

2023年度 日本工学院専門学校											
A I システム科											
アジャイル開発演習											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	岩堀 信一			実務経験	有	職種	システムエンジニア／プロジェクトマネージャ				
担当教員紹介											
担当教員は、主に金融分野・公共分野におけるシステム開発にシステムエンジニア・プロジェクトマネージャとして従事。提案、要件定義、開発、テスト、運用のシステムライフサイクル全般に渡る実務経験有り。米国PMI認定PMP、AWS認定ソリューションアーキテクト-アソシエイト、日本ディープラーニング協会G 検定等の資格を有する。											
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。											
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、その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。											
授業方法											
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。											
成績評価方法											
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 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											
履修上の注意											
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。											
教科書教材											
資料を配布する											
回数	授業計画										
第1回	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										
第2回	アジャイル開発の 1 つであるスクラムについてその概要を理解する										
第3回	スクラムにおける 5 つのイベントについて理解する										
第4回	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										
第5回	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										

2023年度 日本工学院専門学校	
A I システム科	
アジャイル開発演習	
第6回	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
第7回	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
第8回	デイリースクラム、スプリントの実施方法、タスクカンバンについて理解し演習を行う
第9回	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
第10回	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
第11回	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
第12回	スプリントの実施方法、タスクカンバンの活用演習を行う
第13回	スプリントレビュー、ベロシティの確認演習を行う
第14回	レトロスペクティブ、KPTの実施演習を行う
第15回	学習した内容を総合的に振り返り理解を深める