**要求仕様書**

サブタイトル

バージョン

更新者 最終更新日

目次

[はじめに 4](#_Toc150242845)

[1.1 目的 4](#_Toc150242846)

[1.2 文書の構成 4](#_Toc150242847)

[1.3 対象読者 4](#_Toc150242848)

[1.4 プロジェクトスコープ 4](#_Toc150242849)

[1.5 参考資料 4](#_Toc150242850)

[2. 全体的な説明 4](#_Toc150242851)

[2.1 製品の展望 4](#_Toc150242852)

[2.2 製品の機能 4](#_Toc150242853)

[2.3 利用者の特性 4](#_Toc150242854)

[2.4 制約 4](#_Toc150242855)

[2.5 仮定と依存性 4](#_Toc150242856)

[3. システム特性 5](#_Toc150242857)

[3.1 機能要件 5](#_Toc150242858)

[3.1.1 [機能1] 5](#_Toc150242859)

[3.1.1.1 要件 5](#_Toc150242860)

[3.1.1.2 ユースケース 5](#_Toc150242861)

[3.1.2 [機能2] 5](#_Toc150242862)

[3.1.2.1 要件 5](#_Toc150242863)

[3.1.2.2 ユースケース 5](#_Toc150242864)

[3.2 非機能要件 5](#_Toc150242865)

[3.2.1 パフォーマンス 5](#_Toc150242866)

[3.2.2 セキュリティ 5](#_Toc150242867)

[3.2.3 互換性 5](#_Toc150242868)

[3.2.4 利用可能性 5](#_Toc150242869)

[4. システムモデル 5](#_Toc150242870)

[4.1 ユースケース図 6](#_Toc150242871)

[4.2 アクティビティ図 6](#_Toc150242872)

[4.3 シーケンス図 6](#_Toc150242873)

[4.4 クラス図 6](#_Toc150242874)

[4.5 状態遷移図 6](#_Toc150242875)

[5. 制約 6](#_Toc150242876)

[5.1 法的制約 6](#_Toc150242877)

[5.2 技術的制約 6](#_Toc150242878)

[5.3 運用上の制約 6](#_Toc150242879)

[6. 優先順位とリリース計画 6](#_Toc150242880)

[6.1 優先順位 7](#_Toc150242881)

[6.2 リリース計画 7](#_Toc150242882)

[7. 付録 7](#_Toc150242883)

[7.1 用語集 7](#_Toc150242884)

[7.2 改版履歴 7](#_Toc150242885)

# はじめに

## 目的

ソフトウェアの目的と、要求仕様書の目指すゴールを定義します。

## 文書の構成

文書の各セクションについて概略を述べます。

## 対象読者

この文書の予想される読者層を特定します。

## プロジェクトスコープ

ソフトウェアプロジェクトの範囲と限界を説明します。

## 参考資料

プロジェクトに関連する参考文献や文書をリストアップします。

# 2. 全体的な説明

## 2.1 製品の展望

ソフトウェア製品の全体像と将来像を概説します。

## 2.2 製品の機能

提供される機能やサービスを大まかに説明します。

## 2.3 利用者の特性

エンドユーザーの技能レベルや経験を記述します。

## 2.4 制約

プロジェクトや製品に適用される技術的、法的、運用的な制約を挙げます。

## 2.5 仮定と依存性

プロジェクトが成立するための前提条件や他の要素への依存関係を明示します。

# 3. システム特性

## 3.1 機能要件

システムが提供すべき具体的な機能やサービスを詳細に記述します。

## 3.1.1 [機能1]

## 3.1.1.1 要件

その機能に必要な詳細な要件。

## 3.1.1.2 ユースケース

その機能のユースケースを説明。

## 3.1.2 [機能2]

## 3.1.2.1 要件

別の機能に対する具体的な要件。

## 3.1.2.2 ユースケース

その機能のユースケースを説明。

## 3.2 非機能要件

システムの品質や制約といった機能以外の要件。

## 3.2.1 パフォーマンス

システムの反応時間や処理速度などのパフォーマンス基準。

## 3.2.2 セキュリティ

データ保護やアクセス制御などのセキュリティ要件。

## 3.2.3 互換性

他のシステムやデバイスとの互換性要件。

## 3.2.4 利用可能性

システムがどの程度簡単に利用できるかの要件。

# 4. システムモデル

システムの構造や行動を視覚的に示す図。

## 4.1 ユースケース図

利用者がシステムとどのように対話するかを示す図。

## 4.2 アクティビティ図

プロセスの流れや決定点を示す図。

## 4.3 シーケンス図

オブジェクト間の相互作用の順序を示す図。

## 4.4 クラス図

システム内のクラスやそれらの関係を示す図。

## 4.5 状態遷移図

オブジェクトの状態変化とその原因となるイベントを示す図。

# 5. 制約

プロジェクトまたはシステムの設計に影響を与える外部からの要因。

## 5.1 法的制約

法律、規制、契約などによって課される制約。

## 5.2 技術的制約

使用する技術、プラットフォーム、ツールなどによる制約。

## 5.3 運用上の制約

実際の運用における制約、例えばサポート時間やユーザートレーニングなど。

# 6. 優先順位とリリース計画

機能やタスクの実施順序と、製品のリリーススケジュール。

## 6.1 優先順位

プロジェクト内のタスクや機能の優先順位付け。

## 6.2 リリース計画

製品やシステムのバージョンごとのリリース予定日とその内容。

# 7. 付録

追加資料や参考情報。

## 7.1 用語集

文書内で使用される専門用語や略語の定義。

## 7.2 改版履歴

文書のバージョン管理と変更履歴の記録。