**科目名　システム開発演習**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** |  | | | | |
| **科目の種類** | 専門 | **単位区分** | 必須 | **単位数** | 8単位 |
| **授業方法** | 実習 | **開講学期** | 後期 | **学年** | 3年 |
| **学科・コース** | メディアコミュニケーション・スポーツテクノロジ学科 | | | | |

**授業概要**

習得したプログラミング技術を駆使して、自分で決めたテーマに沿って開発を実施する。

**カリキュラムにおけるこの授業の位置付け**

これまで習得したプログラミング技術の集大成として実習する内容となる。

**授業項目**

(1)～(8) キック・オフ

開発の流れ、開発対象の機能仕様の理解

(9)～(16) 開発準備

作業決め、進捗管理表作成

(17)～(32) プログラム仕様書

基本設計、詳細設計、試験仕様書

(33)～(48) コーディング／単体テスト

単体テスト結果評価／分析

(49)～(56) システムテスト

システムテスト結果評価／分析

(57)～(64) ドキュメント整理

**授業の進め方**

授業時間内には講義と演習を交互に行う．

**授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）**

簡単なプログラム指示書を与えられた際に、独力で仕様を理解し、プログラミング設計を行い、実装が行えるようになること。

**成績評価の基準および評価方法**

各フェーズの進捗確認にて評価を実施する

**授業外学習（予習・復習）の指示**

事前（およそ1週間前）に提示される、次回の講義資料を確認し、1時間程度の予習を行う。

**教科書**

特になし

**参考書**

特になし

**実務経験**

**備考**

特になし