

ソフトウェア設計論 II

担当教員	伊藤恵
対象	学部3年生
科目群	情報アーキテクチャ学科専門科目群

授業概要

大規模なソフトウェアシステムの開発 / 保守のための手法や方法論の背景 / 意義 / 概念を学ぶとともに、具体的な例題を用いた実習を通じて基本的な手法について習得する。

キーワード

ソフトウェア設計, 仕様記述, UML モデリング, 開発工程

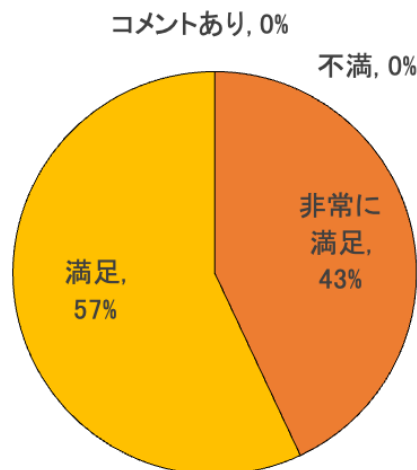
到達目標

- 各モデル図の基本的な概念の理解
- 実例記述を通じた各モデル図の記述方法の理解

授業フィードバックアンケート結果

授業満足度

非常に満足	43%
満足	57%
コメントあり	0%
不満	0%



授業フィードバックアンケート結果

来年度以降も続けてほしいこと（抜粋）

- オンラインであること、オンデマンドとリアルタイムの組み合わせ、講義録画を見直せること。
- オンデマンドで課題に取り組み、ライブで他の受講生や教員からフィードバックがあること。
- 仮提出後にフィードバックを受けてから本提出できること。
- 学生が実際に手を動かして課題に取り組むこと。
- 相互評価、学生同士のレビューやフィードバック。
- 教員による添削、本提出前のフィードバック。
- 発表会での希望者による発表が、発表していない人にも参考になる。
- Slack, Slido での匿名質問。

履修者から後輩へのアドバイス（抜粋）

- オンデマンドとリアルタイムがミックスされた、オンライン授業でした。自分のペースで説明と記述例を動画で見る→フィードバックをもらうという形式なので、理解しやすいと思います。
- 一限ですが、受けやすい内容だと思います。レポートによる評価なので、プロジェクトや卒研で忙しくなりそうな人は他の講義よりもこの講義を取ったほうが良いと思います。
- 講義資料もわかりやすく、とても有意義な時間でした。ただし、講義の性質上 UML を全体的に学ぶため、Tips のような形で先生からの話がありますが、一つ一つの図に対しての応用的な深堀りは自身で行わなければならないです。
- 先生がどんな質問でも具体的に答えてくれるため、とてもわかりやすい授業だと思います。また、連絡手段もメールのほか Slack や Slido など授業内外でも手厚いサポートを受けられるので、非常にいい講義だと思いました。

担当教員インタビュー

Q この授業を設計・実施する際のポイントを教えてください。

A UML のようなモデル図を扱う授業ですが、この種の学習には個別の添削が最も効果的だと思っており、それをどう授業に組み込むとちょうど良いかを何年か掛けて検討しました。受講者数が多いときは全員に個別にタイミングよく添削結果を返すのは大変なこともあります。実際それによって理解度も上がり、満足度も上がっていると思います。

Q この授業を担当していて、おもしろいところ、楽しいところがあれば教えてください。

A おもしろいということとは違うかもしれませんが、仮提出→添削フィードバック→本提出→発表という流れで、レポート課題を通じて学生の進化が見られるときは嬉しいですね。逆に添削フィードバックが全く活かされていない本提出レポートを見てしまうと悲しいですが。

Q 授業フィードバックアンケートは授業改善に役立っていますか？

A 学期始めに前年度の結果を受講生に紹介し、それを参考に改善を検討していることを伝えています。実際にアンケート実施する際には 3 カ所の自由記述欄を後で読むことや、「特になし」にはせずに些細なことでも具体的に記入して欲しいことを伝え、実施後にはその年度の受講生にもフィードバックをしています。

Q この授業の履修者、またはこれから履修しようと考えている学生へのメッセージをお願いします。

A 限られた回数の授業ですが、単に単位を取るためということではなく、皆さんが何かしらスキルを身に付けたり、そのきっかけになるものを提供できたらいいなと思っています。