

香川高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)	授業科目	プロジェクト管理論
<b>科目基礎情報</b>					
科目番号	7204		科目区分	専門 / 選択	
授業形態	講義		単位の種別と単位数	学修単位: 2	
開設学科	創造工学専攻 (電気情報工学コース) (2023年度以前入学者)		対象学年	専1	
開設期	後期		週時間数	2	
教科書/教材					
担当教員	柿元 健				
<b>到達目標</b>					
人的資源、物的資源、コスト、スケジュール、品質などのプロジェクト管理の各種手法についての知識を習得するとともに、プロジェクト型学習を通して、プロジェクト管理者の役割についての理解を深める。					
<b>ルーブリック</b>					
	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		
知識	管理する内容と関連付けてプロジェクト管理手法について説明できる	プロジェクト管理手法について説明できる	プロジェクト管理手法について説明できない		
適用	状況に応じて適切なプロジェクト管理手法を考え適用できる	状況に応じて適切なプロジェクト管理が行える	状況に応じて適切なプロジェクト管理が行えない		
実践	PBLにおいて、管理に必要なデータを収集し、プロジェクト管理手法を適切に実践することができる	PBLにおいて、プロジェクト管理手法を適切に実践することができる	PBLにおいて、プロジェクト管理手法を適切に実践することができる		
<b>学科の到達目標項目との関係</b>					
学習・教育目標 B-3 学習・教育目標 B-4					
<b>教育方法等</b>					
概要	製品開発など大きな目標を集団で達成する際にはプロジェクトが組織される。多数の人が様々な役割を担いプロジェクトに携わることになり、多数の人員とコストがプロジェクトに費やされるため、プロジェクトの失敗は大きな損失を招くこととなる。このようなプロジェクトを成功に導くための活動がプロジェクト管理である。				
授業の進め方・方法	前半は講義を中心に進め、適宜、演習を行う。後半は講義とあわせてプロジェクト型学習により複数人による開発を通してプロジェクト管理を実践することで学習する。プロジェクトの題材としてはソフトウェア開発プロジェクトを取り上げる。				
注意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本科目では、一部統計データ処理で扱う知識が必要である。統計データ処理を修得していることが望ましい。</li> <li>・グループ開発演習でソフトウェア開発を行うため、プログラミングに関する基礎知識が必要である。</li> <li>・授業時間以外に、1週に4時間の自主学習が必要である。</li> </ul>				
<b>授業の属性・履修上の区分</b>					
<input type="checkbox"/> アクティブラーニング		<input type="checkbox"/> ICT 利用		<input type="checkbox"/> 遠隔授業対応	
<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業					
<b>授業計画</b>					
		週	授業内容	週ごとの到達目標	
後期	3rdQ	1週	ガイダンス プロジェクト管理概論	・プロジェクトについて説明できる。(B-2) ・プロジェクト管理の意義を説明できる。(B-2)	
		2週	プロジェクト管理概論 ・PMBOKの知識エリア	・PMBOKの知識エリアについて説明できる。(B-2)	
		3週	プロジェクト管理概論 ・プロセス	・プロジェクトのプロセスについて説明できる。(B-2)	
		4週	プロジェクトの立ち上げと計画立案	・プロジェクトの計画の意義を理解し、その方法について説明できる。(B-2)	
		5週	リスク管理	・リスク管理の意義を理解し、その方法について説明できる。(B-2)	
		6週	プロジェクトの実行管理と運営 ・進捗管理 ・費用管理	・プロジェクトで管理する内容とその管理方法について説明できる。(B-2) ・代表的な管理手法について理解し、与えられたデータから管理が行える。(B-2)	
		7週	プロジェクトの実行管理と運営 ・問題管理 ・品質管理 ・変更管理	・プロジェクトで管理する内容とその管理方法について説明できる。(B-2) ・代表的な管理手法について理解し、与えられたデータから管理が行える。(B-2)	
		8週	プロジェクトの終結管理と評価	・プロジェクトを終結管理と評価の意義を理解し、その方法について説明できる。(B-2)	
	4thQ	9週	プロジェクト型開発演習説明 ・演習内容の説明と計画	・プロジェクト型開発演習において、プロジェクト管理手法を適切に実践することができる。(B-3)	
		10週	グループ開発演習準備 ・ソフトウェア開発プロジェクトの管理手法 プロジェクト型開発演習	・ソフトウェア開発プロジェクトの管理手法について説明できる。(B-2)	
		11週	プロジェクト管理ツール プロジェクト型開発演習	・プロジェクト管理ツールについて説明できる。 ・プロジェクト型開発演習において、プロジェクト管理手法を適切に実践することができる。(B-3)	
		12週	分析手法 プロジェクト型開発演習	・プロジェクトで用いられる分析手法について説明できる。(B-2) ・プロジェクト型開発演習において、プロジェクト管理手法を適切に実践することができる。(B-3)	

		13週	設計手法 プロジェクト型開発演習	・プロジェクトで用いられる設計手法について説明できる。(B-2) ・プロジェクト型開発演習において、プロジェクト管理手法を適切に実践することができる。(B-3)
		14週	グループ開発型演習	・プロジェクト型学習において、プロジェクト管理手法を適切に実践することができる。(B-3)
		15週	グループ開発型演習 ・成果発表	・プロジェクト型学習において、プロジェクト管理手法を適切に実践することができる。(B-3)
		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
専門的能力	分野別の専門工学	情報系分野	ソフトウェア	ソフトウェアを中心としたシステム開発のプロセスを説明できる	4 後3

#### 評価割合

	レポート	演習課題	開発演習	合計
総合評価割合	20	40	40	100
知識	15	0	0	15
適用	5	20	10	35
実践	0	20	30	50