**要件定義書**

サブタイトル

バージョン

更新者 最終更新日

目次

[プロジェクト概要 4](#_Toc150179688)

[1.1 目的 4](#_Toc150179689)

[1.2 背景 4](#_Toc150179690)

[1.3 定義 4](#_Toc150179691)

[1.4 参考資料 4](#_Toc150179692)

[1.5 既存システムの概要 4](#_Toc150179693)

[1.6 提案されるシステムの概要 4](#_Toc150179694)

[2. プロジェクト範囲 4](#_Toc150179695)

[2.1 範囲の説明 4](#_Toc150179696)

[2.2 範囲外となる項目 4](#_Toc150179697)

[3. システム要件 5](#_Toc150179698)

[3.1 機能要件 5](#_Toc150179699)

[3.1.1 [機能1] 5](#_Toc150179700)

[3.1.1.1 要件 5](#_Toc150179701)

[3.1.1.2 ユースケース 5](#_Toc150179702)

[3.1.2 [機能2] 5](#_Toc150179703)

[3.1.2.1 要件 5](#_Toc150179704)

[3.1.2.2 ユースケース 5](#_Toc150179705)

[3.2 非機能要件 5](#_Toc150179706)

[3.2.1 パフォーマンス 5](#_Toc150179707)

[3.2.2 セキュリティ 5](#_Toc150179708)

[3.2.3 互換性 5](#_Toc150179709)

[3.2.4 利用可能性 5](#_Toc150179710)

[4. システムモデル 6](#_Toc150179711)

[4.1 ユースケース図 6](#_Toc150179712)

[4.2 アクティビティ図 6](#_Toc150179713)

[4.3 シーケンス図 6](#_Toc150179714)

[4.4 クラス図 6](#_Toc150179715)

[4.5 状態遷移図 6](#_Toc150179716)

[5. 制約 6](#_Toc150179717)

[5.1 法的制約 6](#_Toc150179718)

[5.2 技術的制約 6](#_Toc150179719)

[5.3 運用上の制約 6](#_Toc150179720)

[6. 優先順位とリリース計画 7](#_Toc150179721)

[6.1 優先順位 7](#_Toc150179722)

[6.2 リリース計画 7](#_Toc150179723)

[7. 付録 7](#_Toc150179724)

[7.1 用語集 7](#_Toc150179725)

[7.2 改版履歴 7](#_Toc150179726)

# プロジェクト概要

プロジェクトの基本情報を提供し、関係者が一般的な理解を持てるようにします。

## 目的

プロジェクトが達成しようとする目標とその重要性。

## 背景

プロジェクトの起点となる背景や経緯、実施の必要性。

## 定義

文書内で使用される専門用語や略語の明確な定義。

## 参考資料

プロジェクトまたは文書作成に利用した文献やドキュメントへの参照。

## 既存システムの概要

現行システムの機能や特性に関する概説。

## 提案されるシステムの概要

提案される新しいシステムや解決策の概要。

# 2. プロジェクト範囲

プロジェクトの範囲を明確にし、何が含まれるか、また何が含まれないかを定義します。

## 2.1 範囲の説明

プロジェクトで取り組む範囲とその限界を記述。

## 2.2 範囲外となる項目

プロジェクトの範囲に含まれない活動や機能。

# 3. システム要件

システムの具体的な要件を詳細に述べます。

## 3.1 機能要件

システムが実行する必要のある具体的な機能。

## 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。