

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	システム制作演習	科目名	PG実践				科目コード	G6803A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	8 単位		
担当教員名	和田 康宏	履修グループ	3D(MP/SP)				授業方法	演習		
実務経験の内容										
学習一般目標	<p>本校では、IPA(独立行政法人 情報処理推進機構)が提唱し、企業で人材戦略のために広く活用されているiCD(iコンピテンシ ディクショナリ)を参照し、「企業現場で遂行される実際のタスク(業務)」をベースとしてカリキュラムを構成している。そこで、実際の仕事(タスク)を遂行することができる実務能力を「実践力」と位置付けて、アプリケーション開発においてプログラマが遂行する4つのタスク「モジュール分割」「モジュール論理設計」「プログラミング」「テスト」が実施できることを目指す。そのため、ITでものづくりを行う「ものづくりIT」とおしてスキルを高める実践型授業として「PG実践」や「システム開発演習」を行う。</p> <p>本科目「PG実践」では、初級プログラマが携わるタスクの遂行ができることを目指す。タスクを遂行する過程で、これまでに身に付けたスキル(プログラミング基礎技術など)を繰り返し活用することで習熟を図り、タスクを遂行することができる実務能力「実践力」を身に付ける。</p>									
授業の概要および学習上の助言	<p>単機能の単純構造からなるアプリケーションから、複数機能をもつアプリケーションやデータベースを含むやや複雑なアプリケーションなどを題材にして繰り返し演習する。様々なコンソールアプリケーションやWindowsアプリケーションの作成をとおして、初級プログラマが携わるタスクを遂行する。これまで学んできたゲームプログラミングやC言語/C++言語などの技能を土台に、プログラミングスキルを繰り返し活用することでスキルの習熟を図るとともに、新たなスキル獲得にも積極的に挑戦してほしい。</p>									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器	各自の個人所有パソコンを使用する									
使用ソフト	Visual Studio 2022、C#									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	3/5	プログラミングに興味関心を持ち、学習に取り組むことができる								
	1/2/4	実習環境の基本的な機能を利用し、標準クラスを利用してコンソールアプリやWindowsアプリを作成することができる								
	1/2/4	簡単なクラスやメソッドの記述ができ、複数のメソッド(関数)を利用してプログラムを作成することができる								
	1/2/4	プロダクト要求(提示されたコンセプトや目的)に基づいて、簡単なプログラムを作成することができる								
	1/2/4	作成したプログラムの不具合を発見し、デバッグなどを利用して修正することができる								
達成度評価	評価方法	試験	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	
	学部DP	1.知識・理解					15			15
		2.思考・判断					15			15
		3.態度							15	15
		4.技能・表現					40			40

	5.関心・意欲							15	15
	総合評価割合					70		30	100
評価の要点									
評価方法	評価の実施方法と注意点								
試験									
小テスト									
レポート									
成果発表(口頭・実技)									
作品	授業中に出題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。								
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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	科目オリエンテーション 比較的簡単なアプリケーションを題材にして、メソッド分割しながら「モジュール論理設計」や「プログラミング」などのタスクに取り組む	演習	
第2回	Windowsアプリ(WPF)の作り方の演習 単機能のアプリを題材に、「モジュール論理設計」、「プログラミング」、「テスト」などのタスクに取り組む。	演習	
第3回	成果発表と改善	演習	
第4回	プロダクト要求(提示されたコンセプトや目的)に基づいて、やや複雑な構成をとるアプリを題材に、「モジュール論理設計」、「プログラミング」、「テスト」などのタスクに取り組む	演習	
第5回	続き 成果発表と改善	演習	
第6回	プロダクト要求(提示されたコンセプトや目的)に基づいて、データベースを用いたアプリを題材に、「モジュール論理設計」、「プログラミング」、「テスト」などのタスクに取り組む	演習	
第7回	成果発表と改善	演習	
第8回	プロダクト要求(提示されたコンセプトや目的)に基づいて、複数機能を要求されるアプリを題材に、「モジュール論理設計」、「プログラミング」、「テスト」などのタスクに取り組む	演習	
第9回	つづき	演習	
第10回	成果発表と改善	演習	
第11回	プロダクト要求(提示されたコンセプトや目的)に基づいて、高度な機能を持つアプリ開発を題材に、「モジュール論理設計」、「プログラミング」、「テスト」などのタスクに取り組む	演習	

第12回	つづき	演習	
第13回	成果発表	演習	