

|           |   |
|-----------|---|
| 科目名       | ユーザー主導の情報システム要求定義   |
| 担当講師      | 鎌田真由美   |
| 分類        | 選択  |
| 授業時間数（時間） | 7.5   |
| 授業形態      | 対面（クラスルーム、グループワーク）  |
| 授業の概要     | <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。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、そのコンピテンシーとして、ユーザー企業が作りた情報システムについて、ITベンダーと真のユーザーの両方との接点を持ち、情報システムのユーザー要求（user requirements）を明確に定義し伝えることが求められる。しかし、現場においてはそもそも要求定義をどのように行うべきなのか、満たすべき要件は何なのか、浸透していない。本講義では、基本的な要求定義についての標準やガイダンスについて学び、要求定義がさまざまな外的要因で机上の理論通りではないことをゲームを通して経験し、最終的に自らがユーザーとしてあるいはベンダとして、どのようにより良い上流のシステム開発を行うべきかの示唆を得ることを目的としている。</p> |
| 特色とメリット   | <p>システム開発において、曖昧な位置づけになりがちな「要求定義」について、国際標準やガイドに則って、基本的な知識を学びます。さらに、グループワークとしてさまざまな立場のメンバー設定による「ペジテの自転車」というボードゲームを行い、要求定義を疑似体験してもらうことで、机上の空論になりがちな要求定義を深く理解します。最後にそれらの知識と経験を踏まえてISアーキテクトとしてどのように今後要求定義を進めていくかを考察するという密度の濃い一日です</p>   |
| 学習目標      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 要求定義に関する基礎的な知識を得る</li> <li>・ 基本的な要求定義の手法について知る</li> <li>・ DX時代の要求定義の難しさを理解する</li> <li>・ ゲームとグループワークを通じて要求定義を疑似体験する</li> <li>・ 要求理解の手法の一つである構造化思考およびツールを体験する</li> <li>・ ユーザーが要求定義に積極的に関与することの意味を考察する</li> </ul>   |
| 内容        | <p>本講義では、基本的な要求定義についての標準やガイダンスについて座学にて学ぶ。次に要求定義がさまざまな外的要因で机上の理論通りではないことをグループによるボードゲームを通して疑似体験し、結果を振り返る。疑似体験ののちに、1つの要求理解の手法として構造化をツールを使って行う。最終的に自らがユーザーとしてあるいはベンダとして、どのようにより良い上流のシステム開発を行うべきかの示唆を得ることを目的としている。</p>   |
| 受講の前提条件   | 特になし  |
| 事前学習      | <p>ペジテの自転車について事前に見ておいてください<br/> ルール詳細説明資料<br/> <a href="https://drive.google.com/file/d/1lfq8ncQEU7d9td6rGSuEqGtLUbPGF2Pr/view">https://drive.google.com/file/d/1lfq8ncQEU7d9td6rGSuEqGtLUbPGF2Pr/view</a><br/> プレイ動画(Youtube)<br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GCp2y9tHI5E">https://www.youtube.com/watch?v=GCp2y9tHI5E</a></p>   |

|              |  |
|--------------|--|
| 事後学習         | 授業を受けての変化についてレポートを提出ください   |
| 参考文献・オンライン科目 | 要求工学概論(妻木俊彦、白銀純子：近代科学社)、<br>要求工学知識体系 REBOK(一般社団法人 情報サービス産業協会、REBOK規格WG<br>編：近代科学社)<br>ソフトウェア工学の基礎 改定新版 (玉井哲雄：岩波書店) |