

17a ソフトウェア開発のためのモデリングとUI設計

主催者 (一社)長崎県情報産業協会

1. 研修要領

・募集定員	16名
・研修会場※	出島交流会館(住所: 〒850-0862 長崎市出島町2-11)
・講師	麻生教育サービス(株)(AES)講師: 矢田 治郎
・開催月日	2023年1月11日(水)・12日(木)・13日(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

※研修会場は変更する場合がありますので最新情報はNISAホームページでご確認下さい。

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)

	科目	時間	科目の内容
1月11日	1. システム開発の概要と設計の位置付け	7.0hr	<ul style="list-style-type: none"> ● システム開発の工程とモデリング ● 設計の前提(要件定義) <ul style="list-style-type: none"> ・要求と要件 ・機能要件と非機能要件 ● 外部設計作業の概要 <ul style="list-style-type: none"> ・外部設計とシステム機能仕様
1月12日	2. 外部設計作業	7.0hr	<ul style="list-style-type: none"> ● データベース設計 <ul style="list-style-type: none"> ・正規化理論 ・概念モデル/論理モデル/物理モデル ● 入出力設計(UI設計) <ul style="list-style-type: none"> ・画面設計と帳票設計 ・UIとUX(ユーザエクスペリエンス) 【演習】
1月13日	3. UI(ユーザ・インターフェース)設計	7.0hr	<ul style="list-style-type: none"> ● 画面設計を行う前に知っておくべき法則 <ul style="list-style-type: none"> ・10ヒューリスティックス ・フィッツの法則 ● プロトタイプ <ul style="list-style-type: none"> ・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とペーパープロトタイプ ● ワイヤフレーム <ul style="list-style-type: none"> ・ワイヤフレーム概要 【演習】
	計	21.0hr	

※コース改善のため、予告なくカリキュラム及び教材を一部変更することがあります。

5. 使用教材

オリジナルテキスト

6. 到達目標

- ・ソフトウェア開発(特にオンプレミス開発)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

7. 講座レベル

ITSSレベル: 2~3