

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026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	T1281A2			
配当期	前期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	森岡 卓哉	履修グループ	3B(KS)			授業方法	演習			
実務経験の内容	業務アプリ開発者として10年間ITシステム開発に従事。企業フルスタックエンジニアとして10年間従事。EC構築や業務支援のフリーソフト・オープンソースのパッケージソフトウェア運用支援やプログラミング開発などに従事してきた。これら実務経験をもとに、実践に即した授業を行う。									
学習一般目標	オブジェクト指向設計ができ、それをソースコードに反映させることができる。ソフトウェアテストの技法を習得する。									
授業の概要および学習上の助言	オブジェクト指向の基礎について、設計から実装を事例を使って学習します。またUMLについて学習し、オブジェクト指向設計をUMLで表現できるようにトレーニングし、UMLで記述された設計図をもとにプログラムをコーディングできるように学習します。この講座をマスターすれば設計からコードまで一貫性の高い開発ができるようになります。									
教科書および参考書	かんたん UML入門[改訂2版] 技術評論社 (ASIN:B073NX8K1L)									
履修に必要な予備知識や技能	オブジェクト指向プログラミング言語 (Visual C#)									
使用機器	Windows PC									
使用ソフト	astah、VisualStudio									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1/2	ソフトウェアテスト、デバッグに関する知識を有し単体テストが実施できる								
	1/2	UMLを使ったオブジェクト指向設計方法を理解している								
	1/2	開発を円滑に行うための開発プロセスについての知識を有し実施できる								
	1/2	UMLで記述された設計書からプログラムコードを起こすことができる								
	5	講義と実習に意欲をもって取り組むことができる								
達成度評価	評価方法	試験	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	
	学部DP	1.知識・理解	0	0	0	15	10	0	0	25
		2.思考・判断	0	0	0	15	10	0	0	25
		3.態度	0	0	0	0	0	0	20	20
		4.技能・表現	0	0	0	0	0	0	30	0
		5.関心・意欲	0	0	0	0	0	0	30	30
	総合評価割合		0	0	0	30	20	0	50	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験		予定していません								

小テスト	予定していません
レポート	予定していません
成果発表(口頭・実技)	期末に作品の説明をしてもらいます。作成の進み具合が評価となります。
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します。授業終了時に提出をしてもらいます。評価の対象になります。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	第1回 オリエンテーションオブジェクト指向とは	講義・実習	
第2回	第2回 UMLとモデル・ユースケース図	講義・実習	
第3回	第3回 ユースケースシナリオ	講義・実習	
第4回	第4回 分析	講義・実習	
第5回	第5回 アクティビティ図	講義・実習	
第6回	第6回 クラスの抽出とクラス図・階層・継承	講義・実習	
第7回	第7回 シーケンス図	講義・実習	
第8回	第8回 状態マシン図	講義・実習	
第9回	第9回 演習(ユースケース図とシナリオ、アクティビティ図)	実習	
第10回	第10回 演習(クラス図とシーケンス図)	実習	
第11回	第11回 演習(実装)	実習	
第12回	第12回 演習(実装)	実習	
第13回	第13回 演習(実装)	実習	
第14回	第14回 課題解決型授業1課題の内容をUMLを使って設計し、設計書としてまとめる	授業実施時期:x期	
第15回	第15回 課題解決型授業2課題解決型授業1で作成した設計書をもとに、動作するアプリケーションを作成する	授業実施時期:x期	