

平成23年度 シラバス	学年・期間・区分	5年次・前期・A群	
	対象学科・専攻	情報工学科	
システム設計学 (Software Engineering)	担当教員	堂込 一秀 (Dougome, Kazuhide)	
	教員室	情報工学科棟 4階 (tel 0995-42-9096)	
	E-Mail	dougome@kagoshima-ct.ac.jp	
教育形態 / 単位の種別 / 単位数	講義・PBL / 学修単位[講義Ⅱ] / 2単位		
週あたりの学習時間と回数	(授業(100分) + 自学自習(200分)) × 18回		
〔本科目の目標〕 大規模システム用のソフトウェアは膨大な量となるため、小規模のプログラムとは本質的に異なる開発方法論が必要になる。本科目では、これまでのソフトウェアエンジニアリングの成果について知り、実際にソフトウェア開発の現場で起こり得る問題点を模擬体験することを目標とする。			
〔本科目の位置付け〕 本科目ではProject Based Learning(PBL)形式によるグループ開発演習を行う。この演習においては、UNIX上のWebアプリケーションを課題として設定するので、学生はこれらに関する基本的な知識を修得しておく必要がある。			
〔学習上の留意点〕 本科目は10名程度のグループによる作業を含むので、受講する学生には、自発的に問題の発見と解決を行い積極的にグループに貢献する態度が望まれる。自学自習の時間を充分確保して担当分の開発作業を遅滞なく行うこと。なお、作業に遅れが出た場合は、グループリーダーの申し出により授業時間以外に作業を許可する場合がある。			
〔授業の内容〕			
授 業 項 目	時限数	授業項目に対する達成目標	予習の内容
ソフトウェアエンジニアリング			
1. システム設計	2	システムエンジニアの関与する業務と	事前の予習は必要としない
2. 開発工程モデル	2	分類を理解する	
3. 開発工程と作業内容	2	代表的な開発モデルの特徴を理解する 標準的な開発工程の作業内容を理解する	
チーム開発演習			
4. 調査立案工程	2	課題にそって各開発工程の作業ができる	進捗に遅れがある場合は、次回の作業に間に合うよう自習の必要がある
5. 外部設計工程	8		
6. 内部設計工程	8		
7. コーディング工程	2		
8. テスト工程	6		
9. 成果発表会	2		
----- 学期末試験 -----		授業項目 1 から 9 について達成度を確認する	
試験答案の返却・解説	2	各試験において間違った部分を理解できる	

