

## ■科目詳細情報

|      |                                                                                                                   |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 授業概要 | マネジメントの意義を学び、主にウォーターフォール開発におけるQCDの管理手法(品質管理、コスト管理、スケジュール管理、リスク管理等)を習得する。その成果をグループワーク(チーム開発)にて実践し、プロジェクト推進手法を実習する。 |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|      |                                                                                                          |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 到達目標 | プロジェクトマネジメントを学び、制作課題の計画を行い、実践的な開発プロジェクトでアウトプットが出来るようにする。ITサービスマネジメント、セキュリティマネジメントを学び、リリースした制作物に反映し、実践する。 |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|      |                                                |
|------|------------------------------------------------|
| 授業方法 | 講義および実習、サンプルマネジメント資料をベースに技術解説、演習でマネジメント成果物の作成。 |
|------|------------------------------------------------|

|                  |                                                                                        |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 実務家教員による実践的教育の内容 | システムエンジニアの実務経験のある教員が講義・実習管理・課題・成績評価までトータルで担当、実務経験を織り交ぜながら、最新技術動向なども授業内で展開を行い学生興味を誘発する。 |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|

|  |              |    |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|--|--------------|----|--------------|----|------|----|------|-----|------|-----|----|------|
|  | 筆記試験<br>定期試験 | 0% | 筆記試験<br>小テスト | 0% | 実技試験 | 0% | 課題評価 | 90% | 平常評価 | 10% | 合計 | 100% |
|--|--------------|----|--------------|----|------|----|------|-----|------|-----|----|------|

|        |                                                   |
|--------|---------------------------------------------------|
| 成績評価方法 | 授業内容を盛り込んだ課題提出の習熟度、習熟度は授業資料からも学生がしっかりと読み取ることができる。 |
|--------|---------------------------------------------------|

|           |      |
|-----------|------|
| 授業外における学修 | 特になし |
|-----------|------|

|        |                                              |
|--------|----------------------------------------------|
| 教科書・教材 | 「プロジェクトマネジメントの基本が全部わかる本」 翔泳社出版:9784798177410 |
|--------|----------------------------------------------|

|         |      |
|---------|------|
| 参考文献・資料 | 特になし |
|---------|------|

|         |      |
|---------|------|
| 履修上の留意点 | 特になし |
|---------|------|

|      |        |                                                   |
|------|--------|---------------------------------------------------|
| 授業計画 | 第 1 週  | オリエンテーション、プロジェクトマネジメントの概要1<br>上記テーマを授業資料にて講義する。   |
|      | 第 2 週  | プロジェクトマネジメントの概要2<br>プロジェクトマネジメントの定義を授業資料を用いて講義する。 |
|      | 第 3 週  | プロジェクトマネジメントの概要3<br>開発プロセスの定義を授業資料を用いて講義する。       |
|      | 第 4 週  | プロジェクト計画書1<br>チーム開発のプロジェクト計画書を作成する。               |
|      | 第 5 週  | プロジェクト計画書2<br>チーム開発のプロジェクト計画書を作成し、チームごとに発表する。     |
|      | 第 6 週  | QCD<br>QCDそれぞれの意味および管理方法を講義形式で学習する。               |
|      | 第 7 週  | スケジュール管理1<br>それぞれのチームごとに、チーム開発のWBSおよびスケジュールを立てる。  |
|      | 第 8 週  | スケジュール管理2<br>各チームで作成したWBSとスケジュールを発表しフィードバックを得る。   |
|      | 第 9 週  | 品質管理1<br>それぞれのチームごとに、チーム開発の品質管理計画を立てる。            |
|      | 第 10 週 | 品質管理2<br>各チームで作成した品質管理計画を発表しフィードバックを得る。           |
|      | 第 11 週 | コスト管理1<br>開発に関わる費用構造を学び、各チーム開発の原価計算、利益計算などを行う。    |
|      | 第 12 週 | コスト管理2<br>各チームで作成した費用構造を発表しフィードバックを得る。            |
|      | 第 13 週 | ロジカルシンキング1<br>品質管理で利用するロジカルシンキングの手法を講義形式で学習する。    |
|      | 第 14 週 | ロジカルシンキング2<br>品質管理で利用するロジカルシンキングの手法をハンズオンで学習する。   |
|      | 第 15 週 | 見積り1<br>プロジェクトにおける見積りに関して、講義とハンズオンで学習する。          |
|      | 第 16 週 | 見積り2<br>各チームで作成した見積りを発表しフィードバックを得る。               |
|      | 第 17 週 | 契約<br>開発プロジェクトに関連する各種契約に関して講義にて学習する。              |

|      |        |                                                   |
|------|--------|---------------------------------------------------|
| 授業計画 | 第 18 週 | 要件定義フェーズ1<br>要件定義フェーズで実施する内容を講義とハンズオンで学習する。       |
|      | 第 19 週 | 要件定義フェーズ2<br>各チームで作成した要件定義書を発表しフィードバックを得る。        |
|      | 第 20 週 | デザインフェーズ1<br>デザインフェーズで実施する内容を講義とハンズオンで学習する。       |
|      | 第 21 週 | デザインフェーズ2<br>各チームで作成したデザインを発表しデザインレビューを実施する。      |
|      | 第 22 週 | 設計フェーズ1<br>設計フェーズで実施する内容を講義とハンズオンで学習する。           |
|      | 第 23 週 | 設計フェーズ2<br>各チームで作成した設計書を発表し設計書レビューを実施する。          |
|      | 第 24 週 | テストフェーズ1<br>テストフェーズで実施する内容を講義とハンズオンで学習する。         |
|      | 第 25 週 | テストフェーズ2<br>テストフェーズで作成したテスト仕様書を発表し仕様書レビューを実施する。   |
|      | 第 26 週 | リリース1<br>開発プロジェクトのリリースに関して、講義とハンズオンで学習する。         |
|      | 第 27 週 | リリース2<br>各チームでのリリース計画を発表しフィードバックを得る。              |
|      | 第 28 週 | PMBOK1<br>PMBOKで定義されているプロジェクトマネジメント手法を講義で学習する。    |
|      | 第 29 週 | PMBOK2<br>PMBOKで定義されているプロジェクトマネジメント手法を講義で学習する。    |
|      | 第 30 週 | スクラム開発1<br>スクラム開発含むアジャイル型開発の概要について講義で学習する。        |
|      | 第 31 週 | スクラム開発2<br>スクラム開発の考え方や、ロール、イベント、制作物に関して講義で学習する。   |
|      | 第 32 週 | 開発完了報告書1<br>報告書に記載する内容を講義で学習し、チームごとに開発完了報告書を作成する。 |
|      | 第 33 週 | 開発完了報告書2<br>各チームが作成した開発完了報告書を発表し、出荷判定会議を実施する。     |
|      | 第 34 週 | 開発終結<br>開発終結フェーズで実施する内容を講義で学習し、実際に開発終結作業を行う。      |