

科 目 名	プロジェクト基礎演習				
配 当 学 年	2 年	必修・選択	必修	CAP制	対象
授 業 の 種 類	実習	単 位 数	2 単 位	授業回数	30
授 業 担 当 者	石田 雪也		単位認定責任者	石田 雪也	
実務経験の有無	有				
実務経験のある教員名および授業の関連内容	●石田 雪也 企業での情報システム・学修 WEB コンテンツ開発業務の経験を活かし、その経験を活用した授業を展開している。				
授業科目の概要	ソフトウェアの開発現場では、チームでの活動が主流となっている。本実習では、ソフトウェアの設計開発を意識して、いくつかの実際の課題テーマに対して、チームで議論を行いながら、仕様の策定を行い、その成果をチーム毎に発表するプロジェクト演習とする。なお、学生のスキルを考慮して、プログラミングを伴う開発系の設定は行わず、あくまでも現段階での情報処理の知識をベースとして、ユーザに対する提案を行うこととする。授業形態は、学生の主体的な学びを重視して、アクティブ・ラーニングの形式で進める。グループワーク時は、コロナウイルスの影響によって、オンラインで行う場合もある。				
授業科目の到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. チームでの課題解決活動において、主体的かつ協働的にさまざまなアイデア作成手法を用いて、アイデアを出すことができる。 2. チームでの課題解決活動において、主体的かつ協働的にアイデアを整理し、その問題点を挙げるができる。 3. チームでの課題解決活動において、設計手法（要件定義）とその重要性について説明することができる。 4. チームでの課題解決活動において、問題解決手法を検討することができる。 5. チームでの課題解決活動において、プレゼンテーション資料を作成し、発表することができる。 				
学修成果評価項目（%）および評価方法	項目	割合	評価方法		
	基礎学力	%			
	専門知識	10 %	レポート課題・グループでの成果物		
	倫理観	%			
	主体性	60 %	レポート課題・各授業での提出物		
	論理性	10 %	レポート課題・グループでの成果物		
	国際感覚	%			
	協調性	10 %	グループ活動（個別に評価）		
	創造力	5 %	グループでの成果物		
責任感	5 %	グループ活動（個別に評価）			
授業の展開					
1.	システム開発の流れ				
2.	アイデア作成手法の実践				
3.	グループでのアイデア作成手法の実践（ブレインストーミング、KJ法）				
4.	コスト意識と要件定義				
5.	画面遷移図（ユーザ側）				
6.	画面遷移図（管理者側）				
7.	データベース設計				
8.	プロジェクト活動（調査・分析）				
9.	プロジェクト活動（設計 中間発表）				
10.	プロジェクト活動（プレゼンテーション）				

11.	ビッグデータの処理（レポート課題）				
12.	ビッグデータを活用したプロジェクト活動（調査・分析）				
13.	ビッグデータを活用したプロジェクト活動（設計 中間発表）				
14.	ビッグデータを活用したプロジェクト活動（発表資料の作成）				
15.	ビッグデータを活用したプロジェクト活動（プレゼンテーション）と振り返り				
授 業 外 学 修 に つ い て	各授業で予習（課題）等を適宜課す場合がある。詳細は各授業で説明する。				
教 科 書	特になし				
参 考 文 献	特になし				
試 験 等 の 実 施	定期試験	その他の テスト	課題・ レポート	発表・プレゼンテ ーション	取組状況等
	×	×	○	○	○
成 績 評 価 の 割 合	0 %	0 %	20 %	10 %	70 %
成 績 評 価 の 基 準	<p>本学の評価基準に基づき、成績評価を行う。</p> <p>秀（100～90点）、優（89～80点）、良（79～70点）、可（69点～60点）、不可（59点～0点）</p>				
試 験 等 の 実 施、成 績 評 価 の 基 準 に 関 す る 補 足 事 項	<p>定期試験は行わない。</p> <p>成績評価は本学の成績基準に沿って行う。</p> <p>秀（100～90点）、優（89～80点）、良（79～70点）、可（69点～60点）、不可（59点～0点）</p> <p>授業への出席が10回に満たない場合は単位認定を行わない。</p> <p>再履修者はグループワークを実施せず、個人で課題を出す。（別途説明する）</p>				

（プロジェクト基礎演習）