

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	システム制作演習	科目名	卒業研究Ⅱ	科目コード	T1300E1
配当期	前期・ <u>後期</u> ・通年	授業実施形態	<u>通常</u> ・集中	単位数	6単位
担当教員名	谷川 武史	履修グループ	4A(SI/SN)	授業方法	演習
実務経験の内容	大学の情報システム部門に4年間勤務。汎用コンピュータを用いた学内情報システム開発等に従事してきた。これらの実務経験をもとにしてプログラマー・システムエンジニアが行うタスクと環境構築・運用におけるネットワーク・セキュリティエンジニアとしてのタスクについて実際にシステムを開発する過程を援助する。				
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、チーム内で考え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、作成をおこない決め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	とくにびなし				
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(各種システム設計・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	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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、チームにおける貢献度について)</li> <li>・全体を通して学んだことや成功、失敗要因について</li> <li>・今後に向けて など</li> </ul>								
	成果発表 (口頭・実技)	<p>企画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。</p> <p>特に最終発表時では、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。</p>								
	作品	<p>●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。これまでの授業で養った知識と作成してきたドキュメントを参考にさらにレベルの高いものを作成してください。</p> <p>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」「ユースケース」「データベース仕様書」「画面遷移図」「画面設計書」</p> <p>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 上記各仕様書は、ウォーターフォールモデルをイメージしている。それ以外の開発手法を用いる場合は、それら開発手法で用いるドキュメント類を作品として提出してもらいます。ただし、事前に担当教員へどのようなドキュメントを準備するべきか開発前には相談をすること。</p> <p>●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。</p> <p>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</p>								
	ポートフォリオ									
	その他	<p>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。</p> <p>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。</p>								

## 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 /	全体オリエンテーション チームミーティング 連携企業による講演会(チーム開発における考え方、進め方) (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第2週 /	システムの企画を行い企画書にまとめる (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第3週 /	システムの企画を行い企画書にまとめる (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第4週 /	システムの企画を行い企画書にまとめる 企画発表会用プレゼンテーションの作成 (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第5週 /	企画発表会 作成しようとしているシステムの概要や設計について、企画と今後の計画についてのプレゼンテーションをチームごとに行う。	演習	
第6週 /	企画発表会にて指摘のあった点から企画を見直し、実際のシステムを開発する。 (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第7週 /	実際のシステムを開発する (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第8週 /	実際のシステムを開発する (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第9週 /	実際のシステムを開発する (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第10週 /	実際のシステムを開発する (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第11週 /	実際のシステムを開発する (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第12週 /	実際のシステムを開発する (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第13週 /	実際のシステムを開発する (担当教員と相談しつつチームにて作業)	演習	
第14週 /	最終成果物発表会。作成したシステムの概略をプレゼンテーションし完成したシステムのデモンストレーションをチームごとに行う。	演習	
第15週 /	最終成果物の提出	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。