

# ITシステム開発演習II 初回ガイダンス

## ■授業概要

ITシステム開発演習IIでは、データの分析を行い世の中の課題を見出す企画力向上を目指します。  
今回から企業連携として中間と期末に企業の方をお招きしてプレゼンテーションの実施します。  
また、アウトプットの間として+E展での展示およびECCEXPO入賞を目指す。

## ■授業担当

クラス：IE2A、IE2B、SK2A

月曜：加藤先生、今井先生 金曜：良原先生、伊藤先生

教室：1403、1404、1405教室 ※パーテーションを開けて合同教室で実施します。

## ■制作テーマ

### 世の中を分析して課題を見つける

前期は「ITソリューションを目指して」のテーマで、自分たちで課題解決（ソリューション）を企画しました。後期では生活定点というサイトから世の中のデータを分析してITの力で解決でき課題を見つけてシステムの企画・制作を行います。

- ・生活定点とは <https://seikatsusoken.jp/teiten/>

1992年から隔年で実施している生活者の意識調査です。同じ質問を繰り返し投げ掛け、その回答の変化を定点観測しています。日頃の感情、生活行動や消費態度、社会観など、多角的な質問項目から、生活者の意識と欲求の推移を分析することを目的としています。

## ■目標

BacklogやGitを利用したプロジェクト管理の継続

生活定点を分析して課題を見出しソリューションの企画・制作

企業に向けた発表資料の作成、ECCEXPO入賞

## ■チーム編成について

メンバーは最大4名（少人数チーム）とする。

メンバーは学生同士で相談しながら自分たちで決めること。

前期と同じメンバーにならないように。 他クラスと混合チームでもOK

## ■チーム運営の注意点

- ・友達だからという理由だけでチーム編成しないこと  
1年生の授業や前期システム開発演習Iなどを踏まえて協力し合えるメンバーを探すこと
- ・一人で作業を抱え込まないこと  
メンバー、教員に作業の進み具合を報告、連絡、相談して各メンバーが何をしているのかチーム全員で共有できている状態にしておく。
- ・SNSなどを利用する時にはマナーを守ること  
対面ではないので言葉遣いには気を付けて個人情報やプライバシーは投稿しない。
- ・口頭のみでのやり取りはしないこと  
言った、聞いていない等のトラブルを避けるため、BacklogやSlackなどのコミュニケーションツールを活用したり、文書化して後から確認できるようにすること。

## ■作品展示について

- ・+E展

作品展示の場として、IT企業や卒業生など幅広く来ていただく+E展にて展示を行う。

<http://click.ecc.ac.jp/ecc/plus-e-ten/>

- ・ECCEXPO

+E展で優秀な作品を展示した学生のみが選出され、作品を出展できる展示イベント。

<http://click.ecc.ac.jp/ecc/eccexpo/>

※双方とも詳細は決まり次第別途連絡をする。

## ■採点基準

素点：80%、平常点20%

素点は作品制作の点数ですが、授業内発表の企業による評価を採点に加味します。

また、完成度だけでなく個々の作業内容などで総合的に評価をします。

## ■その他

今年度は社会情勢により予定が変更される可能性があります。

現有の学校資産（ハードやソフト等）の範囲で開発をお願いします。

プロジェクト管理ツールBacklog（バックログ）やGitを利用します。

企業連携で授業内ではっぴょうを行う際は企業をお招きする予定ですが

状況により変更になる場合があります。