

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	プログラミング応用	科目名	プログラミングⅢ	科目コード	T1113A1
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	谷本 成周	履修グループ	2E(SP)	授業方法	演習
実務経験の内容					
学習一般目標	ウォータフォールモデルを基本としてプログラミング及びテストの工程に必要なスキルの習熟を目指す。開発環境やデータアクセス技術の習熟をとおして、初級PGの「タスク」であるプログラミング、モジュール論理設計、テスト実施、およびホワイトボックステスト仕様の作成ができることを目標とする。				
授業の概要および学習上の助言	実務において求められる機能や役割を「課される“仕事”」として定義したものを以下「タスク」という。アプリケーション開発における「タスク」のうち、主に勤続1年目の技術者が担う「タスク」がプログラミング、モジュール論理設計、テスト実施、ホワイトボックステスト仕様作成である。 本科目ではウォータフォールモデルを基本とする開発工程を理解し、1年生の「プログラミングⅠ」、および「プログラミングⅡ」で学んだ基礎知識やスキルを活用して各開発工程の成果物に基づく実習課題に取り組んでほしい。				
教科書および参考書	必要に応じて授業内で仕様書等を配付する				
履修に必要な予備知識や技能	特になし				
使用機器	自習のために個人所有パソコンを使用することができる				
使用ソフト	Visual Studio 2017、C#				
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	Visual C#でのWindows フォームアプリケーションのプログラミング・デバッグができる			
	1、2	Visual Studio を用いてデータベースが利用できる			
	1、2	上流工程であるプログラム設計工程の成果物(仕様書)が理解できる			
	1、2	モジュール仕様書に基づいてモジュール論理設計ができる			
	1、2	モジュールの基本的なホワイトボックステスト仕様書作成、テスト実施、成績書作成ができる			
	5	専門知識や技能を修得するために自ら継続的に学習する			

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				70				30	100
	学部 D P	1.知識・理解			50					50
		2.思考・判断			10					10
		3.態度								
		4.技能・表現			10					10
		5.関心・意欲							30	30
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	授業中に出席する課題に対する提出物の完成度を判断する。 ただし、提出物を自ら作成しなかった場合や期限までに提出しなかった場合は、原則として評価しない。								
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。								

授業明細表

回数/日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	科目オリエンテーション 復習 (Windows フォーム) ・各種コントロールの使い方	実習	
第2週 /	復習 (書籍マスタ管理画面を作る) ・モジュール論理設計 (擬似言語) ・ホワイトボックステスト仕様作成 ・コーディング、デバッグ ・テスト実施	実習	
第3週 /	課題演習 (商品管理サブシステムを作る) ・商品メーカーマスタ管理	実習	
第4週 /	・商品カテゴリマスタ管理	実習	
第5週 /	・商品マスタ管理	実習	
第6週 /	・消費税マスタ管理	実習	
第7週 /	中間まとめ	実習	
第8週 /	販売管理に関する業務知識の概要	実習	
第9週 /	総合演習 (発注仕入サブシステムを作る) 発注サブシステム	実習	
第10週 /	(続き) ・発注伝票作成	実習	
第11週 /	(続き) ・入荷予定伝票作成	実習	
第12週 /	仕入サブシステム ・仕入情報作成	実習	
第13週 /	(続き) ・在庫更新	実習	
第14週 /	発注仕入サブシステム ・納品	実習	
第15週 /	まとめ	実習	