

# オフショア開発向けUML適用ガイドライン Ver3.0の改訂内容

---

August 2, 2010

UMTP オフショアソフトウェア開発部会

## 改訂にあたってのガイドラインの基本的な考え方

下記の方針で改訂を行なった。

### □ サンプルの充実

開発時のノウハウは、各ポイントで示してある。今回、必要に応じてサンプルを載せ、ポイントに記載されていることを実現するには、どこに注意して、どのようなモデルを作成すればよいか解るようにした。

### □ ガイドラインの適用結果、及び有識者の意見の反映

ガイドラインを実際のプロジェクトで適用した結果をもとに、不足している記述の追記やサンプルを載せた。また、UMLをプロジェクトで適用している有識者に、ガイドラインを評価してもらい、不足している記述を追記した。

## 主な変更のポイント(V 2.0 V3.0 )

### □ サンプルの充実

インターネットショッピングのシステム開発で作成するモデルをサンプルとして使用した。サンプルを記載したポイントは、次頁の目次を参照。

### □ ガイドラインの適用結果、及び有識者の意見の反映

- ・オフショア先での開発体制の要件の明確化 ポイント1
- ・作業分担をアクティビティ図で明確化 ポイント1
- ・カタカナの使用禁止 ポイント7、ポイント14
- ・命名規約の英語と日本語の併記 ポイント8
- ・アーキテクチャ関連成果物の使用確認 ポイント12

### □ ガイドラインの適用事例の掲載

適用事例2件のインタビュー報告を掲載した。

# UMLの適用範囲と開発のKnow-how (Hints & Tips) V3.0

1. 作業範囲 / 作業分担の明確化(\*)

2. 利用するUML図の確定

3. 必ずUMLである必要はない(\*)

Option 4. 上流工程への参画

5. 非機能要件定義

6. 分析モデルで業務を理解 (\*)

7. 用語辞書を作成する

8. 命名規約を作成する

9. モデルの作成規約を作成する

10. 共通機能の明確化

11. アーキテクチャ・モデル

12. アーキテクチャ説明成果物の作成

13. パターンの活用

14. 仕様書の記述レベル、書式の指定 (\*)

(\*): サンプルを記載

15. 詳細設計ガイドライン作成

16. 仕様未決定部分は明確に

17. オフショア側での成果物のレビュー実施

18. 日本側はチェックを繰り返し行なう

19. Validation と Verification

20. モデルで詳細設計のレビュー

21. UML図間の整合性 (\*)

Option 22. 実装はツールのコード生成機能を使用する

補足. 日本におけるシステム開発の特徴  
(設計編・テスト編)

追加 付録A. ポイントで使用するサンプルの事例説明

付録B. 成果物サンプル

追加 付録C. モデリングツールElapizBE オフショア開発  
でのUML適用事例インタビュー報告

追加 付録D. 財務会計システムFAST オフショア開発で  
のUML適用事例インタビュー報告