

函館工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017年度)		授業科目	ソフトウェア開発演習	
科目基礎情報							
科目番号	0333		科目区分		専門 / 必修		
授業形態	演習		単位の種別と単位数		履修単位: 2		
開設学科	生産システム工学科		対象学年		5		
開設期	後期		週時間数		4		
教科書/教材	WEB上でオンライン配布します。アドレス: https://tmytokai.github.io/open-ed/course/softdev/						
担当教員	東海林 智也						
到達目標							
1.要求仕様に従って、標準的な手法により実行効率を考慮したプログラムを設計できる。 2.ソフトウェア生成に利用される標準的なツールや環境を使い、ソースプログラムをロードモジュールに変換して実行できる。 3.ソフトウェア開発の現場において標準的とされるツールを使い、生成したロードモジュールの動作を確認できる。							
ルーブリック							
		理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
評価項目1		要求仕様に従い、かつ実行効率を考慮した設計ができる。		要求仕様に従って設計が出来る。		要求仕様に従った設計が出来ない。	
評価項目2		統合開発環境を用いて実行効率を考慮しつつソースプログラムをロードモジュールに変換し実行できる。		統合開発環境を用いてソースプログラムをロードモジュールに変換し実行できる。		統合開発環境を用いてソースプログラムをロードモジュールに変換できない。	
評価項目3		総合開発環境を用いて実行効率を考慮しつつロードモジュールをデバッグできる。		総合開発環境を用いてロードモジュールをデバッグできる。		総合開発環境を用いてロードモジュールをデバッグすることができない。	
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要		アジャイル開発はソフトウェアを迅速かつ状況に合わせて開発を行う手法で、従来のウォーターフォール型に代わって主流となりつつある開発手法です。従って技術者はアジャイル開発手法について学ぶ必要があります。なお、この演習から得られた結果を論理的な文書にまとめることができる能力を養うと共に、技術的な課題について自分の考えをまとめシステムを組み上げに応用し、かつまた自分の考えについてグループメンバーと討論ができるようになることを到達レベルとします。					
授業の進め方・方法		・アジャイル開発手法の一種であるスクラムを用いてチームでソフトウェア開発を行います。 ・言語としてC#を使用します。 ・その他、詳しくはWEBページの方を参照して下さい。アドレス: https://tmytokai.github.io/open-ed/course/softdev/					
注意点		JABEE教育到達目標評価 発表 10% (B-4, E-1,E-2,E-3,各25%) , 相互評価 10% (B-4, E-1,E-2,E-3,各25%) 、態度 20% (B-4, E-1,各50%) ポートフォリオ 30% (B-4, C-1,C-2,C-3, F-1, 各20%) 、課題 30% (B-4, C-1, C-2, C-3, F-1, 各20%)					
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	アジャイル開発		アクティブラーニング形式で学ぶことでアジャイル開発手法について理解して利用できる。		
		2週	redmine、git演習 リリースプランニング		redmineとgitを操作できる。また要求仕様から具体的な全体仕様書を作成できる。		
		3週	第1スプリント スプリントプランニングミーティング 開発作業		スプリントログを作成し、役割分担に合わせてソフトウェア開発を行うことができる。		
		4週	デイリースクラムミーティング 開発作業		役割分担に合わせてソフトウェア開発を行うことができる。		
		5週	リリース作業、スプリントレビュー		リリース作業を行い、次のスプリントに向けたレビューを行うことができる。		
		6週	第2スプリント スプリントプランニングミーティング 開発作業		スプリントログを作成し、役割分担に合わせてソフトウェア開発を行うことができる。		
		7週	デイリースクラムミーティング 開発作業		役割分担に合わせてソフトウェア開発を行うことができる。		
		8週	リリース作業、スプリントレビュー		リリース作業を行い、次のスプリントに向けたレビューを行うことができる。		
	4thQ	9週	第3スプリント スプリントプランニングミーティング 開発作業		スプリントログを作成し、役割分担に合わせてソフトウェア開発を行うことができる。		
		10週	デイリースクラムミーティング 開発作業		役割分担に合わせてソフトウェア開発を行うことができる。		
		11週	リリース作業、スプリントレビュー		リリース作業を行い、次のスプリントに向けたレビューを行うことができる。		
		12週	第4スプリント スプリントプランニングミーティング 開発作業		スプリントログを作成し、役割分担に合わせてソフトウェア開発を行うことができる。		
		13週	デイリースクラムミーティング 開発作業		役割分担に合わせてソフトウェア開発を行うことができる。		
		14週	リリース作業、スプリントレビュー		リリース作業を行い、次のスプリントに向けたレビューを行うことができる。		
		15週	クロージング		クロージングを実施し、総まとめをすることができる。		
		16週	※定期試験は実施しません				

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							
分類		分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週	
専門的能力	分野別の工学実験・実習能力	情報系分野【実験・実習能力】	情報系【実験・実習】	ソフトウェア生成に利用される標準的なツールや環境を使い、ソースプログラムをロードモジュールに変換して実行できる。	4	前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15	
				ソフトウェア開発の現場において標準的とされるツールを使い、生成したロードモジュールの動作を確認できる。	4	前3,前4,前5,前6,前7,前8,前9,前10,前11,前12,前13,前14,後1,後2,後3,後4,後5,後6,後7,後8,後9,後10,後11,後12,後13,後14,後15	
評価割合							
	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	課題	合計
総合評価割合	0	10	10	20	30	30	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	0	10	10	20	30	30	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0