

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	システム開発	科目名	オブジェクト指向開発	科目コード	T1281A1
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	4単位
担当教員名	奥信将人	履修グループ	3F(SP)	授業方法	演習
実務経験の内容	プログラマ・システムエンジニアとして13年インフラエンジニアとして11年行ってきた。開発では iPhone/Android のモバイルアプリ開発を Web システムの開発を主に行ってきた。これらの経験に基づき、オブジェクト指向の考え方と共にこのUMLについて指導していく。				
学習一般目標	近年オブジェクト指向を取り入れたシステム開発は主流になってきている。オブジェクト指向での開発を進めていく上で、仕様をまとめるには従来の図表では表現がしにくいこともあり、意思疎通を図るためのUMLが登場することとなった。オブジェクト指向の考え方と共にこのUMLについて理解を深めていく。				
授業の概要および学習上の助言	UMLについて設計の考え方と流れを照らし合わせながら解説していく 課題を通して実際にUMLの図を作成して貰ってもらう				
教科書および参考書	教科書：UML入門				
履修に必要な予備知識や技能	・JavaやC#などの開発言語で利用されるオブジェクト指向の基礎知識（継承など）				
使用機器	設計図作成ソフト) astah (IDE)eclipse				
使用ソフト					
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1	ユースケースの特徴と目的を理解することができる			
	1・2	静的モデルの特徴と目的を理解することができる			
	1・2	静的モデルの代表例である、クラス図を作成することができる			
	1・2	動的モデルの特徴と目的を理解することができる、シーケンス図を作成することができる			
	5	講義とプログラム実習に意欲を持って取り組むことができる			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合	40	30					30	100	
	学部 D P	1.知識・理解	30	20						50
		2.思考・判断	10	10						20
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							30	30
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験	定期試験期間中に試験を行う。								
	クイズ 小テスト	区切り毎の課題の提出状況によって判断する。								
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。								

授業明細表

回数/日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	オリエンテーション UMLとは	講義・実習	
第2週 /	UMLの構成と各モデルの役割	講義・実習	
第3週 /	ユースケース図	講義・実習	
第4週 /	ユースケースの詳細 ユースケースシナリオ	講義・実習	
第5週 /	ユースケース記述	講義・実習	
第6週 /	アクティビティ図	講義・実習	
第7週 /	クラスの抽出	講義・実習	
第8週 /	クラス図	講義・実習	
第9週 /	クラス図(継承)	講義・実習	
第10週 /	シーケンス図	講義・実習	
第11週 /	その他の図	講義・実習	
第12週 /	演習	講義・実習	
第13週 /	演習	講義・実習	
第14週 /	演習	講義・実習	
第15週 /	演習	講義・実習	