

ITシステム開発演習I 初回ガイダンス

■授業概要

ITシステム開発演習Iでは、IT業界の現場と同じくチームで作品制作をすることでコミュニケーションの大切さや学習したプログラミングを応用してモノづくり力を身に付けていきます。また、アウトプットの間として+E展での展示を行う

■制作テーマ

ITソリューションを目指して（身の回りの課題からターゲットを見出す）

※ITソリューションとは

IT技術を活用して顧客・世の中が抱えている難題・課題を解決すること

■目標

BacklogやGitを利用してプロジェクト管理を及び進め方を学習する
システム制作に必要なプロジェクト管理、コミュニケーション能力を身に着ける

■授業担当および教室

クラス	教室	曜日	担当教員
IE2A、SK2A	3501、3502教室	月曜 1,2限	村上先生
			石田先生
		木曜 1,2限	良原先生
			田中(信)先生
IE2B、SK2B	3401、3402教室	月曜 1,2限	田中(信)先生
		木曜 1,2限	有川先生

※教室のパーティションは開放して授業を展開

■スケジュール

週	概要	
1	初回ガイダンス、チーム発表	4/10 授業の進め方とチーム編成の発表を行う
第1フェーズ（共通システム構築		
1	Backlog導入	4/13 プロジェクト管理ツールの導入
2	Git導入	4/17 リモートリポジトリおよびSouceTree導入
2	要件説明・スケジュール設定	4/20 Backlogにタスクを登録
3~5	共通システム 製造	4/24~5/11
5	共通システム デモ会	5/15 デモ中心の情報共有会
第2フェーズ（制作テーマ作品 企画・開発		
6~7	ソリューション企画立案	5/18~6/1 制作テーマの企画立案
6~7	企画チェック	5/22~6/1 企画チェック及びフィードバック
8~11	企画システム製造	6/5~6/26 メイン機能を中心に製造
11	第2フェーズ制作発表	6/29 成果発表と第3フェーズの予定発表
第3フェーズ（制作テーマ作品 ブラッシュアップ		
12	スケジュール調整	7/3 第3フェーズスケジュール設定
12~14	企画システム製造	7/3~7/24 作業内容は第2フェーズ次第
15	授業内プレゼン	7/27 教室内で作品の成果発表を行う
15	作品データ提出	7/31 ※時間が余れば試遊会を実施

■チーム編成について

初めてのチーム開発なので、今回は担当教員を中心にこちらでチーム編成をしています。
チーム運営の注意点に気をつけて、積極的にコミュニケーションをとるようにしてください。

■チーム運営の注意点

- ・一人で作業を抱え込まないこと
メンバー、教員に作業の進み具合を報告、連絡、相談して各メンバーが何をしているのかチーム全員で共有できている状態にしておく。
- ・SNSなどを利用する時にはマナーを守ること
対面ではないので言葉遣いには気を付けて個人情報やプライバシーは投稿しない。
- ・口頭でのやり取りはしないこと
言った、聞いていない等のトラブルを避けるため、BacklogやTeamsなどのコミュニケーションツールを活用したり、文書化して後から確認できるようにすること。

■使用ツールについて

授業ではプロジェクト運営に以下のツール類を導入します。

目的	ツール	概要
全体連絡	Teams	全体および各カテゴリごとにチャンネルを作成して連絡、情報共有のために使用
コミュニケーション	Teams	Teamsのチャットにチーム毎にグループを作成して チーム内のコミュニケーションツールとして利用
スケジュール管理	Backlog	リーダーにプロジェクト管理者の権限を付与して運用する ガントチャートの作成を行い、スケジュールと進捗管理に利用
ソース管理	Backlog	BacklogのGit機能を有効化してリモートリポジトリとして使用

■プロジェクト運用

1. 各チームで行う作業内容はBacklogを使って管理を行う

<https://ecccomp.backlog.jp/dashboard>

内容はいつでも確認できるようにして、チームの進捗状況を把握できるようにすること

2. 課題(作業内容)は重くしないこと

1 課題につき 1 つの作業で課題を作成していくこと。 NG 例) 画面作成 API 作成

3. だれが・いつまでに・なにをするのか担当者を明確にすること

作業内容の担当者やスケジュール設定などはBacklogで管理してチーム内で情報共有すること

4. 品質管理を行うこと

作りっぱなし、任せっぱなしにせず、制作データの確認などを行い、良し悪しは一人の責任にせず、

チームでより良いベターになるようにコミュニケーションをとること

■チームのルール

チームでのトラブルを防ぐためにも以下のルールを守りましょう

1. チーム内で責任者を決めること

2. 週の初めの 1 コマ目に進捗の共有時間を作ること

立てたスケジュールに遅れがあるか、誰が何に困っているかを週に 1 度初めの時間に

必ず話し合いの場を設けてスケジュールの調整や週目標を確認すること

3. 原則Gitを使い、コードの管理を行うこと

XXXの機能実装やXXXの途中など、内容が第三者にわかるようにコミットのコメントを入れましょう

4. Gitのマージを行う担当を決めること

マージの際にトラブルが起きがちです。誰でもマージをするのではなく、担当を明確にしておくこと

5. チームでフォローすること

就活や病欠など、イレギュラーなことがあった場合、特定の人しかわからない、データを持っていないとならないように

コミュニケーションを取ること、他の人がフォロー出来るようにすること。チームが全員で良いものを作る意識と方向を

備えて、トラブルを回避しながら制作を進めましょう。相談事はいつでも担当の先生へ相談を

■ +E展

作品展示の場として、IT企業や卒業生など幅広く来ていただく+E展にて展示を行う。
詳細は決まり次第別途連絡をする。

■採点基準

素点：80%、平常点20%

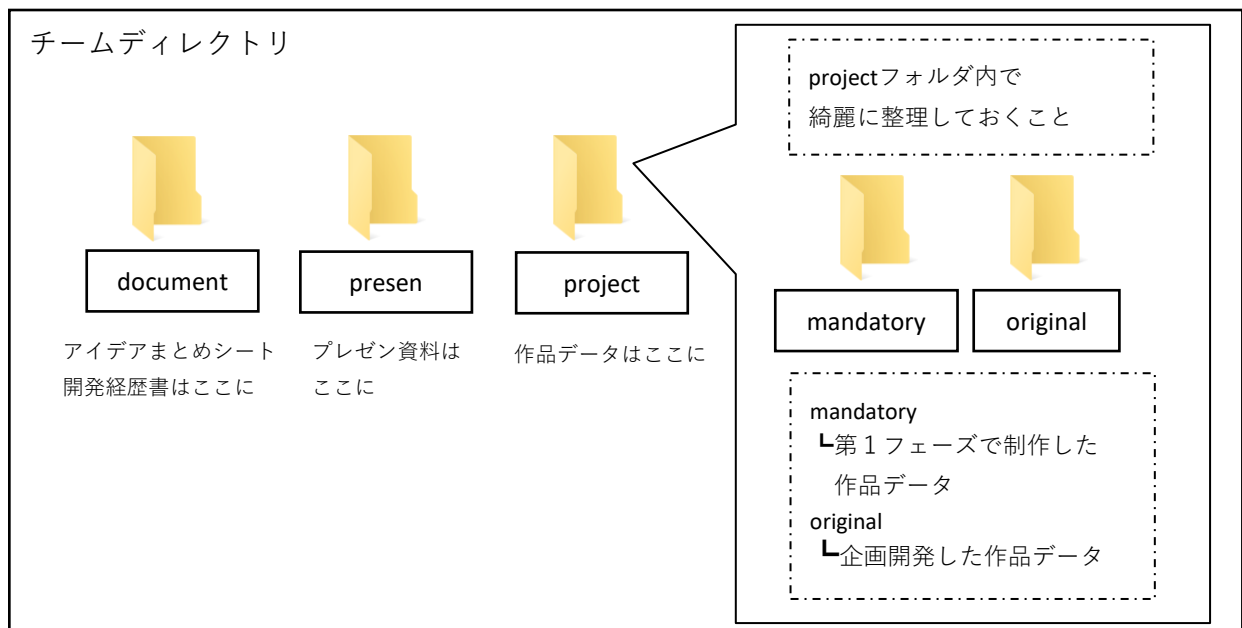
素点は作品制作の点数ですが、完成度だけでなく総合的に評価をします。

■提出物

各チーム共通して下記ファイルは提出すること

1. アイデアまとめシート 形式：Excel
2. スケジュール 形式：Backlogにてグループ毎に管理
3. プレゼン資料 形式：PowerPointファイルまたはPDFファイル
4. 作品データ 作品に合わせた各種プロジェクトデータ
5. 開発経歴書 形式：Excel 個人の担当を記載した資料

●提出物ディレクトリ



●データ提出場所

[¥¥sv23¥提出23¥IT¥チーム制作¥ITシステム開発演習I](#)

※以下クラスごとにディレクトリを分けてチームごとに提出

■その他

社会情勢により予定が変更される可能性があります。

現有の学校資産（ハードやソフト等）の範囲で開発をお願いします。

プロジェクト管理ツールBacklog（バックログ）やGitを利用します。