要	GCPの環境に依存した状況で、機械学習のアルゴリズムの実装を行う。TensorFlowの実行環境を行う			
3回	5つのイベントについて	GCPの環境に依存した状況で、機械学習のアルゴリズムの実装を行う。TensorFlowの実行環境を行う			
4回	プラクティス（1）	プロダクトバックログの作成と活用について理解し演習を行う			
5回	プラクティス（2）	ユーザーストーリーの作成と活用について理解し演習を行う			
6回	プラクティス（3）	見積り、プランニングポーカーの活用について理解し演習を行う			
7回	プラクティス（4）	スプリント計画、スプリントバックログの作成と活用について理解し演習を行う			
8回	プラクティス（5）	デイリースクラム、スプリントの実施方法、タスクかんばんについて理解し演習を行う			
9回	プラクティス（6）	スプリントレビュー、ベロシティの確認手法について理解し演習を行う			
10回	プラクティス（7）	レトロスペクティブ、KPTの実施方法について理解し演習を行う			
11回	プラクティス（8）	スプリント計画、スプリントバックログの作成演習を行う			
12回	プラクティス（9）	スプリントの実施方法、タスクかんばんの活用演習を行う			
13回	プラクティス（10）	スプリントレビュー、ベロシティの確認演習を行う			
14回	プラクティス（11）	レトロスペクティブ、KPTの実施演習を行う			
15回	まとめ	学習した内容を総合的に振り返り理解を深める			