

科目名	システム設計 2						年度	2025	
英語科目名	System Design 2						学期	前期	
学科・学年	情報処理科 システム開発コース 2年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	菊池	教員の実務経験		有	実務経験の職種		システムエンジニア		

**【科目の目的】**

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的とする。

**【科目の概要】**

UMLの概要から始め、オブジェクトの捉え方、クラス図やオブジェクト図などのUMLでの表現方法を講義形式で学び、演習にてソフトウェア開発支援ツール（Astah）を使いUMLを使った設計方法を実習形式で学ぶ。

**【到達目標】**

- A. クラスとオブジェクトの違いを理解している
- B. カプセル化と情報隠蔽がどのようなものかを理解している
- C. クラス間の関連と多重度を理解している
- D. 継承と多態性がどのようなものかを理解している
- E. 集約とコンポジションがどのようなものかを理解している

**【授業の注意点】**

必ず復習を行うこと。授業時間内に終わらなかった演習問題があった場合には、各自で次の授業までに終わらせておくこと。授業に出席するだけでなく、社会人への移行を前提とした受講マナーで授業に参加すること。特別な理由（路線の運休、法定伝染病など）のない遅刻や欠席は認められない。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。□

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	現実世界にあるものを捉えたオブジェクトからクラスを作成できる	現実世界にあるものをオブジェクトとして捉えることができる	クラスとオブジェクトの違いを理解している	クラスとオブジェクトのどちらかを理解している	クラスとオブジェクトが分からない
到達目標 B	—	クラス図の属性、操作にカプセル化と情報隠蔽に必要な可視性を記述できる	カプセル化と情報隠蔽がどのようなものかを理解している	カプセル化と情報隠蔽のどちらかを理解している	カプセル化と情報隠蔽が分からない
到達目標 C	複数クラスの関連に多重度を含めてクラス図を作成できる	複数クラスの関連を表すクラス図を作成できる	クラス間の関連と多重度を理解している	クラス間の関連と多重度のどちらかを理解している	クラス間の関連と多重度が分からない
到達目標 D	多態性のクラス図を作成できる	継承のクラス図を作成できる	継承と多態性がどのようなものかを理解している	継承と多態性のどちらかを理解している	継承と多態性が分からない
到達目標 E	集約とコンポジションの両方のクラス図を作成できる	集約とコンポジションのどちらか片方のクラス図を作成できる	集約とコンポジションがどのようなものかを理解している	集約とコンポジションのどちらかを理解している	集約とコンポジションが分からない

**【教科書】**

ゼロからわかる UML超入門（技術評論社）

**【参考資料】**

別途 講義資料を配布

**【成績の評価方法・評価基準】**

学期末に実施する定期試験、授業中に実施する演習課題、出席状況などを総合的に評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

