

26s. ソフトウェア開発のためのモデリングとUI設計 (New)

1. 研修要領

・募集定員	16名
・研修会場	NISA研修室(確定)
・講師	福岡ソフトウェアセンター(FSC)講師: 矢田 治郎 氏
・開催月日	H30年01月31日・02月01・02日(水)・(木)・(金)
・実施時間・日数	9:30 ~ 17:30 (7時間/日)・3日間(21時間)
・受講料(税別)	78,800円
・教材料(税別)	5,000円

2. 対象者

アプリケーション開発において要件定義及び設計に携われる方

3. カリキュラムの概要

ソフトウェア開発においてユーザニーズを捉えたシステムを構築することが必須です。そのためには、要求を把握し要件を定義することと設計段階におけるUI(ユーザインタフェース)設計が重要となります。本講座では、分析／設計におけるモデリングとUI(ユーザインタフェース)に主眼に置き、対象業務とそのシステム化方式を如何にするかの実践ポイントを習得します。

4. カリキュラムの詳細 3日間(21時間)

※改善のためカリキュラムは予告なく変更させていただくことがあります。

科目	時間	科目の内容
1.システム開発の概要 と設計の位置付け	7.0	■ システム開発の工程とモデリング ■ ソフトウェア・ライフサイクル・プロセス(SLCP) ■ 各局面の主な成果物 ■ 設計の前提(要件定義) ・要求と要件 ・機能要件と非機能要件 ■ 要件定義での課題点 【ワークショップ】
2.外部設計作業	7.0	■ 外部設計作業の概要 ・外部設計局面の作業 ・システム機能仕様の作成 ・外部仕様書の作成 ■ 外部設計の完了基準 ■ 入出力設計 ■ データベース設計 ・正規化理論 ・概念モデル／論理モデル／物理モデル 【ワークショップ】

3.UI(ユーザ・インターフェース) 設計	7.0	■ 画面設計を行う前に知っておくべき法則 ・10ヒューリスティックス ・フィッツの法則 ■ 入出力設計(UI設計) ・入出力設計の概要 ・画面設計の概要 ・帳票設計の概要 ■ プロトタイプ ・プロトタイプの原則(ローファイとハイファイ) ・プロトタイプの制作 ・ペーパープロトタイプ ■ ワイヤフレーム ・ワイヤフレーム概要 ・ペーパープロトタイプとワイヤフレームの違い 【ワークショップ】
計	21.0Hr	

5. 使用教材

オリジナルテキスト

PC1人1台

6. 到達目標 レベル:

本コース修了後、次の事項ができることを目標としています。

- ・ソフトウェア開発において、ユーザ要求を把握し、システム要件を定義できる
- ・設計段階において、ユーザ・ニーズを反映したデータ設計及びUI設計ができる