

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
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	種別	演習	時間数	60	単位	4
担当教員	瀬高昌弘			実務 経験	有	職種	システムエンジニア				
授業概要											
スクラムなどのアジャイル開発手法を体系的に学びながら卒業制作で実践します。											
到達目標											
アジャイル開発におけるスクラムのフレームワークについて理解する。また、卒業制作に活用し、グループとして効率よく開発できるようになることを目指す。											
授業方法											
スクラムガイドや、ソフトウェア開発現場の実例等を通して、アジャイル開発におけるスクラムについて学ぶ。また、卒業制作のグループ制作においてスクラムを実践し、理解を深める。											
成績評価方法											
試験と課題、理解度確認の小テストを総合的に評価する。授業参加度、授業態度も評価に含まれる。											
履修上の注意											
授業中の私語や受講態度などには厳しく対応をする。理由の無い遅刻や欠席は認めない。講義に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーを守ることを求める。（詳しくは、最初の授業で説明。）また、グループ学習の形式をとるため、協調性も評価の対象となりうる。授業時数の4分の3以上出席しない者は最終評価を受けることができない。ノートPCは必携である。											
教科書教材											
配布資料											
回数	授業計画										
第1回	イントロダクション、アジャイルとは										
第2回	アジャイル開発におけるスクラム										
第3回	スクラムの定義・理論・価値基準										

2024年度 日本工学院八王子専門学校

A I システム科

アジャイル開発演習

第4回	スクラムチーム、スクラムイベント
第5回	スプリント、スプリントプランニング
第6回	デイリースクラム
第7回	スプリントレビュー、スプリントレトロスペクティブ
第8回	スクラムの作成物
第9回	プロダクトバックログ
第10回	到達度確認
第11回	スクラムの実践(1)
第12回	スクラムの実践(2)
第13回	スクラムの実践(3)
第14回	スクラムの実践(4)
第15回	まとめ