

香川高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	ソフトウェア特別実習Ⅲ	
科目基礎情報							
科目番号	0261			科目区分	専門 / 選択		
授業形態	講義・実習			単位の種別と単位数	履修単位: 4		
開設学科	電気情報工学科 (2018年度以前入学者)			対象学年	5		
開設期	通年			週時間数	4		
教科書/教材	指導教員より資料を配布する						
担当教員	柿元 健,重田 和弘						
到達目標							
1. 課題に沿ったソフトウェアを開発することができる。 2. ソフトウェアの開発において創造性のある作品を提案し制作することができる。 3. 課題に対する取り組み状況について報告書を作成して担当教員に報告できる。							
ルーブリック							
		理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
ソフトウェア開発力		課題（コンテスト）に対して完成度の高いソフトウェアを開発することができる。		課題（コンテスト）に沿ったソフトウェアを開発することができる。		課題（コンテスト）に沿ったソフトウェアを開発することができない。	
創造性		ソフトウェアの開発において創造性のある作品を提案し、制作することができる。		ソフトウェアの開発において創造性のある作品を提案することができる。		ソフトウェアの開発において創造性のある作品を提案することができない。	
表現力		課題に対する取り組み状況について報告書を作成して担当教員に報告できる。作品をわかりやすく説明できる。		課題に対する取り組み状況について報告書を作成して担当教員に報告できる。		課題に対する取り組み状況について報告書を作成して担当教員に報告することができない。	
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	将来ソフトウェア技術者としての活躍を強く希望し、十分な基礎学力とプログラミングの素養がある学生に対して、ソフトウェア技術に関するプロジェクト型の実習科目を設け、高度なプログラミング技術の修得機会を提供する。ソフトウェアの開発力を競う各種コンテストへの参加を通じて実践的なプログラミング力の育成を図る。						
授業の進め方・方法	実習で取り組む課題（参加コンテスト等）は担当教員と学生で相談のうえ決定する。実習は放課後、夏休み期間中など、授業が行われていない時間に取り組む。実習課題の取り組み状況は、実施報告書により担当教員に報告する。						
注意点	本科目はソフトウェア特化コースの学生のみ受講できる。						
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	1. ガイダンス 2. 実習のテーマ選定		実習で取り組む課題（テーマ）を選定する。		
		2週	2. 実習のテーマの選定		実習で取り組む課題（テーマ）を選定する。		
		3週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		4週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		5週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		6週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		7週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		8週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
	2ndQ	9週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		10週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		11週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		12週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		13週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		14週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		15週	3. ソフトウェアの設計・開発		課題に沿ったソフトウェアの設計を行い、開発を行うことができる。		
		16週					
後期	3rdQ	1週	4. ソフトウェアの開発・試験		ソフトウェアの開発と試験を行うことができる。		
		2週	4. プログラムの開発・試験		ソフトウェアの開発と試験を行うことができる。		
		3週	4. プログラムの開発・試験		ソフトウェアの開発と試験を行うことができる。		
		4週	4. プログラムの開発・試験		ソフトウェアの開発と試験を行うことができる。		
		5週	4. プログラムの開発・試験		ソフトウェアの開発と試験を行うことができる。		
		6週	5. 作品発表の準備		ソフトウェアの作品発表の準備を行うことができる。		
		7週	5. 作品発表の準備		ソフトウェアの作品発表の準備を行うことができる。		

		8週	5. 作品発表の準備	ソフトウェアの作品発表の準備を行うことができる。
	4thQ	9週	5. 作品発表の準備	ソフトウェアの作品発表の準備を行うことができる。
		10週	5. 作品発表の準備	ソフトウェアの作品発表の準備を行うことができる。
		11週	6. 作品発表 (コンテストへの参加など)	ソフトウェアの作品発表を行うことができる。
		12週	6. 作品発表 (コンテストへの参加など)	ソフトウェアの作品発表を行うことができる。
		13週	6. 作品発表 (コンテストへの参加など)	ソフトウェアの作品発表を行うことができる。
		14週	6. 作品発表 (コンテストへの参加など)	ソフトウェアの作品発表を行うことができる。
		15週	6. 作品発表 (コンテストへの参加など)	ソフトウェアの作品発表を行うことができる。
		16週		

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標

分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週
----	----	------	-----------	-------	-----

評価割合

	プログラム	報告書	合計
総合評価割合	80	20	100
ソフトウェア開発力	70	0	70
創造性	10	10	20
表現力	0	10	10