

Tsuyama College		Year	2020		Course Title	情報システム演習II
Course Information						
Course Code	0033		Course Category	Specialized / Elective		
Class Format	Seminar		Credits	School Credit: 1		
Department	Advanced Electronics and Information System Engineering Course		Student Grade	Adv. 2nd		
Term	Second Semester		Classes per Week	2		
Textbook and/or Teaching Materials	演習テキスト配布 参考書：プログラミング技術，ソフトウェア開発に関する書籍					
Instructor	KAWAI Masahiro					
Course Objectives						
学習目的：情報システムの構築を行う上で必要なソフトウェア開発手法を学ぶとともに，問題を解決するために必要な調査検討，計画立案，実施，考察を行い，これらを自ら主体的に取り組み推進する能力（構想力）および得られた成果をまとめ口頭で発表できる（コミュニケーション能力）を身に付ける。						
到達目標						
1. ソフトウェア開発手法の流れに基づくプログラム開発を体験し，ソフトウェア開発手法の基礎を理解し説明できる。 2. 課題解決のために自ら主体的に取り組み，調査検討，計画立案，実施，考察，発表などを行うことができる。 3. 計画したソフトウェアを完成させ，結果をまとめて発表できる。						
Rubric						
	理想的な到達レベルの目安 (優)	標準的な到達レベルの目安 (良)	最低限の到達レベルの目安 (可)	未到達レベルの目安(不可)		
評価項目1	ソフトウェア開発手法の流れに基づくプログラム開発を体験し，ソフトウェア開発手法の基礎を十分理解し，分かり易く説明できる。	ソフトウェア開発手法の流れに基づくプログラム開発を体験し，ソフトウェア開発手法の基礎を理解し，説明できる。	ソフトウェア開発手法の流れに基づくプログラム開発を体験し，ソフトウェア開発手法の基礎を理解し，概要を説明できる。	左記に達していない。		
評価項目2	課題解決のために自ら主体的に積極的に取り組み，調査検討，計画立案，実施，考察，発表などを高いレベルで行うことができる。	課題解決のために自ら主体的に取り組み，調査検討，計画立案，実施，考察，発表などを行うことができる。	課題解決のために自ら主体的に取り組み，基本となる部分について，調査検討，計画立案，実施，考察，発表などを行うことができる。	左記に達していない。		
評価項目3	計画したソフトウェアを高いレベルで完成させ，結果をまとめて分かり易く発表できる。	計画したソフトウェアを完成させ，結果をまとめて発表できる。	計画したソフトウェアの基本となる部分を完成させ，結果をまとめて発表できる。	左記に達していない。		
Assigned Department Objectives						
Teaching Method						
Outline	一般・専門の別：専門 学習の分野：情報・制御 必修・必修修・履修選択・選択の別：選択 基礎となる学問分野：情報学／計算機システム・ネットワーク 学習・教育目標との関連：本科目は専攻科学習目標「(2) 電気・電子，情報・制御に関する専門技術分野の知識を修得し，機械やシステムの設計・製作・運用に活用できる能力を身につける。」に相当する科目である。 技術者教育プログラムとの関連：本科目が主体とする学習・教育到達目標は「(D) 課題解決能力の育成，D-2：ハードウェアとソフトウェアを利用した適切な方法を用いて，要求された課題を制約の下でデザインできること」であるが，付随的に「A-2，A-3」，「C-1」，「F-1」にも関与する。 授業の概要：ソフトウェア開発手法を学びながら，一つの課題を半年間かけて完成させる。ハードウェアとソフトウェアを利用した適切な方法を用いて成果を求め，その成果をまとめて発表する。その開発過程を通してプログラム開発に必要な基礎的能力を身に付ける。					
Style	授業の方法：各自一つのソフトウェア開発課題を決定し，半年かけてソフトウェアを完成させる。ソフトウェア開発手法の流れに基づき，計画書，仕様書，設計書を作成し，プログラム開発を進める。ハードウェアとソフトウェアを利用した適切な方法を用いて課題に取り組み，試作プログラムを作成して機能の確認を行い，その内容を発表する。問題点等をチェックした後，追加修正を行って最終プログラムを完成させ，結果をまとめて発表する。 成績評価方法： それぞれの報告書の内容（70％），作成したプログラムの内容（10％），発表の内容（20％）で評価する。					
Notice	履修上の注意：本科目は「45単位時間の学習で1単位とする」科目である。従って，30単位時間の授業と，授業以外に15単位時間の学習が必修となる。これらの学習については，指導教員の指示に従って取り組むこと。プログラム開発に使う言語をあらかじめ調べておき，準備しておくこと。 履修のアドバイス：各自，研究室のパソコンを使用してプログラム開発できるように準備すること。 基礎科目：プログラミング言語（情報3年），アルゴリズムとデータ構造（情報4），情報処理（電気電子5），情報科学（専1），情報システム（専1） 関連科目：情報システム演習Ⅰ（専2年） 受講上のアドバイス：試作プログラムでは，目標とした機能を確認できるプログラムを作り，問題点をチェックし，プログラムを修正する。その後，インタフェースを含めた各部を仕上げ，プログラムを完成するように進めるのが効率的である。遅刻は授業時間の1時限目の半分までとし，それを過ぎるとその時限を欠課とする。2時限目も同様に扱う。					
Course Plan						
		Theme	Goals			

2nd Semester	3rd Quarter	1st	ガイダンス ・授業の概要	・授業の概要について理解する
		2nd	演習 ・事例によるプログラム開発の演習（前半）	・プログラム開発の演習（前半）を行い開発の流れを理解する
		3rd	演習 ・事例によるプログラム開発の演習（後半）	・プログラム開発の演習（後半）を行い開発の流れを理解し報告書を提出できるようにする
		4th	演習 ・プログラム開発の課題選択 ・実施計画書の作成	・プログラム開発の課題を選択し実施計画書を作成する
		5th	演習 ・実施計画書の発表とディスカッション	・実施計画書を発表し他の学生と意見交換した上で修正した計画書を提出できるようにする
		6th	演習 ・仕様の分析と要求仕様書の作成 ・試作プログラムの設計と作成	・仕様を分析し要求仕様を決定するとともに試作プログラムの設計と作成を行う
		7th	演習 ・試作プログラムの設計と作成	・試作プログラムの設計と作成を行う
		8th	演習 ・試作プログラムの設計と作成 ・発表準備	・試作プログラムの設計と作成を行うとともに試作プログラムの発表準備を行う
	4th Quarter	9th	発表会 ・試作プログラムの発表	・試作プログラムの発表を行う
		10th	演習 ・プログラムの追加と修正	・プログラムの追加と修正を行う
		11th	演習 ・プログラムの追加と修正	・プログラムの追加と修正を行う
		12th	演習 ・プログラムの仕上げと発表準備	・プログラムの仕上げと発表準備を行う
		13th	発表会 ・開発したプログラムの最終発表	・開発したプログラムについて最終発表を行う
		14th	報告書作成 ・最終報告書の構成の説明と作成	・最終報告書の作成を行う
		15th	予備日 ・最終報告書の作成	・最終報告書の作成を行う
		16th	報告書提出 ・最終報告書の作成および提出	・最終報告書の提出を完了する

Evaluation Method and Weight (%)

	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	Total
Subtotal	0	20	0	0	80	0	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	0	20	0	0	80	0	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0