

授業科目名	システム開発Ⅱ		科目コード	2301031	
開講クラス	情報システム科	コース	ITエンジニア	学 年	2年
担当教員	平川 貴之		実務経験教員 ( <input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無 )		
	実務経験内容 ・ 某 Sier に勤務し、ハードウェア開発 (通信系システム) 設計を担当。また、中小企業向け簡易業務システム開発経験を活かし、活きた技術を教える				
開講時期	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60時間	
	必須・選択・ <input checked="" type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	2単位	
使 用 テキスト 1	書 名	IT戦略とマネジメント			
	著 者				
	出版社	株式会社インフォテックサーブ			
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 ・ 実験 ・ その他 ( )				
<授業の目的・目標> ・ ICT 業界 (情報通信技術) で業務を遂行する上で必要となってくる基礎知識や関連技術を習得する。 ・ 特にシステム開発の流れを習得することで、次世代を担う人材として成長する。					
<授業の概要・授業方針> ・ グループ学習を中心に、実習形式を取り入れる。段階を踏んで、開発の流れをシミュレーション形式で行っていく。開発案件 (実習課題) によって時間数の前後はあるが、プロジェクトでの開発の重要性 (技術・コミュニケーション・マネジメント) を学んでもらう。					
<成績基準・評価基準> ・ 日々の実習の取り組みで評価していく。(技術・コミュニケーション・自己管理能力) ・ ドキュメントや成果物、担当業務の遂行で 3 段階評価をする。 100~80 点 : 優 79~70 点 : 良 69~60 点 : 可 59 点以下 : 不可 ※ 不可の評価 : 授業時間数が少ない場合や参加意欲が低い場合					
<使用問題集・注意事項> ・ グループ学習における進捗管理を各生徒それぞれに管理させること。自分の担当や理解度をしっかり把握し、グループ内に周知させる。					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> ・ 最新技術動向を知るために技術系 Web サイトの閲覧が必要 例) xtech ( <a href="https://xtech.nikkei.com/">https://xtech.nikkei.com/</a> )、itmedia ( <a href="https://www.itmedia.co.jp/">https://www.itmedia.co.jp/</a> ) など					

授業科目名		システム開発Ⅱ	
回	授 業 内 容	備 考	
1	要件定義（グループ学習とアイスブレイク）		
2	要件定義（グループ学習とアイスブレイク）		
4	システム企画（調査分析・情報収集）		
5	システム企画（調査分析・情報収集）		
6	システム企画（資料作成）		
7	システム企画（資料作成）		
8	システム企画（資料作成）		
9	システム企画（プレゼンテーション）		
10	システム企画（プレゼンテーション）		
11	システム企画（グループ学習フィードバック）		
12	システム企画（グループ学習フィードバック）		
13	システム開発①プロジェクト立ち上げ		
14	システム開発①プロジェクト立ち上げ		
15	システム開発①システム案件検討		
16	システム開発①システム案件検討		
17	システム開発①システム案件検討		
18	システム開発①調査分析・情報収集		
19	システム開発①調査分析・情報収集		
20	システム開発①調査分析・情報収集		
21	システム開発①外部設計（システム概要・機能抽出）		
22	システム開発①外部設計（システム概要・機能抽出）		
23	システム開発①外部設計（システム概要・機能抽出）		
24	システム開発①外部設計（システム概要・機能抽出）		
25	システム開発①外部設計（画面遷移・UI設計）		
26	システム開発①外部設計（画面遷移・UI設計）		
27	システム開発①外部設計（画面遷移・UI設計）		
28	システム開発①外部設計（画面遷移・UI設計）		
29	システム開発①内部設計（コードとフィールド設計）		
30	システム開発①内部設計（コードとフィールド設計）		

回	授 業 内 容	備 考
31	システム開発①内部設計（コードとフィールド設計）	
32	システム開発①内部設計（コードとフィールド設計）	
33	システム開発①内部設計（テーブル設計）	
34	システム開発①内部設計（テーブル設計）	
35	システム開発①内部設計（テーブル設計）	
36	システム開発①内部設計（テーブル設計）	
37	システム開発①内部設計（クエリ設計）	
38	システム開発①内部設計（クエリ設計）	
39	システム開発①内部設計（クエリ設計）	
40	システム開発①内部設計（クエリ設計）	
41	システム開発①内部設計（フォーム・レポート設計）	
42	システム開発①内部設計（フォーム・レポート設計）	
43	システム開発①内部設計（フォーム・レポート設計）	
44	システム開発①内部設計（フォーム・レポート設計）	
45	システム開発①内部設計（マクロ設計）	
46	システム開発①内部設計（マクロ設計）	
47	システム開発①内部設計（マクロ設計）	
48	システム開発①内部設計（マクロ設計）	
49	システム開発①製作・プログラミング（オブジェクト作成）	
50	システム開発①製作・プログラミング（オブジェクト作成）	
51	システム開発①製作・プログラミング（オブジェクト作成）	
52	コードレビュー	
53	システム開発①製作・プログラミング（オブジェクト作成）	
54	システム開発①製作・プログラミング（オブジェクト作成）	
55	システム開発①テストと修正	
56	システム開発①テストと修正	
57	プレゼンテーション準備・納品物件整理	
58	プレゼンテーション（グループ発表）	
59	プレゼンテーション（グループ発表）	
60	プレゼンテーション（フィードバック）	