

図3 現状業務からあるべき姿へのモデリング

[UML ツールの活用]

UML(Unified Modeling Language)を活用。(図3)

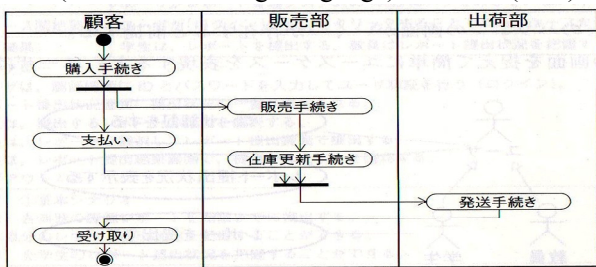


図4 アクティビティ図(例)

6. インタラクティブな学習方式

6.1 方法

システム構築演習と発表、教員の講評や授業アンケート、質疑応答にパソコンとプロジェクタを使ったプレゼンテーション画面に図5のワイヤレス電子ペン[5]で手書きし、インタラクティブな授業によって、学生の理解力向上。



図5 インタラクティブな学習方式(例) [5]

6.2. ディスカッションとプレゼンテーション評価

ネットショップの販売モデルの業務把握、要件定義、発表および試験の評価フォーム(表1)。情報システム構築におけるシステム要件定義についてグループディスカッション、レポート及び発表後に成績を評価した。図6に示すように学生のプレゼンテーション能力がやや不足する。

表1 成績評価表のフォーム

NO	学生番号	学生氏名	中間試験	期末試験	発表点	レポート点	出席点	総合評価
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

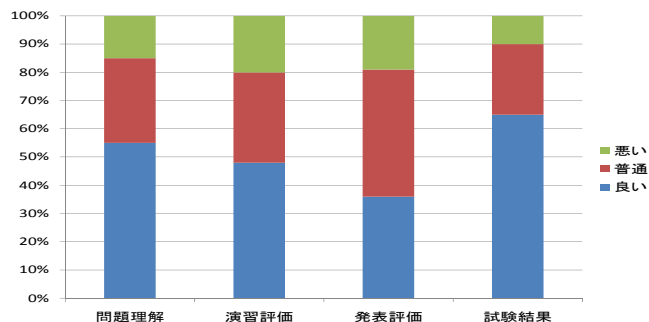


図6 システム要求定義演習の評価

7. 学習効果

7.1 事後アンケート調査

演習後、学生へアンケート調査した結果、学習効果を挙げる。(演習で良く理解できた=1、少し理解できた=2、ほとんど理解できなかった=3からを記入)

7.2 演習効果

演習の学生に対する学習効果は以下に挙げる。

- (1) 要件定義の模擬体験
- (2) 要件定義の難しさの認識
- (3) 業務改善検討の多様性
- (4) 後工程への影響の理解
- (5) 協調学習によるコミュニケーションの能力育成
- (6) 発表体験によるプレゼンテーションの能力向上

8. まとめ

3年目になった情報システム論の授業で実際に学生に課題を与えて演習した結果の基に上流工程学習の修得を向上させるための方法を検討した。今後、授業で仮想企業のシステム構築体験を継続し、より効果的な演習方法を生み出すことに努め、授業を改善する。

参考文献

- [1] 高橋真吾,衣川功一,野中誠, "情報システム開発入門", 共立出版,2008.
- [2] 松永俊雄,中村太一,亀田弘之, "コンピュータシステム開発入門".オーム社, 2008.
- [3] 佐川博樹, "システム開発者のための要求定義と仕組み",秀和システム,2010.
- [4] システム開発ジャーナル編集部, "システム開発上流工程",毎日コミュニケーションズ,2010.
- [5] PLUS UPIC Notepad,<http://www.plus-vision.com/jp/product/upic/education/notepad/index.htm>