

科目名	進級制作Ⅱ				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	菊地 直人				実務授業の有無	有					
対象学科	情報システム科3年制				単位時間数	54	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	後期			○			
授業概要、目的、授業の進め方	企画、仕様設計、プログラミング、ユーザーインターフェースなどのアプリケーション開発をする上で必ず必要となる技術を網羅します。授業の最後には、作品の展示発表会を行い、外部への情報公開とその評価までを行うと同時に、魅力あるプレゼンテーションの手法も学びます。										
学習目標 （到達目標）	アプリケーション制作の最初から最後のステップまでを個人、またはグループで行うことで、アプリケーション開発における総合的なスキルを修得する。										
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	アイデア発想				実習（アイデア抽出）						
2	企画立案、企画書作成				実習（企画書作成）						
3	仕様設計				実習（設計書作成）						
4	アルファバージョン制作プログラミング				実習（制作）						
5	テストケース作成、デバッグ				実習（制作）						
6	アルファバージョン提出				定期報告						
7	ベータバージョン制作プログラミング				実習（制作）						
8	テストケース作成、デバッグ				実習（制作）						
9	ベータバージョン提出				定期報告						
10	マスタバージョン制作プログラミング				実習（制作）						
11	テストケース作成、デバッグ				実習（制作）						
12	マスタバージョン提出				定期報告						
13	作品展示会の実施				演習（プレゼン）						
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
作品完成度30%、提出物20%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。					特になし						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：6年									

科目名	卒業制作				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	江村 智史				実務授業の有無	有					
対象学科	情報システム科3年制				単位時間数	105	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	後期			○			
授業概要、目的、授業の進め方	在学中に習得した技能を駆使して、アプリケーション制作を個人、またはグループで行うことで、アプリケーション開発における総合的なスキルを修得します。企画、仕様設計、プログラミング、ユーザーインタフェースなどのアプリケーション開発をする上で必ず必要となる技術を網羅します。授業の最後には、作品の展示発表会を行い、外部への情報公開とその評価までを行うと同時に、魅力あるプレゼンテーションの手法も学びます。										
学習目標 (到達目標)	オリジナルアプリケーションの完成										
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	テーマ選定・企画作成				教員作成資料						
2	企画プレゼンテーション				教員によるフィードバック						
3	α版制作				学生個人PCでの作業						
4	α版制作				学生個人PCでの作業						
5	中間プレゼンテーション				教員によるフィードバック						
6	β版制作				学生個人PCでの作業						
7	中間プレゼンテーション				教員によるフィードバック						
8	完成版制作				学生個人PCでの作業						
9	最終プレゼンテーション				教員によるフィードバック						
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
作品完成度70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。					特になし						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：2年									