**大阪情報コンピュータ専門学校　授業シラバス（2014年度）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 専門分野区分 | システム制作演習 | | | 科　　目　　名 | | システム開発演習Ⅰ | | | | 科目コード | | T1270B1 | | |
| 配　当　期 | 前期 ・ 後期 ・ 通年 | | | 授業実施形態 | | | 通常 ・ 集中 | | | 単　位　数 | | 6　単位 | | |
| 担当教員名 | チーム担当教員を  別に定める | | | 対象クラス | | | IT系　学科　　　　全　　　コース　2　学年 | | | | | | | |
| 学習一般目標 | 本科目では、入学時から現在までの学習の総決算として実際のシステム開発現場、及び実務を想定したシステム設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスを疑似体験する。その過程で、システム開発スキルを高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高めることを目標とする。 | | | | | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | IT産業界では、技術革新が目まぐるしいスピードで進んでいる。さらに、様々なシステムを開発する現場では、システムを設計から開発・構築に至るまで一貫して対応出来るエンジニアが少なく、本校卒業時にはそうした専門スキルを持った人材となることがIT産業界から期待されている。  本科目では、模擬的なシステム開発チームを形成し、あらかじめ提示されたテーマに沿ってシステムの制作を行う。本校入学時から日々学習してきた，プログラミング，システムの設計，システム開発手法などそれぞれの講義内容を組み合わせて問題解決に向けて調査，作成をおこない提示されたテーマに沿った実用性の高いシステムを開発してほしい。結果として地道な作業の積み重ねと学習によって個々の職業人としての熟成度を上げていくものとなる。将来、IT産業界のニーズにこたえるエンジニアとなることを目指し、一つひとつ丁寧に作業に取り組むことを望む。 | | | | | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | なし | | | | | | | | | | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | システム開発に関する基礎的な知識・技術（システム設計・プログラミング）を習得していること。 | | | | | | | | | | | | | |
| 使用機器 | 普通教室、PC実習室 | | | | | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | Microsoft　Visual　Studio、Eclipse　等 | | | | | | | | | | | | | |
| 学習到達目標 | 学部DP  (番号表記) | | 学生が達成すべき行動目標 | | | | | | | | | | | |
| 1・2 | | システム開発に関する基礎的な知識・技術を活かしながら、必要なシステム開発ドキュメントを作成することができる。 | | | | | | | | | | | |
| 1・2 | | システム開発に関する基礎的な知識・技術を活かしながら、提示されたテーマを満たすソフトウェアを作成することができる。 | | | | | | | | | | | |
| 3 | | チーム内の他のメンバーと協調し、自身の持つ能力を活かして課題解決に向けた取り組みができる。 | | | | | | | | | | | |
| 4 | | 作成したシステムの内容説明とプロジェクトの報告を明確にプレゼンテーションすることができる。 | | | | | | | | | | | |
| 5 | | システム開発に必要な知識・技術を自主的・継続的に学習することができる。 | | | | | | | | | | | |
| 達成度評価 | 評価方法 | | 試験 | | クイズ  小テスト | | レポート | 成果発表  (口頭・実技) | 作品 | | ポートフォリオ | | その他 | 合計 |
| 総合評価割合 | |  | |  | | 10 | 20 | 60 | |  | | 10 | 100 |
| 学  部  D  P | 1.知識・理解 |  | |  | |  |  | 30 | |  | |  | 30 |
| 2.思考・判断 |  | |  | |  |  | 30 | |  | |  | 30 |
| 3.態度 |  | |  | | 10 |  |  | |  | |  | 10 |
| 4.技能・表現 |  | |  | |  | 20 |  | |  | |  | 20 |
| 5.関心・意欲 |  | |  | |  |  |  | |  | | 10 | 10 |
| 評価の要点 | 評価方法 | | 評価の実施方法と注意点 | | | | | | | | | | | |
| 試験 | |  | | | | | | | | | | | |
| クイズ  小テスト | |  | | | | | | | | | | | |
| レポート | | 個人ごとの「振り返りレポート」等  内容：600字以上で下記の内容を記述する。  ・チームメンバー間の役割分担について  　（例：自身の役割における取り組みや成果についてやチームにおける貢献度について）  ・全体を通して学んだことや成功、失敗要因について  ・今後に向けて | | | | | | | | | | | |
| 成果発表  (口頭・実技) | | 中間発表会での発表の様子、最終発表会での発表の様子、質疑に対する応答などの内容とプレゼン力を総合的に評価します。  特に最終発表時には、①ソフトウェアの説明②開発のプロセス③全体のまとめ④デモを行い、その内容とプレゼン力を評価します。 | | | | | | | | | | | |
| 作品 | | ●ドキュメント類  以下に示すドキュメント類を作成しその完成度を総合的に評価します。ドキュメントの書く内容はサンプルを参考にしながら作成してください．  外部仕様書：「動作環境」「システム内容（概要・特徴・機能等）」  内部仕様書：「開発環境」「DFD図」「コード設計書」「データベース仕様書」「画面遷移図」  　　　　　　「画面設計書」  そ　の　他：「テスト仕様書」「ガントチャート」「日報・議事録」「利用マニュアル」等  ●ソフトウェア  ソフトウェアは以下の基準を用いて総合的に評価します。  技術レベル：授業で習った技法を生かした開発が出来ている．またそれ以上の技法を用いている．  独創性（アイディアや意外性）：要求定義書以外にもオリジナルの機能が盛り込まれている．  デザイン性（画面の見やすさ、操作性）：UIや画面の統一性，見易さなどが考えられている．  実用レベル：要求定義書に書かれている内容が実現できている．  等 | | | | | | | | | | | |
| ポートフォリオ | |  | | | | | | | | | | | |
| その他 | | 調査・研究内容や企画実現に向けて役割分担や工夫について、またのチームへの貢献度等を総合的に評価します。  とりわけ、振り返りレポート、出席率および教員評価をもとに個人を評価します。そのため休まず積極的にチームへ貢献してチーム一致団結して良い作品を制作するよう心掛けてください。 | | | | | | | | | | | |

授業明細表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 回数(日付) | 学習内容 | 授業運営方法 | 学習課題(予習・復習) |
| 第1週 | オリエンテーション  チームミーティング  チーム作業  講演会（チーム開発における考え方、進め方） | 演習 |  |
| 第2週 | チーム作業  企画書作成 | 演習 |  |
| 第3週 | チーム作業  企画書作成 | 演習 |  |
| 第4週 | チーム作業  企画書・コンテンツ作成  企画発表会の準備 | 演習 |  |
| 第5週 | 企画発表会 | 演習 |  |
| 第6週 | チーム作業  企画書の見直し  コンテンツ作成 | 演習 |  |
| 第7週 | チーム作業  コンテンツ作成 | 演習 |  |
| 第8週 | チーム作業  コンテンツ作成 | 演習 |  |
| 第9週 | チーム作業  コンテンツ作成 | 演習 |  |
| 第10週 | チーム作業  コンテンツ作成 | 演習 |  |
| 第11週 | チーム作業  コンテンツ作成  最終発表会準備 | 演習 |  |
| 第12週 | チーム作業  最終発表会準備 | 演習 |  |
| 第13週 | 最終発表会 | 演習 |  |
| 第14週 | チーム作業  成果物等の提出 | 演習 |  |

※企画発表および、最終発表はスケジュール調整により次週にずれ込む可能性があります。