

システム設計	非常勤講師 松本 浩樹
--------	-------------

1. 授業のねらい・概要

企業や組織にとって情報システムは経営戦略上重要な資源となっている。そのため情報システムのシステム開発には経営者や利用者(ユーザ)の要求に応える視点が求められている。

当科目ではアクティブラーニングを取り入れて、学習者が能動的・主体的に学習できる共同学习方式であるグループ実習を取り入れて、問題発見・解決手法、システム設計技法を中心に学習する。この授業ではより良い設計法を学ぶことを主眼に置いていため、必ずしもプログラミングができる必要はない。

グループ実習を通してコミュニケーション力や対人関係対応力も育成することを狙っており、このような能力は社会に出た時にも役立つ能力であり、このような能力を学習し体験できるので受講を進めます。

2. 授業の進め方

システム開発の上流工程(要件定義, 外部設計)で用いられる問題解決手法及びシステム設計技法をケーススタディ(事例)により学習し, システム設計を疑似体験する。

アクティブラーニングにより共同学习方式により、学習者が能動的且つ主体的に問題解決に関わりながらシステム構築に必要な知識や方法論を学習する。

毎回グループ(5～6人)を構成して、グループで課題に取り組む共同学習を行うことにより、他者を知りコミュニケーションを行うことにより、自分の理解や考え方を相対的に捉えることができ、問題意識を持ってシステム設計をより広く、深く考えるマインドを習得できる。

3. 授業計画

1. システム開発の概要	8. システム仕様書作成実習
2. 問題解決手法とは	9. HIPO 実習 10. 外部設計と論理データ分析(ER モデル)
3. 論理思考(ロジカルシンキング)実習	11. 正規化実習
4. 問題分析・ロジックツリー及び実習	12. 画面設計と実習
5. システム化要件定義	13. 内部設計
6. 要件定義実習	14. 複合的情報システムの設計と管理
7. データフローダイアグラム(DFD)及び実習	15. 情報通信ネットワークシステムの設計と管理

4. 到達目標

ロジカルシンキングに基づくネットワークを含むシステム設計をできるようにする。

5. 準備学修に必要な時間, またはそれに準じる程度の具体的な学修内容

命題論理や論理回路の基本的な知識があると取り組みが容易である。

6. 成績評価の方法・基準

平素の授業態度, 授業中に行う実習への取り組み方を基本に, 期末テストの点数を加味して成績を決定する。

7. テキスト・参考文献

テキストは特に指定しない。必要に応じてプリントを配布する。

8. 受講上の留意事項

グループ実習を中心に進めるので、グループへの積極的な関わり方や役割分担を行って欲しい。グループ実習を中心に進めるので欠席しないこと。理解できないところは積極的に質問をしてください。