

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

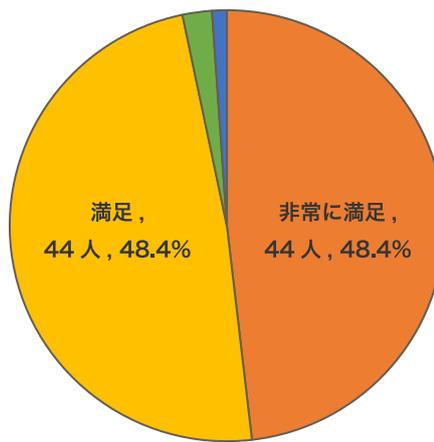
到達目標

- 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	44 人	48.4%
満足	44 人	48.4%
コメントあり	2 人	2.2%
不満	1 人	1.1%



コメントあり, 2 人, 2.2%
不満, 1 人, 1.1%

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)

- リアルタイムとオンデマンドを授業内容合わせて行っていて無駄のない授業だなと思いました。
- オンデマンドだから自分のタイミングで受けやすかった。毎週資料を見て課題に取り組むのではなく、生徒間同士での評価や発表会があるおかげで、飽きずに講義に参加できたり、内容理解にも繋がった。発表会後の再提出は助かった。
- 仮提出、相互評価、発表は自分の理解度をあげることにとても役に立っていると思います。ただ、考えて終わりではなく、再度おかしいところはないかを見直せることができてよかったです。
- ソフトウェア設計は自分が想像してるものよりかなり難しいものだとも再認識しました。この講義を通して、実際の設計を体験することができたので非常に満足です。
- 先生側が質問に必ず対応してくれるため、分からないところをしっかりと理解した上で講義に取り組むことができた点が良かったです。

履修者から後輩へのアドバイス (抜粋)

- 初めてソフトウェア設計論を受ける人でも丁寧な解説があるのでついていけるとと思います。基本オンラインで課題を考える時間も沢山あるので楽しい授業になると思います。
- 課題は少し考えることが難しいものもありますが、先生からの添削や学生同士の相互評価があるので、理解を深められやすい授業ではあると思います。
- 先生からのフィードバックやお知らせが沢山届くし、Slack での質問もできるので、とても取る価値のある授業だと思います。
- 気軽に質問できる環境が整っているので、わからないことがあったらすぐに質問できます。課題についても丁寧な解説があり、課題の添削もしてくれるのでとてもわかりやすいです。
- 提出する機会が何度もあるためフィードバックのコメントや相互評価を重ねて、理解を深めることができるため、よりよいものを提出できるのがとてもいいと思いました。
- 実際に手を動かして学ぶことができるし添削等ももらえるので理解が深まる良い授業だと思います。

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 のようなモデル図の学習には個別の添削が最も効果的だと思っています。それを授業にどう取り入れると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でも、全員に個別にタイミングよく添削結果を返せるよう心がけており、実際それによって理解度も満足度も上がっていると思います。

Q この授業で特に気をつけているところは何ですか？

A モデル図を記述する題材は、実際にプロジェクト学習等で扱いそうな規模で、かつ、難易度が年度によってばらつかないように、毎年新たに考えるようにしています。実際には年度によって多少難易度がばらついてしまうこともありますが、レポート課題の条件や採点基準などで調整しています。

Q この授業を担当していておもしろいところ、楽しいところを教えてください。

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 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。