

専攻名	情報アーキテクチャ専攻	必修・選択	必修	単位		学期	秋季
科目群	enPiT2	科目名	ビジネスシステムデザイン実習		教員名	中鉢 欣秀 永瀬 美穂	
		(英文表記)	Exercises: Business System Design				

概要	<p>本科目は、平成 28 年度から開始された文部科学省「成長分野を支える情報技術人材の育成拠点の形成」(enPiT: Education Network for Practical Information Technologies) のビジネスシステムデザイン分野の学習の一環として、PBL 方式で行う学生主導のプロジェクト実習である。</p> <p>本科目では、リスタートアップ手法およびアジャイル開発手法であるスクラムの考え方を活用し、チームとしてプロダクト開発を行う。</p> <p>プロダクトと言っても学生のプロジェクトが研究プロジェクトであれば、研究成果およびチーム自身がプロダクトとなる。ソフトウェア開発プロジェクトであれば何かしらのアプリケーションおよびチーム自身がプロダクトとなる。</p> <p>なお、具体的な開発実習の進め方については、チームの状況を考慮して実施する。</p>
目的・狙い	<p>ソフトウェア開発プロジェクトにおいては、アプリケーションやサービスの企画立案から、プロトタイプ開発によるアーキテクチャベースラインの確立、インクリメンタルな機能強化開発、運用・保守までを対象とする。また、チーム単位によるアプリケーション開発を協働して行い、ビジネスアプリケーション開発の実践力を修得することを目指す。</p> <p>研究プロジェクトであれば、研究の計画立案から、仮説検証フィードバックサイクルを通じて研究成果をまとめ上げるまでが対象となる。チーム全体で協働して研究を行い、より産業界のニーズに即した研究結果を出すことを目指す。</p> <p>受講者はプロダクトとプロセスの双方について成果報告会で発表する。</p>
前提知識 (履修条件)	<p>『アジャイルチームキャンプ』を履修済みであること。</p> <p>チームワークによるプロダクト開発に対する熱意や、より良いプロジェクトマネジメント手法に対する期待がある人を特に歓迎する。</p>
到達目標	上位到達目標
	チームワークによる高度なビジネスシステムデザイン能力を修得する。
到達目標	最低到達目標
	チームワークによるプロダクト開発を体験し、学びを深める。
授業の形態	チーム演習により実施する。
授業外の学習	原則としてコアタイムに出席すること。コアタイムの実施場所・時間・方法については、別途連絡する。時間外においては、チーム活動のために必要な知識の事前学習や、メンバーに分担された活動中の課題の調査などを行う。
成績評価	成績の評価は、プロジェクトごとに定めた目標に対する達成度により評価する。
教科書・教材	なし
参考図書	チームで解決する課題に応じて参考となる資料を適宜紹介する。