

科目名(Subject)	アプリケーションデザイン論 II (Application Design II)		
単位数(Credits)	2 単位	開講時期	後期
担当教員名 (Name)	平沢 尚毅 (Naotake Hirasawa)	研究室番号 (Office)	358
Office Hours	在室中はいつでも		

1. 授業目的・方法(Course objective and method)

情報通信技術は指数的に発展し、そのスピードはさらには増すとされている。そのため、スマートフォンに代表されるように、製品のライフサイクルは短くなっている。一方、インターネットの普及に見られるように、通信技術はビジネスから個人生活に浸透しつつある。この中で、製品に強く求められる品質がユーザビリティである。これは、近年、注目されている課題である。この講義では、ユーザの立場から、製品あるいはシステムが使いやすくなるには、製品をどのように企画し、設計してゆけばよいのかを学習する。さらには、開発プロジェクトのマネジメントについて触れる。

2. 達成目標(Course Goals)

ユーザの立場から製品あるいはシステムが使いやすくなるには、製品をどのように企画し、設計してゆけばよいかのプロセスを理解する。

3. 授業内容(Course contents)

第1回／情報通信技術の発展による社会システムの展望

情報通信システムと人間および社会との関わりの概要を示す。

第2－4回 ソフトウェアプロセス

- (1) ソフトウェア開発におけるソフトウェアプロセスの概念を理解する。
- (2) ソフトウェアプロセスモデルである、SPICE, CMMI を理解する。
- (3) ソフトウェアプロセスと人間中心設計プロセスの関係を理解する。

第5回 人間中心設計の概要－ IS09241-210 etc.

ソフトウェアにおけるユーザ関連領域のプロセスを学習する。

第6回 利用状況分析

ユーザの利用状況をどのように分析し、整理すれば良いのかを学習する。

第7－8回 要求事項定義

- (1) システム／ソフトウェア／サービス要求事項を理解する。
- (2) ユーザ要求事項の考え方、定義／分析について理解する。

第9回 仕様の可視化 (プロトタイピング)

要求仕様を基に導出したソリューション案を可視化する方法を学ぶ。

第10回 評価方法

導出したソリューション案をユーザの観点から評価する方法を学習する。

第11－12回 ソフトウェア開発ライフサイクル

- (1) ソフトウェア開発全体をライフサイクルモデルから理解する。
- (2) ライフサイクルモデルの種類を学ぶ。

第13－14回 人間中心設計プロセスライフサイクル

- (1) 人間中心設計プロセスライフサイクルを理解する。
- (2) 人間中心設計プロセスと、ソフトウェア開発プロセスの統合を理解する。

第15回 能力成熟度モデル

ソフトウェア開発において、プロセス能力を組織的に発展

4. 事前学修・事後学修(Preparation and review)

システム／ソフトウェア／サービスのプロセス全体を理解するために、学部講義である、デジタルデザイン論あるいは、経営システム基礎を履修していることが望ましい。履修していない

場合でも、特定のシステム／ソフトウェア／サービスを想定した上で講義に臨むこと。

また、講義にあたって、次の基本的な概念を理解しておくこと。

- ・ユーザエクスペリエンス
- ・アクセシビリティ
- ・ユーザビリティ

5. 使用教材(Teaching materials)

テキスト等は、必要に応じて配布する。基本的にはパワーポイントを利用して講義をする。

6. 成績評価の方法(Grading)

- ・講義への出席率 50%
- ・最終レポート 50%

7. 成績評価の基準(Grading Criteria)

社会情報コース標準成績評価基準に従う

8. 履修上の注意事項(Remarks)

情報処理センターを利用する場合があるので、事前に利用申請を済ませておくこと。また、プログラミングをする場合があるので、学部での情報処理、ソフトウェア科学の単位を取得していることが望ましい。