

年度/Academic Year	2024
授業科目名/Course Title (Japanese)	ユーザー主導の情報システム要求定義
教員名/Instructor (Japanese)	鎌田 真由美
講義概要/Course description	
<p>変化する市場と社会環境において、情報システムはよりアジャイルな対応を迫られている一方、ユーザー企業がITベンダーに委託する日本の産業構造はいまだに大きな変化が見られない。</p> <p>さらに情報システム部門とビジネス部門の間の壁もまた、容易には超えられない状況が続いている。このため、ユーザー企業におけるISアーキテクトは、コンピテンシーとして、ユーザー企業が作りたい情報システムについて、ITベンダーと真のユーザーとの接点を持ちつつ、情報システムのユーザー要求(userrequirements)を明確に定義し伝えることが求められる。</p> <p>このコンピテンシーをADPISA受講生に身につけさせるのが本科目の目的である。</p>	
達成目標/Course objectives	
<p>DX時代の要求定義の難しさを理解する。</p> <p>基本的な要求定義の手法について知る。</p> <p>ユーザー側がユーザー要求を定義することの必要性</p> <p>過去のベストプラクティス</p> <p>ゲームやケーススタディによる要求定義の体験</p>	
授業計画/Lecture plan	
講義回	
1	要求定義とは何か、その困難さ
2	要求定義で使われる手法やケース紹介
3	グループワーク： ケーススタディ or 要求定義体験（ゲーム）
4	チームによる発表と相互評価
5	今後の要求定義の方向
授業方法/Method of instruction	
対面およびグループワーク	
成績評価方法/Evaluation	
授業への参画 40%、グループワークの結果40%、振り返り（評価アンケート） 20%	

参考書/Reference books

『FACTFULNESS(ファクトフルネス)10の思い込みを乗り越え、データを・・・』 ハンス・ロスリング、上杉周作、関美和（訳）、日経BP社（2019）。

『ソフトウェア工学の基礎』 玉井哲雄、岩波書店（2004）。