

2020漫画駆動システム開発演習

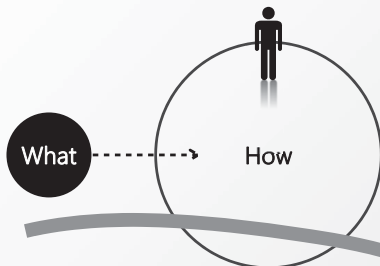
合同演習授業
大阪芸大:メディアミックス
NAIST:UX演習

授業の背景;ソフトウェア工学のスコープの変化

ソフトウェア工学は、「与えられた問題を解く」という立場から、「解くべき問いを立てる活動に参加する」というスコープに変化していった

従来のソフトウェア工学の立場

- ・ 実世界は与えられた固定した出発点
- ・ 仕様書どおりに利用者から要求された機能を提供すること



1968

ソフトウェア工学の誕生

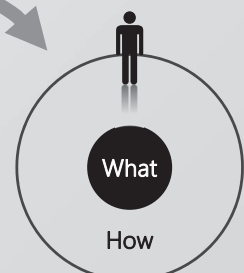
1988

2000

ソフトウェア工学のパラダイムの変化

- ・ 要件開発 (CMMI)
- ・ Stake Holder間の相互学習 (C. Floyd)

実社会においても、新しい社会的な価値創出において
ソフトウェア技術者に対して、重要な役割が求められている



授業の背景; 創作へのアプローチの変化

- 作家性からチーム創作への変化
- 作り手の視点で創るものを考えない → ユーザ視点で考えるための工学的アプローチ



クリスチャン・ディオール



Dior



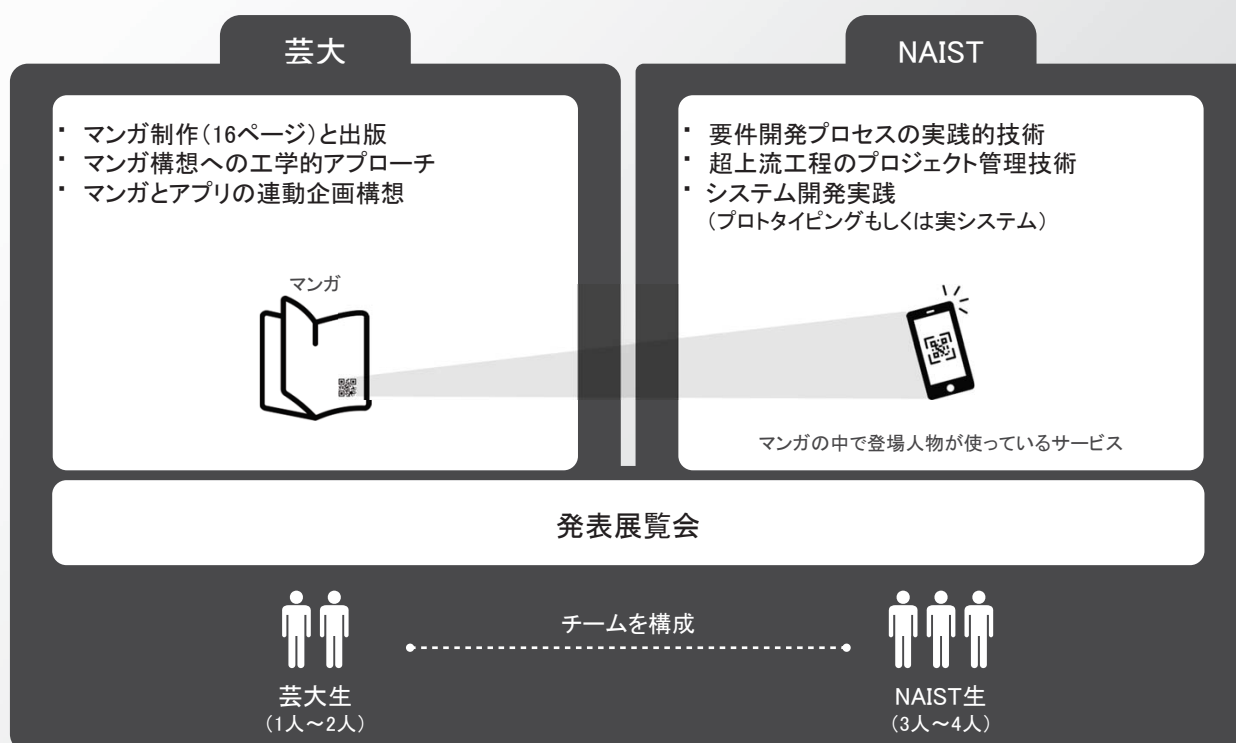
ラフ・シモンズ (工業デザイナー)



3

授業の構成と内容

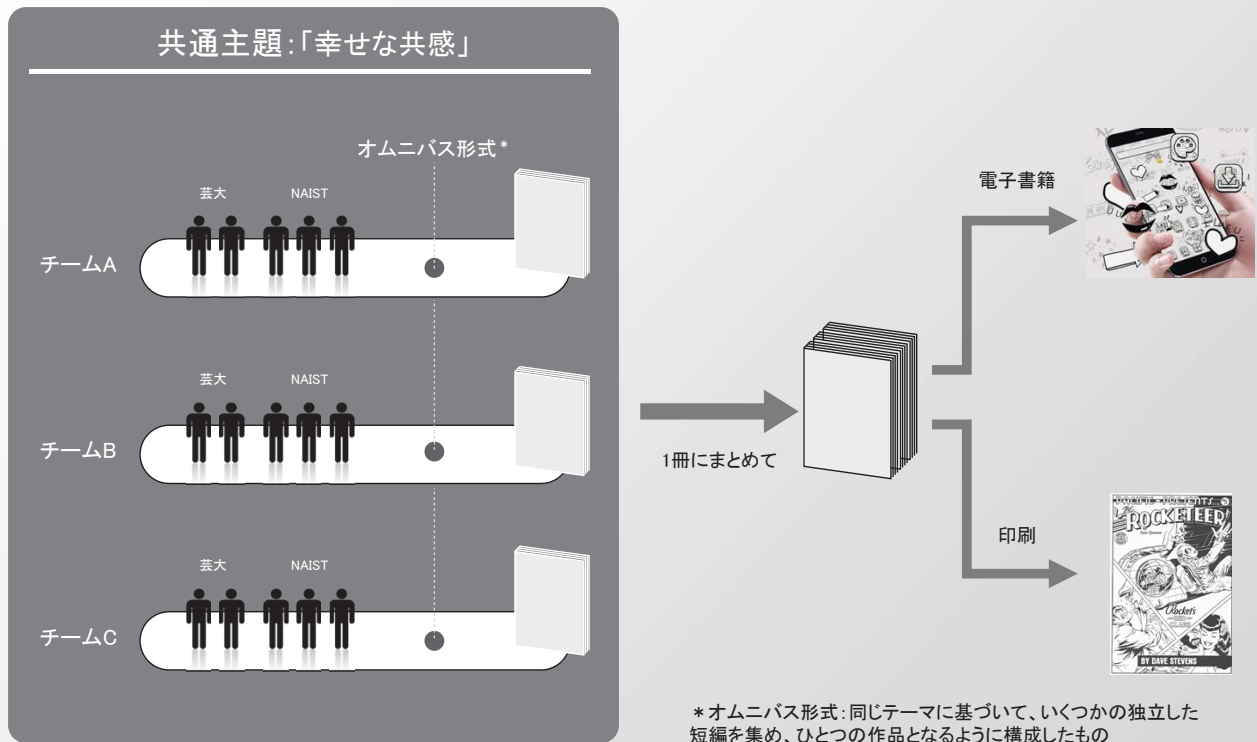
- 芸大生とNAIST生とがチームを組んで漫画制作とシステム開発に取り組む
- 漫画の中に登場するアプリケーションがQRコードで実世界と連携する
- 授業成果の最終発表の場として展覧会を企画する



4

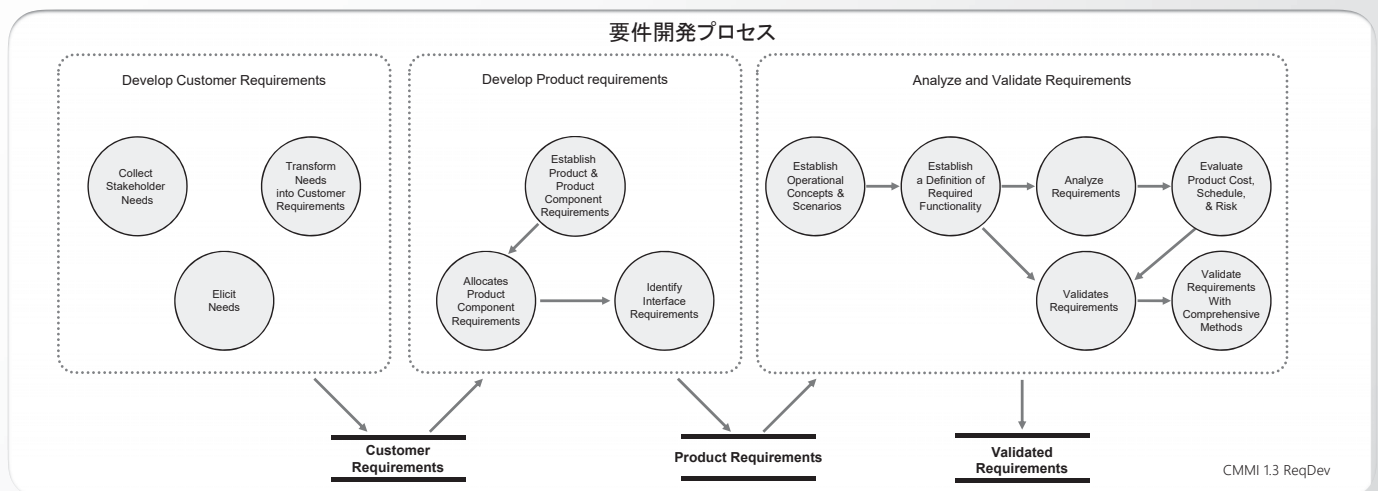
マンガ制作の進めかた

- ・ カテゴリをSF (Science Fiction)とする
- ・ 各チームが”共通主題”で作成, オムニバス形式で1冊にまとめる
- ・ まとめた書籍は電子出版と印刷製本する

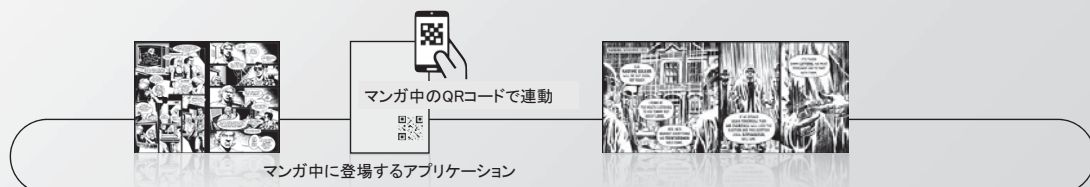


5

システム開発の進めかた



- ・ マンガ駆動要件開発: マンガストーリーによるアイデアの着想と仕様のValidationおよび価値の定性的評価
- ・ Exアプローチ: 日立製作所で実践されている超上流工程の方法体系



6

授業開催場所

- 大阪芸術大学 スカイキャンパス(あべのハルカス 24階)
- 大阪芸術大学短期大学教室(矢田)
- 奈良先端科学技術大学院大学
- 大阪芸術大学 本校
- 大阪芸術大学 白浜研修センター(夏合宿)

授業スケジュール(前期)

Day	テーマ	概要
2020年5月9日(土)	チームと創造	<ul style="list-style-type: none"> ・開発のためのチームビルディング(講義) ・コミュニケーションと言語(ミニ演習) ・授業の進めかたの説明(漫画駆動開発とSF) ・アートとしての要求工学(要求工学の歴史と課題)(講義)
2020年5月23日(土)	キャラクター設定	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター設定(講義;いわみ先生)
2020年6月6日(土)	SFの物語設定について	<ul style="list-style-type: none"> ・細田 伸明先生によるSFとそのストーリー構成についての講義
2020年6月20日(土)	基本ストーリーを作る	<ul style="list-style-type: none"> ・共感マップ ・Exテーブル, カスタマージャーニーマップ
2020年7月4日(土)	基本ストーリーとネーム制作	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム演習
2020年7月18日(土)	基本ストーリーとネーム制作	<ul style="list-style-type: none"> ・上流工程におけるプロジェクト管理(講義)
2020年8月1日(土)	要件定義 基本ストーリーとネーム制作	<ul style="list-style-type: none"> ・システムレベル設計と要件定義(講義) ・システムレベル設計(演習) 要件定義基本ストーリーとネーム制作 ・要件開発とUI設計(講義)
2020年7月18日(土)	要件定義 基本ストーリーとネーム制作	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム演習
2020年8月22日(土)~24(月)	合宿	<ul style="list-style-type: none"> ・中間報告会 ・ネームレベルの発表 ・システム構想発表(基本機能, 基本画面等)

授業スケジュール(後期)

Day	テーマ	概要
2020年9月12日(土)	漫画原稿を仕上げる 開発プロジェクト管理	・プロジェクトリスク管理(ミニ演習)
2020年9月26日(土)	漫画原稿を仕上げる プロト開発	・チーム演習
2020年10月10日(土)	漫画原稿を仕上げる プロト開発	・チーム演習
2020年10月24日(土)	漫画原稿を仕上げる プロト開発	・チーム演習
2020年11月 7日(土)	漫画原稿を仕上げる プロト開発	・チーム演習
2020年11月21日(土)	漫画原稿を仕上げる プロト開発	・チーム演習
2020年12月 5日(土)	電子出版準備, 印刷出稿, システムのリリース準備 ポストモーテム	・ポストモーテム(演習)
2020年12月12日(土)	ポストモーテムと開発プロセス改善	・ポストモーテム(演習)
2020年12月19日(土)	展覧会	・中間報告会 ・ネームレベルの発表 ・システム構想発表(基本機能, 基本画面等)