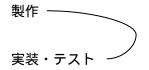
データベース設計論第4回

データベースの設計順序

概念設計(巨視的な枠組み)

論理設計(不合理、不整合部分の除去)

物理設計(実世界の具体的活動と結びつける)



過程(情報システム開発)

(プロセス)

情報システム開発・・・1950 - 1960 プログラミングは「職人技」で行う時代 保守に時間・コストがかかりすぎ、新規開発が困難になる

1960-1970 ウェアクライシス (ソフトウェア危機) が叫ばれる この問題を解決するためソフトウェア工学が始まる 工業製品としてのプログラム (信頼性、高品質)を求める

1960 末-1980 ウォーターフォールモデル 配布プリント図 2 . 2 (一つ前までは戻れるというというバージョン) 最初の段階で綿密な打ち合わせが必要 テストの段階でクライアントに NG を出されると最初まで戻らないといけない

成長モデル(Evolution Model)図2・3 プロトタイピング 段階的に顧客と打ち合わせながら工程を進めていく ノウハウのある分野で使われる (新領域分野では、らせんモデル、ウォーターフローモデルが多く使われる)