

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023年度)

|                |  |   |           |      |             |    |         |         |    |     |
|----------------|--|---|-----------|------|-------------|----|---------|---------|----|-----|
| 専門分野区分         | システム制作演習   | 科目名   | システム開発演習Ⅱ |      |             |    | 科目コード   | T1290B1 |    |     |
| 配当期            | 後期   | 授業実施形態  | 通常        |      |             |    | 単位数     | 6 単位    |    |     |
| 担当教員名          | 別記   | 履修グループ  | SP3MP3    |      |             |    | 授業方法    | 演習      |    |     |
| 実務経験の内容        | 複数講師のため別記  |   |           |      |             |    |         |         |    |     |
| 学習一般目標         | 学習の総決算として実際のシステム開発現場、及び実務を想定した設計から構築までのシステム開発の実践的なプロセスをチームで疑似体験する。その過程で、システムの発注者であるクライアントとシステム開発を行うエンジニアの視点に立って、実践的なシステム開発の全過程を通じて必要とされる思考力・創造力・技術力・課題解決力やプロジェクト管理能力について学ぶ。またシステム開発スキルを高めるとともに、チームで協調して課題解決を行う力やプレゼンテーション力などの専門スキルを総合的に高める。科目の成果物として「情報処理システム」「ゲーム作品」を完成させる。 |   |           |      |             |    |         |         |    |     |
| 授業の概要および学習上の助言 | 「チーム開発における進め方、考え方」「作業量の把握と進捗管理の重要性」等については講演会や演習過程において実践的にアドバイスする。成果物の完成には、自習学習時間が必要不可欠なため、しっかりとスケジューリングして取り組むこと。   |   |           |      |             |    |         |         |    |     |
| 教科書および参考書      | 各人のテーマに応じた参考資料   |   |           |      |             |    |         |         |    |     |
| 履修に必要な予備知識や技能  | システム開発に関する基礎的な知識・技術(各種システム設計・プログラミング)を習得していること。  |   |           |      |             |    |         |         |    |     |
| 使用機器           | PC実習室  |   |           |      |             |    |         |         |    |     |
| 使用ソフト          | 開発テーマに応じた開発環境を利用する。  |   |           |      |             |    |         |         |    |     |
| 学習到達目標         | 学部DP(番号表記)   | 学生が到達すべき行動目標  |           |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1/2  | システム開発に関する基礎的な知識・技術を活かしながら、必要なシステム開発ドキュメントを作成することができる。    |           |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 1/2  | システム開発に関する基礎的な知識・技術を活かしながら、提示されたテーマを満たすソフトウェアを作成することができる。 |           |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 3  | チーム内の他のメンバーと協調し、自身の持つ能力を活かして課題解決に向けた取り組みができる。             |           |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 4  | 作成したシステムの内容説明とプロジェクトの報告を明確にプレゼンテーションすることができる。             |           |      |             |    |         |         |    |     |
|                | 5  | システム開発に必要な知識・技術を自主的・継続的に学習することができる。                       |           |      |             |    |         |         |    |     |
| 達成度評価          | 評価方法   | 試験  | 小テスト      | レポート | 成果発表(口頭・実技) | 作品 | ポートフォリオ | その他     | 合計 |     |
|                | 学部DP   | 1.知識・理解   |           |      |             |    | 30      |         |    | 30  |
|                |  | 2.思考・判断   |           |      |             |    | 30      |         |    | 30  |
|                |  | 3.態度  |           |      | 10          |    |         |         |    | 10  |
|                |  | 4.技能・表現   |           |      |             | 20 |         |         |    | 20  |
|                |  | 5.関心・意欲   |           |      |             |    |         |         | 10 | 10  |
|                | 総合評価割合   |   |           |      | 10          | 20 | 60      |         | 10 | 100 |
| 評価の要点          |  |   |           |      |             |    |         |         |    |     |

| 評価方法        | 評価の実施方法と注意点   |
|-------------|---|
| 試験          |   |
| 小テスト        |   |
| レポート        | 個人ごとの「振り返りレポート」等<br>内容:600字以上で下記の内容を記述する。<br>・チームメンバー間の役割分担について<br>(例:自身の役割における取り組みや成果について、チームにおける貢献度について)<br>・全体を通して学んだことや成功、失敗要因について<br>・今後に向けて |
| 成果発表(口頭・実技) | 中間発表、最終プレゼンテーション発表用資料の完成度   |
| 作品          | システムの可用性と独自性  |
| ポートフォリオ     |   |
| その他         | 出席、演習に取り組む姿勢  |

### 授業明細表

| 授業回数 | 学習内容   | 授業の運営方法 | 学習課題(予習・復習) |
|------|--|---------|-------------|
| 第1回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●連携企業から学生に「チーム開発における進め方、考え方」を講演</li> <li>■制作に関する高い意識を持つには</li> <li>■作業量の把握と進捗管理の重要性について</li> <li>■業務上の守秘義務/権利等について</li> <li>■演習の進め方と評価について</li> </ul> | 講演会     |             |
| 第2回  | 提出された企画に基づきグループにてシステム制作を行う。担当教員はグループの進捗に基づき指導する。   | 打合せと制作  |             |
| 第3回  | 進捗状況確認、システム制作  | 打合せと制作  |             |
| 第4回  | 中間発表の準備を行う。教員の指導の下、企画の狙い、完成イメージ等、プレゼンテーション内容についてグループワークを行う。  | 打合せと制作  |             |
| 第5回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●中間発表</li> <li>●評価</li> <li>●受講生の中間成果発表のプレゼンテーション及び作品に対する指導、評価</li> <li>●総評/受講生グループごとのフィードバック提供</li> </ul>  | 発表と評価   |             |
| 第6回  | 中間発表で、連携企業や教員より指摘された事項について検討し、修正を加えた上、教員の指導の下、システム制作を行う。   | 打合せと制作  |             |
| 第7回  | 進捗状況確認、システム制作  | 打合せと制作  |             |
| 第8回  | 進捗状況確認、システム制作  | 打合せと制作  |             |
| 第9回  | 進捗状況確認、システム制作  | 打合せと制作  |             |
| 第10回 | 進捗状況確認、システム制作  | 打合せと制作  |             |
| 第11回 | 進捗状況確認、システム制作  | 打合せと制作  |             |
| 第12回 | 進捗状況確認、システム制作  | 打合せと制作  |             |

|      |   |        |  |
|------|---|--------|--|
| 第13回 | 最終発表の準備を行う。教員の指導の下、完成したシステム等について、プレゼンテーション準備を行う。  | 打合せと制作 |  |
| 第14回 | 最終発表の実施と評価<br>●受講生の最終成果発表のプレゼンテーション及びシステムに対する指導、評価<br>●総評/受講生グループごとのフィードバック提供<br>成果物としての作品と今後のそれぞれの制作課題などを基に、スケジュール管理の重要性などに対し、講評を行う。 | 発表と評価  |  |
| 第15回 | 最終発表の実施と評価<br>●受講生の最終成果発表のプレゼンテーション及びシステムに対する指導、評価<br>●総評/受講生グループごとのフィードバック提供<br>成果物としての作品と今後のそれぞれの制作課題などを基に、スケジュール管理の重要性などに対し、講評を行う。 | 発表と評価  |  |

| 担当教員一覧  | 実務経験の内容   |
|---|---|
| 岩田 君昭   | プログラマ、ディレクターとして遊技機の開発会社に22年間勤務。遊技機のソフトウェア開発と、開発全般のディレクション業務に従事した。これら実務経験をもとに、ゲーム作成方法や作品制作について指導する。  |
| 和田 康宏   |   |
| 申 宰暎  | ゲームやアプリ企業で10年間プログラム開発、管理の業務を行った。その実務経験に基づきゲーム開発方法やノウハウを指導する。  |
| 濱田 享<br>株式会社COMET DESIGN<br>WORKS<br>職業実践専門課程連携企業 | プログラマとしてゲーム系企業で10年間、またフリーランスとしても活動し、ゲームを中心に様々なアプリの開発に従事。これらの実務経験に基づき2D・3Dゲーム開発に必要な高度なプログラミングの知識やスキル、実践的なゲームソフトの制作技法を指導する。                   |
| 明石 美則   | IT業界でプログラマー、システムエンジニアとして3年、製造業の生産管理統合システムに携わるのちに、ゲーム業界で約9年プログラマーとして、コンシューマーゲームの開発に携わるこれらの実務経験に基づき、ゲーム業界のプログラマーになるのに必要な知識と、実践的なゲーム制作技法を指導する。 |
| 小山 寛夢   | ゲーム会社にゲームプランナーとして従事。コンシューマ・ソーシャルと幅広いジャンルのゲーム開発/運営の経験を生かし、ゲーム作成方法や作品制作について指導する。  |