

学科名	情報処理科
コース名	システム開発コース
授業科目	システム設計2
必選	必
年次	2年次
実施時期	前期
種別	講義
時間数	30
単位数	2
担当教員	山本 純士
実務経験	有
実務経験職種	システムエンジニア
授業概要	システムやアプリケーション開発過程における各種設計技法を実践的に学びます。
到達目標	現実の世界にあるものをコンピュータの中に再現するにあたり、再現したい現実のものをオブジェクトとして捉えUMLを使って表現できること、ソフトウェア開発工程の中でUMLのダイアグラムを適切な場面で使用できること、UMLから仕様を読み取りプログラムの作成を行うことができること、全体を通してオブジェクト指向開発を用いたシステム開発を行うことができるようになることを目標とする。
授業方法	教科書を中心として、UMLの各ダイアグラムの記述について簡単に振り返りながら、ダイアグラム作成の手順や具体化、絞込み方法などを学び、事例のダイアグラムを作成する流れを進める。各ダイアグラムの作成を通じ、実現したいものをコンピュータの中で具体化していく流れを体感することで、システムを構築するための基礎を習得することを目指す。
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	教科書を必ず持参すること。新しい用語の意味を理解し名称を覚えること。システム設計1で学んだUMLの記述方法などを理解していることが前提の講義となります。就職活動のためやむを得ず欠席する場合は、必ず事前に公欠届を作成して承認印をもらうこと。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。
教科書・教材	資料を配布する

授業計画

第1回	ソフトウェア開発モデル
第2回	オブジェクト指向開発の基本
第3回	オブジェクト指向分析について
第4回	要求モデル作成(1)
第5回	要求モデル作成(2)
第6回	要求モデル作成(3)
第7回	分析モデル作成(1)
第8回	分析モデル作成(2)
第9回	オブジェクト指向設計について
第10回	処理方式の種類について
第11回	クラス、基本構造設計
第12回	UIクラス設計
第13回	DSクラス設計
第14回	ドメインクラス設計
第15回	メソッド設計、プログラミング