

学科名	A Iシステム科
コース名	
授業科目	アジャイル開発演習
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	演習
時間数	60
単位数	4
担当教員	足高 圭介
実務経験	有
実務経験職種	AIエンジニア
授業概要	このアジャイル開発の授業では、アジャイルソフトウェア開発の基本から応用まで幅広いトピックをカバーします。アジャイルの価値観と原則、Scrumフレームワーク、プロダクトバックログの作成、スプリント計画、チームコミュニケーション、デイリースタム、品質保証、リーン思考、XP (Extreme Programming)、アジャイルのスケージングに焦点を当てます。アジャイル開発の理論を理解し、実践的なスキルを習得して、ソフトウェア開発プロジェクトにおける効果的なアジャイルの適用方法を身につけることが目的です。
到達目標	アジャイル開発の授業の主な目的は次の通りです <ul style="list-style-type: none"> ・アジャイル開発の基本理解: アジャイル開発の背後にある価値観や原則を理解し、ウォーターフォールモデルとの違いを把握する ・Scrumフレームワークの習得: Scrumの基本的な概念や役割、プロダクトバックログの管理、スプリント計画などのScrum関連のスキルを習得する ・チームとコミュニケーションスキル: アジャイルチーム内での協力と効果的なコミュニケーションの重要性を学び、信頼関係を築く ・リーン思考とスケージング: リーン思考やアジャイルのスケージング戦略を学び、大規模プロジェクトでの成功に向けたスキルを習得する ・アジャイル文化と今後の展望: アジャイルな組織、人材、文化などの特徴を学び、みずからリーダーシップをとって中心的な存在になるための経験を習得する
授業方法	この授業では、アジャイル開発の基本原則や方法論、特にスクラムやカンバンなどを深く理解し、実践的なスキルを習得することが目的です。この授業を通じて、チームワークやコラボレーションの技術を強化し、現実のプロジェクトにおけるアジャイルの利点と課題を体験することで、現代のソフトウェア開発環境における要求に応える準備を整えます。
成績評価方法	以下の事項を総合的に評価する。 <ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出状況、課題から判断する授業理解度、授業出席率、授業への参加態度
履修上の注意	この講座では、プロジェクト実習や卒業制作において必要となるプロジェクトの管理手法を学習する。共通の手法のなかで円滑なプロジェクト運営が行えるよう、誠実に授業に出席するのはもちろん、各自十分に学習し、積極的に授業や課題に取り組み、理解できない部分が残らないようにすること。
教科書・教材	日本工学院専門学校ITカレッジ作成資料

授業計画	
第1回	アジャイル開発の導入
第2回	アジャイルの価値と原則
第3回	Scrumフレームワークの基本
第4回	プロダクトバックログの作成
第5回	スプリント計画とエスティメーション
第6回	チームとコミュニケーション
第7回	デイリースクラムとタスク管理
第8回	レビューとレトロスペクティブ
第9回	品質保証とテスト
第10回	リーン思考とKanban
第11回	XP (Extreme Programming)
第12回	アジャイルのスケーリング
第13回	アジャイル組織文化とリーダーシップ
第14回	アジャイル導入の課題と解決策
第15回	アジャイルの未来と展望