

東北ずんちゃんと学ぶ

IT入門講座



今回のテーマ

【トリビア】 ウォーターフォール開発

講座のゴール

- ウォーターフォール開発の概要について学ぶ
- V字モデルについて学ぶ
- スコープの重要性について学ぶ

ウォーターフォール開発とは

開発の工程を、上流から下流に順番に実施していく開発モデル。

各工程毎に**実施するタスクと完了基準が厳格に定められており**、基本工程が完了したら**前工程へ戻らないことを前提**とする。



ソフトウェア開発における工程

上流工程



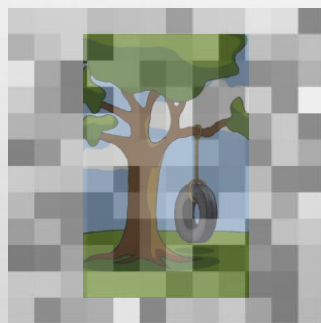
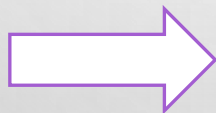
下流工程

工程名	何をやるか？
要件定義	開発するものを定義する ソフトウェアは目に見える実物が少なく、この工程が難しい
設計	要件を実装するための設計を行う ・基本設計・・・作る機能や画面レイアウトなどを設計 ・詳細設計・・・プログラムの構成を設計
実装	プログラミング
試験	開発したソフトウェアを試験する ・単体テスト・・・作成したプログラム単独で動作試験 ・結合テスト・・・プログラムを組合わせた機能・画面の動作試験 ・総合テスト・・・本番運用に近い環境で実運用を想定した動作確認

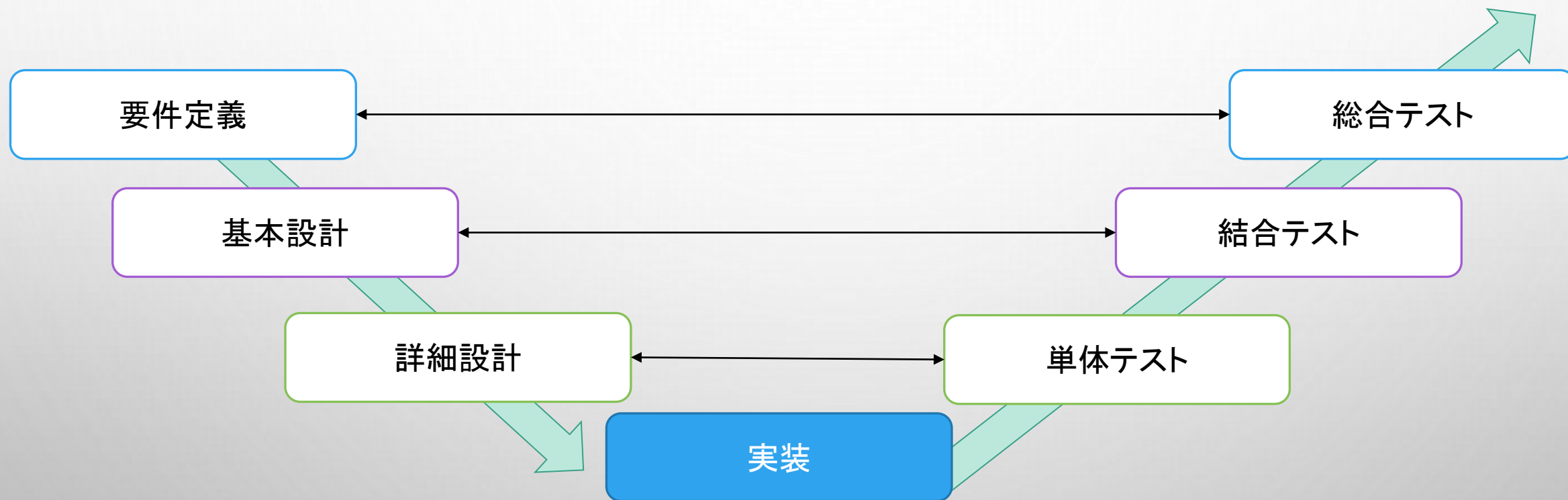
段階的詳細化

ソフトウェアは目に見えづらく、上流では開発を依頼したユーザーの実現したい内容も曖昧であることが多い

工程を実現することで段階的にソフトウェア機能を具体化していく

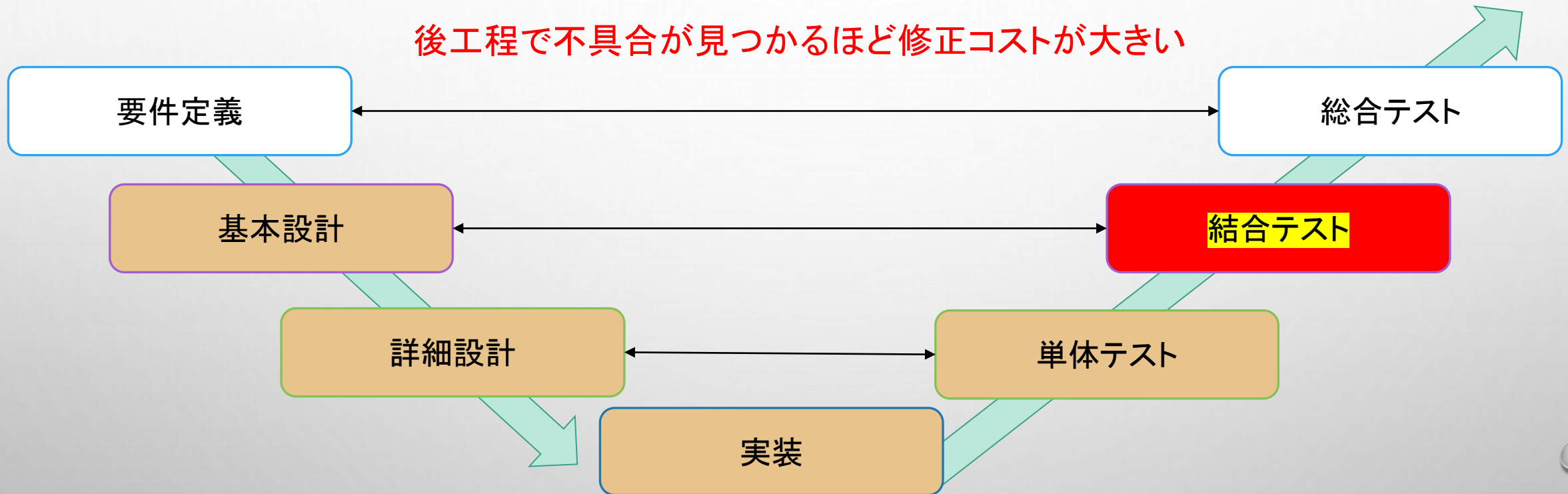


V字モデル



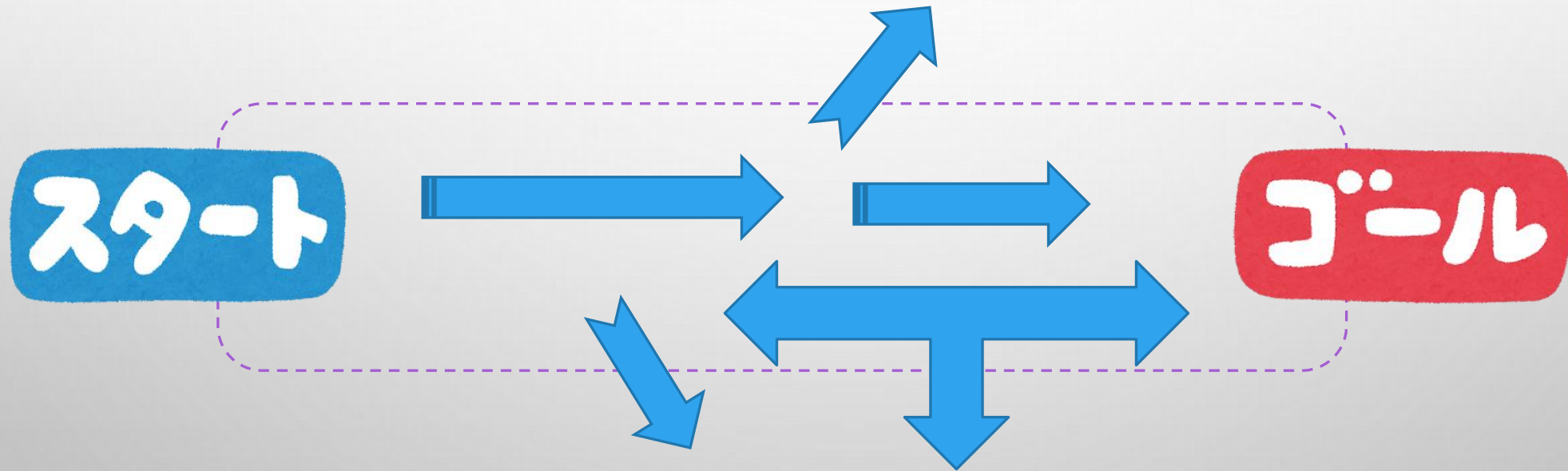
不具合時の手戻りコスト

後工程で不具合が見つかるほど修正コストが大きい



プロジェクトのスコープ

プロジェクトで実現する範囲のことを **プロジェクトスコープ** と呼ぶ

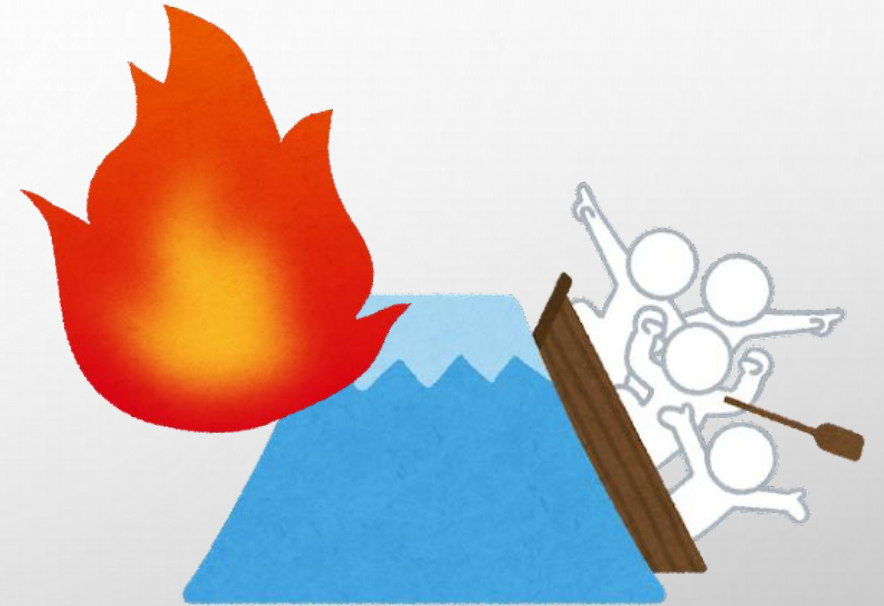


スコープの重要性

スコープがぶれてくると。。。。

- 作業範囲がどんどん増える、変わる
- 誰も正しい完成系がわからなくなる
- 手戻りで時間を浪費

➡ 大炎上



スコープを明確にするために

- プロジェクトスコープを明文化し、関係者で合意する
- スコープを変更する手順を明確にしておく
 - 影響調査
 - コスト変更、人数変更、スケジュール変更
 - 関連文書の修正



今回のまとめ

- ✓ウォーターフォール開発の概要を学習
- ✓V字モデルと手戻りコストについて学習
- ✓プロジェクトスコープの重要性を学習

SPECIAL THANKS

利用させていただいた素材

- BGM素材（DOVA様より）
 - いつもの昼下がり (松浦洋介様)
 - ブギービール (マニーラ様)
 - Three_Keys_(Freestyle_Rap_Beat_No.02)
(Khami 様)
- 画像素材
 - いらすとや様

動画制作ツール

- VOICE ROIDO+ 東北ずん子 EX
- Reccote Studio
- Microsoft Power Point

The background is a light gray gradient. In the top-left and bottom-right corners, there are several realistic-looking water droplets of various sizes, some overlapping. In the center, there is a faint, circular watermark containing a stylized 'S' and the word 'STUDIO' below it.

ご視聴ありがとうございました！

Thank you for Watching!