

大分工業高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)	授業科目	システムデザイン
科目基礎情報					
科目番号	R03S317		科目区分	専門 / 必修	
授業形態	授業		単位の種別と単位数	履修単位: 1	
開設学科	情報工学科		対象学年	3	
開設期	後期		週時間数	2	
教科書/教材	竹政昭利 他, 「かんたんUML入門」, 技術評論社				
担当教員	西村 俊二				
到達目標					
(1) UMLダイアグラムの各特徴が説明できる。(定期試験) (2) 要求仕様を分析しUMLダイアグラムを作成できる。(定期試験)					
(科目情報) 授業時間 23.25時間 関連科目 プログラミング応用Ⅱ, システム工学					
ループリック					
	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	基本的なUMLの図を適切に描くことができる	基本的なUMLの図を選択することができる	基本的なUMLの図を適切に選択することができない		
評価項目 2	基本的なUMLの図の描き方を理解し、すぐに描くことができる	基本的なUMLの図を教科書を見ながら描くことができる	基本的なUMLの図の描き方が全く分からない		
学科の到達目標項目との関係					
学習・教育目標 (B2)					
教育方法等					
概要	UML (Unified Modeling Language) はJavaなどのオブジェクト指向言語と相性の良い設計図の表記方法であり、技術者はUMLで書かれた設計書を読めることが期待されている。オブジェクト指向開発を意識しながらUML作成の手法を学習し、活用方法について理解する。				
授業の進め方・方法	(時前学習) 授業後に公前される講義資料を用いて前回までの内容を復習しておくこと。				
注意点	(履修上の注意) 本科目で学ぶ内容を使って近い将来設計書を書くことを意識して授業を受けること (自学上の注意) プログラミング応用Ⅰの学習内容を復習しておくこと。				
評価					
(総合評価) 総合評価＝定期試験の平均点 (単位修得の条件) 総合評価60点以上 (再試験について) 60点に満たない者に対して一度だけ再試験を実施する。					
授業の属性・履修上の区分					
<input type="checkbox"/> アクティブラーニング		<input checked="" type="checkbox"/> ICT 利用		<input checked="" type="checkbox"/> 遠隔授業対応	
<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業					
授業計画					
	週	授業内容	週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	第1章 UMLとは何か 第2章 オブジェクト指向とUML	UMLの街頭とオブジェクト指向との関連を理解する	
		2週	第3章 開発プロセス	開発プロセスとUMLとの関連を理解する。	
		3週	第4章 ユースケース図1	ユースケース図の表記法を理解し、活用ができる	
		4週	第4章 ユースケース図2	ユースケース図の表記法を使って表現ができる	
		5週	第5章 オブジェクト図	オブジェクト図の意義を理解する	
		6週	第6章 クラス図1	クラス図の表記法を理解し、活用ができる	
		7週	第6章 クラス図2	設計クラス図の表記法を使って表現ができる	
		8週	第6章 クラス図3	分析クラス図の表記法を使って表現ができる	
	4thQ	9週	後期中間試験		
		10週	後期中間試験の解答と解説 第7章 シーケンス図1	シーケンス図の表記法と活用について理解する	
		11週	第7章 シーケンス図2	シーケンス図の表記法と活用について理解する	
		12週	第9章 ステートマシン図	ステートマシン図の表記法と活用について理解する	
		13週	第10章 アクティビティ図	アクティビティ図の表記法と活用について理解する	
		14週	復習	これまで学習した内容を復習し、各図の表記法を使って表現ができる	
		15週	後期期末試験		
		16週	後期期末試験の解答と解説		
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
評価割合					
			試験	合計	
総合評価割合			100	100	

基礎的能力	50	50
專門的能力	50	50
分野横断的能力	0	0