

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Ⅱ				科目コード	T1273A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	3 単位		
担当教員名	三木 崇行	履修グループ	2A(JT/KS/KW/SI)				授業方法	演習		
実務経験の内容	<p>オペレーターからプログラマー、デザイナーからビジネスアナリストと、ソフトウェア開発の上流から下流まで、すべてを実践してきたエンジニア。徹底した現場主義で、現状から実現可能なレベルでのプロジェクト推進経験もあわせ持つ。また、理想と現実の区別をつけた現場力を活かし、子どもから大人まで幅広くプログラミングを教えてきた。経験年数は18年。「仕事も勉強も楽しんでするもの」という教育理念をもとに、ともに学ぶ姿勢で教育を施す私塾も運営している。これらの実務経験に基づき、企業現場での仕事(タスク)に必要な基礎知識やスキルを指導する。</p>									
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利活用されている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ーが遂行する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Ⅱ」では、初級プログラマー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>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おして、初級プログラマーが携わるタスクを遂行する。その過程で1年次科目「プログラミングⅠ/Ⅱ」「テスト技法」で学んだC#の基本文法や単体テスト、2年前期科目「プログラミングⅢ」で学ぶ分割技法などの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。あわせて、新たなスキル獲得にも挑戦すること。</p> <p>プログラムの開発環境を各自のノートPCに構築するので、授業時間内だけでなく、授業時間外でも自宅等で継続した学習を進めることが可能である。プログラミングスキルの向上には実習の量が重要な要素となるため、授業時間外でも自主的・自発的な学習を行うことが望ましい。</p>									
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	「プログラミングⅠ/Ⅱ」「テスト技法」で学んだプログラミングに必要な基礎知識									
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	設計書に基づいて、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	学	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
		1.知識・理解					15			15
		2.思考・判断					15			15

度 評 価	部 D P	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	授業中に出题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 設計書に基づいて、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	・メソッド分割 ・100行程度のアプリケーション
第2回	(続き)	演習	
第3回	(続き)	演習	
第4回	成果発表	演習	
第5回	設計書に基づいて、複数機能で機能数や行数が 比較的少ないアプリケーションを題材にして、「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	・テスト技法 ・100~200行程度のアプリケーション
第6回	(続き)	演習	
第7回	(続き)	演習	
第8回	成果発表	演習	
第9回	設計書に基づいて、やや複雑なアプリケーションを題材にして、「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」などのタスクに取り組む	演習	・設計技法 ・200~500行程度のアプリケーション
第10回	(続き)	演習	

第11回	(続き)	演習	
第12回	成果発表	演習	
第13回	成果発表	演習	