

シラバス - ITプロジェクトマネジメント講義 -

- ▼ [基本情報](#) ▼ [科目概要](#) ▼ [科目目標](#) ▼ [履修前提条件](#) ▼ [関連するバッジ](#) ▼ [授業教材](#)
- ▼ [期末試験実施方法について](#) ▼ [授業時間外の学修と評価について](#) ▼ [評価配分](#)
- ▼ [各回の授業内容\(予定\)](#)

● 基本情報

学部	IT総合学部
科目	ITプロジェクトマネジメント講義
教員名	勝 眞一郎
年度 / 学期	2025年度春学期
開講期間	2025/4/3 ～ 2025/8/7
科目履修区分	専門応用(選択)／専門応用科目
単位	2
科目レベル	3
サンプル授業	 再生 第1回1章を見る ※学習評価(ディベート、レポート、小テスト、期末試験、その他の配分)については、「シラバス」内の記載事項が最新情報となります。「サンプル授業」内での教員の説明と異なる場合がありますので、必ずシラバスで最新情報を確認の上、履修を検討してください。

[↑ ページの先頭へ戻る](#)

● 科目概要

本科目では、情報システム開発プロジェクトにおける計画立案から要件定義、開発に至る一連のプロセスの実務的な基礎知識を習得する。上流のビジネス課題の解決からシステム企画への流れ、開発プロジェクト中に発生する典型的な課題の対処法、さらにフロントローディングの手法など、実際の情報システム開発プロジェクトに必要な知識を理解し、マネジメントの要諦を述べられるようにする。

● 科目目標

履修目標

- ①企業における情報システムの役割を説明できる
- ②システムを導入するための計画、開発、運用、保守において検討する事項を説明できる
- ③ソフトウェア開発工程で求められる要件定義、見積もり、計画書の立案における手順を説明できる
- ④開発プロジェクト中に発生する問題に対する解決方法を検討できる
- ⑤プロジェクトの問題を認識し、立て直すマネジメント手法の要点を説明できる

到達目標

- ①企業における情報システムの役割を説明できる
- ②システムを導入するための計画、開発、運用、保守において検討する事項を説明できる
- ③ソフトウェア開発工程で求められる要件定義、見積もり、計画書の立案における手順を説明できる
- ④開発プロジェクト中に発生する問題を工程ごとに説明できる
- ⑤起業に必要な経営知識としてのプロジェクトマネジメントを理解し、説明できる

※授業科目間における成績評価基準の統一化と修得基準の明確化を目的に、科目目標を履修目標と到達目標に分けて設定しています。履修目標と到達目標の定義は以下の通りですが、最低限身につける内容を表す到達目標のみ設定している科目もあります。

履修目標：授業を履修した人が、授業で扱う内容を十分に身につけたことを表す水準です。履修目標を概ね達成すれば、成績はBに相当します。

到達目標：授業を履修した人が最低限身につける内容を表す目標です。履修目標を達成するには、さらなる学修が必要な水準です。到達目標を概ね達成すれば、成績はDに相当します。

[この科目とディプロマポリシーとの対応はこちらのページから確認してください](#)

● 履修前提条件

- ・プロジェクトマネジメント入門
の単位を修得済みであること

※この科目は、実務経験のある教員による授業科目です。教員の経歴や補足説明は以下の通りです：
機械製造業で18年勤務。設計、製造、販売のプロジェクトマネジメントを経験。情報システム部門のトップを務めるなど企業内での経営と管理の職歴もある。現在もコンサルタントとして、企業及び地方自治体におけるプロジェクトの支援を行っている。

● 関連するバッジ

管理

● 授業教材

教科書 ※購入必須

題名	著者	出版社	発行年	備考
仕事の成功はダンドリで決まる！カレーで学ぶプロジェクトマネジメント[Kindle 版]	勝 真一郎	デザインエッグ社	2013.6	1,500円（税別） （Kindleあり）

ツール

なし

※[大学定める必要環境](#)はご用意ください。

参考資料 ※購入任意

なし

その他の資料

なし

[↑ ページの先頭へ戻る](#)

● 期末試験実施方法について

Webテスト形式

[↑ ページの先頭へ戻る](#)

● 授業時間外の学修と評価について

■ 前回の講義内容について繰り返し視聴を行って復習するとともに、予習として科目のお知らせで提供する追加情報や次回の学習資料を確認してください。

■ 学習資料を見た上で、分からない専門用語については、学内外の電子辞書サービス等を活用して調べておきましょう。

■ 受講後の発展的学習として、シラバスや授業内で紹介する参考図書や関連情報のサイトを熟読してください。

【オフィスアワーについて】

Zoomで対応します。申込制のため、事前に「学生サポート」ページのオフィスアワー申込フォームから申し込んでください。

・勝 真一郎

希望日時で応相談

メールでの相談も受け付けています。

[↑ ページの先頭へ戻る](#)

● 評価配分

ディベート	レポート	小テスト	期末試験	その他	合計
10 %	0 %	50 %	40 %	0 %	100 %

[↑ ページの先頭へ戻る](#)

● 各回の授業内容

回	授業内容および目次	小テスト他	備考(教科書、参考資料等)
第1回	1)タイトル: オリエンテーション 2)学習目標: 「ITプロジェクトマネジメント講義」の口科目内容を理解し、説明できる 3)目次: 第1章 講義内容と評価について 第2章 プロジェクトマネジメントとは 第3章 ITプロジェクトマネジメントの役割 第4章 システム開発というプロジェクト	・小テスト	
第2回	1)タイトル: 企業と情報システム 2)学習目標: 企業活動とその中で動く情報システムの関連について理解し、説明できる 3)目次: 第1章 企業経営と情報システム 第2章 様々な情報システムの例 第3章 情報システム部門の仕事 第4章 他組織との関係	・小テスト	
第3回	1)タイトル: 情報システムの計画 2)学習目標: 企業活動とその中で動く情報システムと計画の関連について理解し、説明できる 3)目次: 第1章 中長期計画の立案 第2章 BSCの考え方(1) 第3章 BSCの考え方(2) 第4章 情報システムのPDCA	・小テスト	
第4回	1)タイトル: 投資対効果予測 2)学習目標: 情報システムプロジェクト計画時に必要とされる投資対効果の算出について理解し、説明できる 3)目次: 第1章 ROIの考え方 第2章 投資額の算定 第3章 効果予測 第4章 見えない資産	・小テスト	

第5回	1)タイトル: システムの運営と保守 2)学習目標: 情報システムの開発リリース後の運用と保守について、その実践上のポイントを理解し、説明できる 3)目次: 第1章 TCOの考え方 第2章 システム運用・保守のありかた 第3章 システム・アーキテクチャの計画 第4章 システムの成果を出す運用	・小テスト	
第6回	1)タイトル: 要件定義 2)学習目標: 情報システムプロジェクト実行時に最も重要であるシステムの要件定義について成功のポイントを理解し、説明できる 3)目次: 第1章 ヲレるシステム開発 第2章 要件定義の技法(1) 第3章 要件定義の技法(2) 第4章 モレの少ない要件定義	・小テスト	
第7回	1)タイトル: システム開発規模の見積り 2)学習目標: 情報システムの開発規模の見積りについて、その実践上のポイントを理解し、説明できる 3)目次: 第1章 開発規模の見積り手法 第2章 ファンクション・ポイント法 第3章 その他の見積り手法 第4章 システム総コストの見積り	・小テスト	
第8回	1)タイトル: 開発計画書の立案 2)学習目標: 四画面思考法やSWOT分析を通じて開発対象を理解した上で、開発計画書を書きあげていくプロセスを説明できる 3)目次: 第1章 プロジェクトの立ち上げ 第2章 四画面思考法 第3章 現状の分析:SWOT分析 第4章 開発計画書の概要	・小テスト	
第9回	1)タイトル: 全体運営で発生する問題	・小テスト	

	2)学習目標: 情報システムの開発プロジェクトにおいてどのような問題が発生し、どのように対処するのが効果的であるのかを理解し、説明できる 3)目次: 第1章 問題の発生と対処 第2章 QCDに関する問題 第3章 組織的な問題 第4章 技術的な問題		
第10回	1)タイトル: 上流工程で発生する問題 2)学習目標: 情報システム開発の上流工程で発生する典型的な問題とその対処法について理解し、説明できる 3)目次: 第1章 上流工程とは 第2章 人的資源の問題 第3章 時間管理の問題 第4章 品質管理の問題	・ディベート ・小テスト	
第11回	1)タイトル: 下流工程で発生する問題 2)学習目標: 情報システム開発の下流工程で発生する典型的な問題とその対処法について理解し、説明できる 3)目次: 第1章 下流工程とは 第2章 人的資源の問題 第3章 時間管理の問題 第4章 品質管理の問題	・ディベート ・小テスト	
第12回	1)タイトル: 73型開発 2)学習目標: 経験を利用して開発効率を飛躍的に向上させる73型開発について、その手法と運営方法について理解し、説明できる 3)目次: 第1章 73型開発とは 第2章 整流化 第3章 並行化 第4章 源流化	・小テスト	

第13回	1)タイトル: プロジェクトの立て直し 2)学習目標: ITプロジェクトにおいて、どのように課題を認識し、そこからプロジェクトを立て直すのかについての要点を理解し、説明できる 3)目次: 第1章 問題の認識 第2章 スケジュールの立て直し 第3章 コストの立て直し 第4章 組織の立て直し	・小テスト	
第14回	1)タイトル: 課題管理とプロジェクトの現場 2)学習目標: 情報システムの開発プロジェクトにおけるプロジェクトマネージャーの役割と重要任務について理解し、説明できる 3)目次: 第1章 プロジェクトマネージャーとは 第2章 課題管理 第3章 完成度管理 第4章 フロントローディングの実際	・小テスト	
第15回	1)タイトル: まとめ 2)学習目標: 本科目「ITプロジェクトマネジメント講義」第1回から第14回までのまとめを通して、実践上のポイントをもう一度復習し、説明できる 3)目次: 第1章 企業と情報システム 第2章 システム要件定義 第3章 プロジェクトで発生する問題と対処 第4章 プロジェクトの立て直し	・小テスト	

[↑ ページの先頭へ戻る](#)

ウィンドウを閉じる