

科目名	UML演習							年度	2025
英語科目名	UML Training							学期	前期
学科・学年	ITスペシャリスト科 AI・システム 専攻 2年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	煤孫統一郎		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】 この講義では、情報システムならびにシステム環境についての基本的な概念を理解するとともに、その構築・運用に必要な情報技術、計画技法について身につける。まずは、システムの仕様設計のために必要な要件定義について学ぶ。ここでは、何が必要かを分析し、要求変更や仕様の追加などを含め、システムの実装に必要な技術の選出手順について学ぶ。また、システム構築に必要なさまざまな技術に対する理解を深め、いくつかの技術の組み合わせに関する検討ができるようにする。									
【科目の概要】 システム開発過程における要件定義から内部設計までに必要とされる要求分析技法、各種設計技法の基礎を学ぶ。教科書をもとに各章ごとに設計段階を追って理解を深める。設計の一連の流れを理解し、各フェーズごとによく用いられるダイアグラムを理解することでシステム設計の基本的な知識を習得する。									
【到達目標】 以下、二つを習得する 1. 設計方法の理解を通して分析能力を身につける 2. 情報システムの設計を通して問題解決力を養う									
【授業の注意点】 授業中の私語や受講態度には厳しく対応する 理由のない遅刻・欠席は認めない 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1 優れている	レベル2 ふつう	レベル3 要注意						
到達目標 A	クラス図を理解し表記できる	クラス図をある程度理解し確認しながら表記できる	クラス図を確認しながらでも表記できない						
到達目標 B	シーケンス図を理解し表記できる	シーケンス図をある程度理解し確認しながら表記できる	シーケンス図を確認しながらでも表記できない						
到達目標 C	ユースケース図を理解し表記できる	ユースケース図をある程度理解し確認しながら表記できる	ユースケース図を確認しながらでも表記できない						
到達目標 D	アクティビティ図を理解し表記できる	アクティビティ図をある程度理解し確認しながら表記できる	アクティビティ図を確認しながらでも表記できない						
到達目標 E	課題として与えられたビジネスモデルをもとにUMLを用いてしっかり表記できる	課題として与えられたビジネスモデルをもとにUMLを用いて修正が必要ではあるが程度表記できる	課題として与えられたビジネスモデルをもとにUMLを用いて表記できない						
【教科書】									

「かんたんUML入門」 (竹政 昭利 他、技術評論社)

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

課題、レポート、平常点

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		UML演習			年度	2025
英語表記		UML Training			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル	評価方法	自己評価
1	授業概要	授業概要の理解	1 システム開発の概要	システム開発の概要を理解する		
2	クラス図	クラス図の理解	1 クラス図	クラス図の記号の意味を理解する		
3	クラス図	クラス図の理解	1 クラス図	クラス図の属性について理解する		
4	クラス図	クラス図の理解	1 クラス図	クラス図の振る舞いについて理解する		
5	シーケンス図	シーケンス図の理解	1 シーケンス図	シーケンス図の意味と表記について理解する		
6	ユースケース図	ユースケース図の理解	1 ユースケース図	ユースケース図の意味と表記について理解する		
7	アクティビティ図	アクティビティ図の理解	1 アクティビティ図	アクティビティ図の意味と表記について理解する		
8	モデリング	モデリングの理解	1 モデリング	機能モデリングとデータモデリングの意味の違いについて理解する		
9	概念モデリング	概要モデリングの理解	1 概要モデリング	クラス図を用いて概要モデルと表記できる		
10	多重度	多重度の理解	1 多重度	UMLの多重度について表記の意味を理解する		
11	関連	関連の理解	1 関連	UMLの関連とロールについて表記の意味を理解する		
12	継承	継承の理解	1 継承	スーパークラスとサブクラスについて理解する		

13	継承	継承の理解	1	継承	継承関係をベン図に置き換えて理解する		
14	モデリング演習	モデリングの演習	1	モデリング演習	演習課題のビジネスモデルをUMLを用いて表記できる		
15	モデリング演習	モデリングの演習	1	モデリング演習	演習課題のビジネスモデルをUMLを用いて表記できる		
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他							
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった							
備考 等							