

科目名	システム先端IT						年度	2026	
英語科目名	System Advanced IT						学期	後期	
学科・学年	ITスペシャリスト科 AI・システム専攻 3年次	必/選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	金井	教員の実務経験		有	実務経験の職種		システムエンジニア		
【科目の目的】 本科目は、次年度実施する「卒業制作」のための準備科目である。 チームで制作活動を行い、展示・発表するうえで必要な知識と技術を習得します。 科目名は『専攻名』+“先端IT”としており、専攻毎に「システム先端IT」・「ネットワーククラウド先端IT」・「セキュリティ先端IT」とあるが、科目の目的はいずれも同じである。									
【科目の概要】 本科目では、チームでの制作活動および展示・発表に必要な知識・技術として以下を習得する。 ※習得する内容や使用するソフトウェアなどは、変更になる可能性があります。 1. スケジュールの作成・管理 (Redmine) 2. バージョン管理 (GitHub) 3. 動画作成方法 (PowerPoint)									
【到達目標】 1. Redmineを用いてプロジェクトの計画・タスク管理ができる 2. GitHubを使用してリポジトリの管理、ブランチ作成、マージおよびコンフリクト解消ができる 3. PowerPointを使って効果的な動画を企画・作成し、視覚効果と構成力を備えた作品を完成させる									
【授業の注意点】 授業中の私語や受講態度には厳しく対応する 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	プロジェクト計画・タスク管理が的確に行え、チーム内で適切に共有できる。	プロジェクト計画やタスク管理が正確に行え、共有も適切にできる。	基本的なプロジェクト計画・タスク管理が行え、進捗も共有できる。	計画やタスク管理が不安定で、共有や進捗管理に支援が必要である。	プロジェクト計画やタスク管理が不十分で、ほぼ全体に指導が必要である。				
到達目標 B	リポジトリ操作がスムーズで、ブランチ作成やコンフリクト解消を自発的に行える。	指示に基づきリポジトリの管理やブランチ作成、コンフリクト解消が行える。	基本的なリポジトリ操作やブランチ作成ができるが、コンフリクト解消は要指導。	リポジトリ操作やブランチ作成に不慣れで、サポートがあれば操作できる。	GitHub操作に多くの支援が必要で、ブランチやマージ操作に困難がある。				
到達目標 C	ストーリー性と視覚効果が高く、完成度の高い動画を制作できる。	内容と視覚効果が適切に調和し、理解しやすい動画を作成できる。	基本的な視覚効果と内容を備えた、標準的な動画を完成できる。	必要な視覚効果や構成が一部不足し、理解しにくい部分がある。	内容の構成や視覚効果が不十分で、伝わりにくい動画になっている。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 授業にて資料配布を行う。参考書・参考資料等は授業中に指示をする。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 試験と課題、理解度確認の小テストを総合的に評価する。授業参加度、授業態度も評価に含まれる。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		システム先端IT			年度	2026
英語表記		System Advanced IT			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	Redmineの基本操作とプロジェクト作成	Redmineの基本操作とプロジェクト作成を習得する	1 Redmineの概要と基本操作を理解	Redmineの概要を説明し、基本操作ができる。	1, 2	
			2 プロジェクトの作成方法を学ぶ	新しいプロジェクトを立ち上げ、基本設定を行える。		
			3 タスクやスケジュール設定の基礎を学ぶ	プロジェクト作成後にタスクの登録とスケジュール設定ができる。		
2	タスクの管理と進捗管理	タスク作成と進捗管理の方法を習得する	1 タスクの追加・担当者設定・期限設定を理解	タスクを作成し、担当者と期限を適切に設定できる。	1, 2	
			2 進捗状況の確認と更新方法を学ぶ	進捗状況を確認し、タスクのステータス変更ができる。		
			3 進捗共有方法を学ぶ	チーム内で進捗情報を共有するための操作ができる。		
3	ガントチャートを用いたスケジュール管理	ガントチャートでプロジェクト全体を管理する	1 ガントチャート機能の基本操作を学ぶ	Redmineのガントチャート表示と操作ができる。	1, 2	
			2 タスクの関連性設定とスケジュール可視化	タスク間の依存関係を設定し、全体スケジュールを可視化できる。		
			3 スケジュール調整・プロジェクト見直し方法	ガントチャートを用いてスケジュールの調整や見直しができる。		
4	GitHubの基本操作とリポジトリ作成	GitHubの基本的な操作を習得し、リポジトリの作成やクローン方法を理解する	1 GitHubリポジトリの作成・管理	新規リポジトリの作成と基本設定ができる。	1, 2	
			2 リポジトリのクローンとフォークの違い	クローンとフォークの使い分けができる。		
			3 基本的なファイルの操作（追加、削除、コミット）	ファイルの追加・コミット操作を理解し実行できる。		
5	バージョン管理の基礎とブランチの活用	バージョン管理の基礎を学び、ブランチを使った管理方法を習得する	1 コミットとバージョン管理の仕組み	コミット履歴を確認し、バージョンの変更点を把握できる。	1, 2	
			2 ブランチの作成と切り替え	新規ブランチの作成と活用方法を理解できる。		
			3 プルリクエストとレビューの基本操作	プルリクエストを用いたレビューの流れが理解できる。		
6	マージとコンフリクトの解消	ブランチ間のマージ方法を学び、コンフリクトの解消を実践する。	1 ブランチのマージと管理	ブランチをマージし、バージョン統合ができる。	1, 2	
			2 コンフリクトの理解と解決方法	コンフリクトの原因を理解し、手動で解消できる。		
			3 マージ後の確認とリリース準備	マージ後のバージョン状態を確認し、最終リリースを準備できる。		
7	動画作成の基本と構成設計	PowerPointで動画作成の基本操作を学び、ストーリーボードを作成する。	1 動画作成の基本操作（スライド設定、比	動画作成に必要なスライド設定と比率を適切に設定できる。	2	
			2 ストーリーボードの作成	動画の流れを計画し、ストーリーボードに反映できる。		
			3 動画用スライドデザインのコツ	視認性を意識したスライドデザインを構築できる。		
8	テキスト・画像のレイアウト	動画に適したテキスト・画像のレイアウト方法を学ぶ。	1 動画向けテキスト配置とデザイン	視覚効果を高めるため、動画向けの適切なテキスト配置ができる。	2	
			2 視覚効果を高める画像の選定と配置	伝えたい内容に合わせて適切な画像を選び配置できる。		
			3 スライド全体の統一感を出すデザイン設定	統一感のあるスライドデザインを作成できる。		
9	アニメーションの設定（基本編）	基本的なアニメーション効果を学び、スライドに適用する。	1 アニメーションの種類と適用方法	各種アニメーションを理解し、スライドに適用できる。	2	
			2 基本的な動作効果の作成	単純な動作効果を設定し、スライドに動きをつけられる。		
			3 アニメーションのタイミング設定	アニメーションのタイミングを内容に合わせて調整できる。		
10	アニメーションの設定（応用編）	複数のアニメーション効果を組み合わせる動きを表現する。	1 複数のアニメーション効果の組み合わせ	効果を組み合わせ、複雑な動作を演出できる。	2	
			2 進行に合わせたアニメーション順序の最適化	内容の進行に沿ったアニメーションの順序を設定できる。		
			3 オブジェクトの動きを強調する演出	重要な要素を強調するための動作効果を活用できる。		
11	音声の挿入とナレーション録音	スライドに音声を挿入し、必要に応じてナレーションを録音する。	1 音声ファイルの挿入と調整	動画に音声を挿入し、タイミングを調整できる。	2	
			2 ナレーションの録音方法	PowerPointを使ってナレーションを録音し、挿入できる。		
			3 音声のタイミングとスライドの同期	音声とスライドを内容に沿って正確に同期できる。		
12	字幕の作成と配置	動画の字幕作成・配置を学び、内容を強調する。	1 字幕の挿入方法とデザイン	字幕を挿入し、読みやすいデザインを設定できる。	2	
			2 字幕のタイミング調整	スライドの内容に沿って字幕のタイミングを調整できる。		
			3 視認性の良いフォントとサイズ選定	視認性の高いフォントやサイズを字幕に設定できる。		
13	エフェクトとトランジションの設定	トランジションや特殊効果を用いて、スライド間の流れをスムーズにする。	1 トランジション効果の種類と使い方	適切なトランジション効果を理解し、スライド間に適用できる。	2	
			2 スライドの切り替え演出	スムーズなスライド切り替えのための演出を設定できる。		
			3 エフェクトを用いた視覚的演出の強化	視覚的に効果的なエフェクトをスライドに活用できる。		
14	動画のエクスポートと再生確認	完成したスライドを動画形式でエクスポートし、品質を確認する。	1 動画のエクスポート手順（MP4形式など）	完成した動画を適切な形式でエクスポートできる。	2	
			2 動画品質の設定と最適化	必要に応じて動画の品質を調整し、最適化できる。		
			3 再生確認と問題点の最終調整	再生確認により動画の問題点を発見し、調整できる。		
15	完成動画の発表・フィードバック	作成した動画を発表し、相互にフィードバックを行う。	1 動画プレゼンテーションのスキル	完成動画を発表し、プレゼンテーションできる。	2	
			2 フィードバックを活用した改善点の理解	他者のフィードバックを理解し、改善点を認識できる。		
			3 他の作品から学び、自分の作成物に活かすポイント	他の動画の良い点を学び、自分の動画に反映できる。		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等