

神戸電子専門学校 シラバス

--

■科目基本情報

科目名	制作実習 I	科目コード	1740
授業時数/週	5 時間/週	年次・学期	2 年 ・ 後期
必修/選択区分	必修	授業方法	実習
担当教員	高橋保司, 山口あかね, 樋口徹, 阿萬田将久, 佐々木義隆, 梶本幸男		
教員の実務経験	実務経験のある教員による授業科目		
職業実践専門課程 備考		連携企業等	

■科目詳細情報

授業概要	ソフト I ・ II コースで学習・習得した知識や技術をベースに、グループで開発を行い、年度末に発表を行う。単に開発を行うだけでなく、UI や UX、利用ターゲット等を意識した開発を行う									
到達目標	グループでテーマを決め、メンバー間で役割を決めて協力しながら開発を進めることができるようになる。利用ターゲットを意識して、UI や UX等を考慮したシステムを考えることができるようになる									
授業方法	グループで課題制作を行い、成果物に対するプレゼンテーションを行う									
実践的教育の内容	学生がグループでプログラム開発をするに当たり、進捗が予定通りに進まない、思ったように開発できない等つまづいている箇所を、実務経験をもとにアドバイスをし、開発のサポートをする									
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	90%	平常評価	10%
	グループで作成した課題制作物 (50%)、発表内容 (50%) で評価する。グループ内で相互評価 (貢献度等) を行い、グループ評価に対し、相互評価による増減を行ったものを個人評価とする									
授業外における学修	授業時間外においてもグループ間で連絡を取り、開発を進めること									
教科書・教材	なし									
参考文献・資料	特になし									
履修上の留意点	特になし									
授業計画	第 1 週	グループ課題制作 (1) ・ 個人制作 (1) グループ決めと、何を制作するのかを決める								
	第 2 週	グループ課題制作 (2) ・ 個人制作 (2) 利用ターゲットを確定し、ターゲットの求めるものの情報収集を行う								
	第 3 週	グループ課題制作 (3) ・ 個人制作 (3) 競合するプログラム・サービスがないか情報収集する								
	第 4 週	グループ課題制作 (4) ・ 個人制作 (4) 競合するプログラム・サービスとの差別化する点を決める								
	第 5 週	レビュー (1) 利用ターゲット・競合との差別化に関し、担当教員に対しレビューを行う								
	第 6 週	グループ課題制作 (5) ・ 個人制作 (5) ターゲット・差別化・UX・UI を考慮し、制作するプログラム・サービスを確定する								
	第 7 週	レビュー (2) 利用ターゲット・競合との差別化に関し、担当教員に対し再レビューを行う								
	第 8 週	グループ課題制作 (6) ・ 個人制作 (6) 使用できるリソース (人・物) を考慮し、制作するプログラム・サービスを修正する								
	第 9 週	レビュー (3) 修正後の案を、担当教員に対しレビューを行い、確定する								
	第 10 週	グループ課題制作 (7) ・ 個人制作 (7) グループごとに制作を進める								
	第 11 週	レビュー (4) 進捗状況を教員が確認する								
	第 12 週	グループ課題制作 (8) ・ 個人制作 (8) 制作を進めるとともに、ドキュメントの作成も行う								
	第 13 週	グループ課題制作 (9) ・ 個人制作 (9) 制作を進めるとともに、プレゼンテーション資料や動画の作成も行う								
	第 14 週	レビュー (5) 完成度合いを教員が確認する								
	第 15 週	グループ課題制作 (10) ・ 個人制作 (10) 完成した提出物を提出する								
	第 16 週	発表会 各グループが成果物に対するプレゼンテーションを行い、相互評価を行う								
	第 17 週	デジタルワークス 発表会で優秀だったグループが分野全体の発表会で発表、及びその準備を行う								