

GA40303 ビジネスシステムデザインA

3.0 単位, 3・4 年次, 春ABC 水3,4; 春ABC 金5,6

嵯峨 智, 渡辺 知恵美, 早瀬 康裕, 河辺 徹

授業概要

ネットワークサービスの基盤となる技術についてオムニバス形式で幅広く学ぶ。そのうえで、高度なICTを基礎とした諸問題の解決を目指して正しく問題設定を行い、その問題解決のための研究開発プロジェクトの自主的な企画・運営を行うための基礎的能力を実践的に修得する。

備考

enPiT関連科目。機材の関係で履修を制限することがある

授業形態

実習・実験・実技

学習・教育目標

学生自らが考え、自律的なプロジェクトの企画・運営・開発等を学び、実践的な研究開発プロジェクトの推進能力や開発手法を身につけることを目指す。

授業計画

初回の講義は4/19(水) 12:15-15:00 @3B311 にて実施予定。

春AB(基礎知識学習期間)

●基礎知識学習項目(ソフトウェア開発プロジェクトのための共有ウェブサービスであるRuby on RailsやGitHub等)に関する外部講師などによる複数のオムニバス講義

- 1) ●開発に必要となる基礎的技術や知識(ビジネスモデルの企画のためのツールであるリーンキャンパス, チーム開発についての基礎メンバーのスキル管理ツールであるスキルマップなど)に関する演習および春Cの集中講義(合宿)時の開発準備などを行う

春C(集中講義期間)

●8月初旬から8日間.迅速かつ適応的にソフトウェア開発を行う軽量な開発手法であるアジャイル開発手法を中心に,これに密接に関連する開発の立ち上げに関する方法論であるリーンスター

- 2) トアップ,アジャイル開発手法の一つで,特にチームのコミュニケーションを重視して柔軟かつ迅速に開発を行う手法であるスクラムの基礎の学習,開発に必要となる汎用的知識や技術に関するオムニバス講義,実際にチームを構成してのProject Based Learningによる開発,成果報告会等を行う

履修要件

特になし。

成績評価の方法

進捗レポートや集中講義におけるレポート,集中講義の出席および報告会における評価,成果物をもとに総合的に評価する。

授業外の学習

教科書・教材

Webページ,あるいは配布資料として用意.

参考書

1. 鯨坂 恒夫,ソフトウェア工学入門,サイエンス社
2. Jonathan Rasmusson,アジャイルサムライ,オーム社
3. 西村 直人, 永瀬 美穂, 吉羽 龍太郎,SCRUM BOOT CAMP THE BOOK,翔泳社
4. 大塚 弘記,GitHub実践入門,技術評論社
5. Michael Hartl,Ruby on Rails Tutorial,<https://railstutorial.jp/>
6. 松岡 謙治,Android StudioではじめるAndroidアプリ開発の教科書,マイナビ
7. 大重 美幸,詳細! Swift 3 iPhoneアプリ開発 入門ノート,ソーテック社

オフィスアワー

嵯峨 智 金08:40-09:55

3F804 saga@cs.tsukuba.ac.jp

渡辺 知恵美 月12:00-13:00

3F803 chiemi@cs.tsukuba.ac.jp

早瀬 康裕 金曜3限

3F925 hayase@cs.tsukuba.ac.jp

河辺 徹 月曜12:00-13:00

3F825 kawabe@cs.tsukuba.ac.jp

その他

本講義はenPiT (<http://enpit.coins.tsukuba.ac.jp/>) プログラムの一環として実施します.enPiTでは,プロジェクト型学習(Project Based Learning, PBL)を基軸に,学生がチームを組んで自律的に自分達のテーマの具現化を目指します。チームでのプロダクト開発を通じて,チーム運営や,ユーザが本当に必要としているものを掘り下げる技術を体験するプログラムです.より詳細な内容については上記URLをご確認ください.

各種問い合わせについては enpit-office@cs.tsukuba.ac.jp までご連絡ください.

関連する科目