

<<软件开发与管理>>

图书基本信息

书名：<<软件开发与管理>>

13位ISBN编号：9787302198697

10位ISBN编号：7302198691

出版时间：2009-5

出版时间：清华大学出版社

作者：陆兵 主编

页数：238

字数：363000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;软件开发与管理&gt;&gt;

## 前言

教育部十六号文件《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》中明确指出“加大课程建设与改革的力度，增强学生的职业能力，改革教学方法和手段，融‘教、学、做’为一体，强化学生能力的培养。

加强教材建设，重点建设好约3000种国家规划教材，与行业企业共同开发紧密结合生产实践的实训教材，并确保优质教材进入课堂”。

突出高职院校教材改革的方向是校企合作，通过引入企业项目和企业文化，增强学生探究和创新意识，提高综合运用技术、知识解决实际问题的能力。

增进学校与企业的密切联系，培养学生的职业素质。

为了全面落实教育部十六号文件精神，本教材融入软件企业岗前培训理念，以项目为载体，以培养学生职业素养、岗位能力和项目经验为根本宗旨，重组课程教学内容。

按软件项目开发和管理的工作过程选择教学内容，将教学内容分成：任务1 构建一个软件开发工作环境。

任务2 从技术、经济和社会三方面论证项目可行性。

任务3 全面准确地描述软件应满足的需求。

任务4 依据需求和现有技术设计软件。

任务5 按照软件设计方案设计程序。

任务6 依据需求和设计测试软件。

任务7 发布软件和维护软件。

本书以一个典型案例贯彻整个教学过程，并按照创设企业环境和任务驱动的方法设计任务单元。

教材打破传统体例和编排模式，每个任务主要由任务概述、任务目的、能力与知识要求、工作计划、角色与活动、工作方法和工具、任务小结、思考与练习、课后实践等部分组成，使之成为项目实践的“任务指导书”。

本书注重引导学生掌握“团队协作、课内课外活动一体化”的学习方法，并指导学生运用软件开发技术、工具和手段开展项目实践活动，在项目实践活动中理解软件工程的技术知识。

教材在多元智能理论的指导下，选择了多元化的评价方法，以促进教师教学方式和学生学习方式的变革。

## <<软件开发与管理>>

### 内容概要

本书依据软件开发工作和管理工作对知识和能力的需求来选择和组织内容，重点介绍了“做软件”的方法、过程和工具，注重强调工作任务和岗位能力与知识的联系。

全书将软件开发和管理分解为相对独立的若干个任务，并用一个大的案例贯穿所有任务，充分体现了工作过程的完整性。

每个任务主要由任务概述、任务目的、能力与知识要求、工作计划、角色与活动、工作方法和工具、任务小结、思考与练习、课后实践等部分组成。

本书可作为高职高专计算机及相关专业的软件开发与管理或软件工程类专业的教材，也可供从事计算机软件开发及应用的广大科技工作者参考。

## &lt;&lt;软件开发与管理&gt;&gt;

## 书籍目录

任务1 构建一个软件开发工作环境 1.1 任务概述 1.1.1 任务目的 1.1.2 工作计划 1.1.3 工作过程 1.2 通过各种渠道了解软件行业及软件企业 1.2.1 认识软件从业人员, 规划未来自我 1.2.2 关于考试认证 1.3 初识软件工程 1.3.1 区分软件与程序 1.3.2 区分软件项目与软件产品 1.3.3 明确软件质量 1.3.4 保证软件质量 1.3.5 什么是软件工程 1.4 了解软件工程的主要内容 1.4.1 熟悉软件生存周期 1.4.2 选择软件开发模型 1.5 软件工程管理 1.5.1 规划项目组织结构 1.5.2 制订项目计划 1.5.3 管理配置 1.5.4 标准化文档 1.6 讨论软件质量与软件工程之间的关系 1.7 任务小结 1.8 思考与练习 1.9 课后实践(讨论) 1.10 附件材料任务2 从技术、经济和社会三方面论证项目可行性 2.1 任务概述 2.1.1 任务目的 2.1.2 工作计划 2.1.3 工作过程 2.2 明确问题定义 2.3 分析论证 2.4 开展可行性分析 2.5 网上宠物商店可行性分析 2.6 任务小结 2.7 思考与练习 2.8 课后实践(讨论) 任务3 全面准确地描述软件应满足的需求 3.1 任务概述 3.1.1 任务目的 3.1.2 作计划 3.1.3 工作过程 3.2 了解需求分析的任务与步骤 3.2.1 需求分析面临着困难 3.2.2 制定需求分析步骤 3.2.3 明确角色与活动 3.3 开展需求分析工作 3.3.1 行业领域简介 3.3.2 收集和分类需求 3.3.3 初步整理需求 3.4 描述问题域 3.4.1 什么是模型 3.4.2 了解UML 3.5 构建用例模型 3.5.1 绘制用例图 3.5.2 区别用例与功能点 3.5.3 宠物店的用例模型 3.6 构建活动图 3.6.1 活动图的组成结构 3.6.2 理解几个实例 3.6.3 添加泳道 .....任务4 依据需求和现有技术设计软件任务5 按照软件设计方案设计程序任务6 依据需求和设计测试软件任务7 发布软件和维护软件参考文献

章节摘录

插图：任务1 构建一个软件开发工作环境软件企业招聘时更看重应聘人员的职业素养、岗位能力、实际工作经验等方面。

软件企业同其他企业一样，对员工的基本要求是，员工要能为公司创造经济效益和社会效益，换句话说“你能为公司做什么”。

从员工自身来讲，员工要知道“做什么，如何做，结果如何”。

“做什么”是指员工熟悉软件企业的企业目标、工作环境、岗位职责、企业和客户共同关注的软件质量焦点。

“如何做”是指员工熟悉工作过程。

“结果如何”是指员工的工作和服务使客户百分百满意，在工作过程中熟练掌握适用的工作方法。

工作环境适应能力是软件企业合格员工应具备的能力之一。

1.1 任务概述依据学生的个人兴趣和能力，对班级进行编组，人员进行分工。

将班级转换成一个典型规模的软件企业(公司)，使学生转变为企业员工的角色。

不仅仅是角色的转变，在思想意识方面也要向员工转变。

1.1.1 任务目的使学生对未来的工作单位、工作岗位和岗位能力有清楚的认识。

能在本行业中找到自己的位置。

能用软件工程的知识指导软件开发和管理工作。

理解软件质量及其重要性。

正确认识软件开发是有组织、有计划、有步骤、有分工、有规范的团队行为。

能初步使用软件管理和配置管理工具提高工作效率和工作质量。

<<软件开发与管理>>

编辑推荐

《软件开发与管理》为清华大学出版社出版发行。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>