科目名	プロジェクト実習２							年度	2026
英語科目名	Project Course 2							学期	前期
学科・学年	ＡＩシステム科　２年次	必／選	選	時間数	90	単位数	2	種別※	実習
担当教員	末吉　竜介		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】

地域連携やコンテスト出場を通して、メンバーで成果物を完成させることを目標とする。最後まで成果物を完成させることで、専門技術の向上を目指す。また、プロジェクト活動を通じ、学生間の問題解決力、対話力、合意形成力を身に着け、プロジェクトマネジメントの基礎技術を身に着ける。

【科目の概要】

他学科・地域・企業と連携した課題解決や各種コンテストへの出場など、プロジェクト単位の活動を通してチームの役割を学ぶ。グループ学習の形式で、実習中心の授業を行う。グループで企画内容をまとめ、毎回進捗状況に関する報告プレゼンテーションを行う。完成品を作成するまでにプロトタイプを作成し、プロトタイプに関する中間発表も実施する。成果物を完成させられるだけのプログラミングスキルが必須となるため、不足技術は自ら授業外で能動的に学習することが求められる。

【到達目標】

A,基本的なAIリテラシーを理解する
B,データの処理やデータの読解を適切に行えるようになる
C,AIを実装するためのプログラミング(python)が行えるようになる
D,チーム全員で協力しながら大会の来場者数などを予測し、精度を向上させる
E,最終発表を行い、相手にわかりやすく説明することができる

【授業の注意点】

授業時数の4分の3以上出席しない者はD評価となる。

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	基本的なAIリテラシーを理解し、説明できる	基本的なAIリテラシーを理解できる	基本的なAIリテラシーを概ね理解できる	基本的なAIリテラシーをあまり理解できない	基本的なAIリテラシーを全く理解できない
到達目標 B	データの処理やデータの読解を適切に行え、説明することができる	データの処理やデータの読解を適切に行える	データの処理やデータの読解を適切に行うことが概ねできる	データの処理やデータの読解を適切に行うことがあまりできない	データの処理やデータの読解を適切に行うことが全くできない
到達目標 C	AIを実装するためのプログラミング(python)が行え、説明できる	AIを実装するためのプログラミング(python)が行うことができる	AIを実装するためのプログラミング(python)が概ね行うことができる	AIを実装するためのプログラミング(python)はあまりできない	AIを実装するためのプログラミング(python)は全くできない
到達目標 D	チーム全員で協力しながら大会の来場者数などを予測し、精度を向上させることができる	チーム全員で協力しながら大会の来場者数などを予測できている	チーム内の一部で協力しながら大会の来場者数などを予測できている	チーム内の一部で協力しながら作業ができている	チームで協力はできていない
到達目標 E	最終発表を行い、相手にわかりやすく説明することができる	最終発表を行い、相手に説明することができる	最終発表で相手に説明することが概ねできる	最終発表であまり話すことができない	最終発表で話すことができない

【教科書】

なし

【参考資料】

なし

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題 50% 試験と課題を総合的に評価する
小テスト 30% 授業内容の理解度を確認するために実施する
平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	プロジェクト実習２	年度	2025
英語表記	Project Course 2	学期	前期

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	DXリテラシー	DXリテラシーの基礎を理解する	1	DX入門 Why編	e-Learningに沿って学習を行う	2	
			2	DX入門 What編	e-Learningに沿って学習を行う		
			3	DX入門 How編	e-Learningに沿って学習を行う		
2	生成AI	生成AIを実践的に活用できる	1	フロントエンジニア編	e-Learningに沿って学習を行う	2	
			2	バックエンドエンジニア編	e-Learningに沿って学習を行う		
			3	データサイエンティスト編	e-Learningに沿って学習を行う		
3	AIリテラシー	AIリテラシーの基礎を理解する	1	AI入門	e-Learningに沿って学習を行う	2	
			2	生成AI入門	e-Learningに沿って学習を行う		
			3	AIソフトウェア開発	e-Learningに沿って学習を行う		
4	データベーススキル	データ分析の基礎を身に着ける	1	データ集計/抽出	e-Learningに沿って学習を行う	2	
			2	データ加工	e-Learningに沿って学習を行う		
			3	データ読解	e-Learningに沿って学習を行う		
5	NoCode	NoCodeで分析や開発を行えるようになる	1	BIツール	e-Learningに沿って学習を行う	2	
			2	AutoML	e-Learningに沿って学習を行う		
			3	Excel	e-Learningに沿って学習を行う		
6	データサイエンス	AIやデータサイエンスに関連する理論や概念を理解する	1	データ分析入門	e-Learningに沿って学習を行う	2	
			2	SQL入門	e-Learningに沿って学習を行う		
			3	統計学	e-Learningに沿って学習を行う		
7	データサイエンス	AIやデータサイエンスに関連する理論や概念を理解する	1	評価関数	e-Learningに沿って学習を行う	2	
			2	自然言語処理	e-Learningに沿って学習を行う		
			3	ディープラーニング	e-Learningに沿って学習を行う		
8	プログラミング	AIを実装するための具体的なコーディングスキルを習得する	1	Python	e-Learningに沿って学習を行う	2	
			2	Numpy	e-Learningに沿って学習を行う		
			3	Pandas	e-Learningに沿って学習を行う		
9	観客数予測モデルの作成	観客数を予測するモデルを作成する	1	学習データの分割	e-Learningに沿って学習を行う（チーム作業）	2	
			2	モデルの学習	e-Learningに沿って学習を行う（チーム作業）		
			3	モデルの精度評価	e-Learningに沿って学習を行う（チーム作業）		
10	観客数予測モデルの作成	中間発表準備を行う	1	役割分担	役割分担を行う	2	
			2	資料作成	中間発表で使用する資料の作成		
			3	発表	代表者による発表を行う		
11	観客数予測モデルの作成	中間発表 (前半チーム)	1	役割分担	メンバの役割を決める	2	
			2	資料作成	中間発表で使用する資料の作成		

			3	発表	代表者による発表を行う		
12	観客数予測モデルの作成	中間発表 （後半チーム）	1	役割分担	メンバの役割を決める	2	
			2	資料作成	中間発表で使用する資料の作成		
			3	発表	代表者による発表を行う		
13	観客数予測モデルの改善	観客数を予測するモデルを改善する	1	モデルの改善	e-Learningに沿って学習を行う（チーム作業）	2	
			2	残差分析	e-Learningに沿って学習を行う（チーム作業）		
			3	モデルの再構築	e-Learningに沿って学習を行う（チーム作業）		
14	観客数予測モデルの改善	試行錯誤しながら精度を向上させる	1	モデルの改善	e-Learningに沿って学習を行う（チーム作業）	2	
			2	残差分析	e-Learningに沿って学習を行う（チーム作業）		
			3	モデルの再構築	e-Learningに沿って学習を行う（チーム作業）		
15	最終発表	最終発表	1	発表	チーム全員で発表を行う	2	
			2				
			3				
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							