

2021年度 日本工学院専門学校											
A I システム科											
アイデアソン・ハッカソン演習 1											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	久保田 達也			実務 経験	有	職種	コンサルタント				
授業概要											
アイデアソン・ハッカソンが何かをしり、実際にすすめていく。チームでの取り組みの中で、コミュニケーションをしっかりとる。発表の場にて自らのアイデアを伝えていく。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											
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、新しいサービスや機能に関するアイデアを生み出すことができ、それをプレゼンテーションで相手に正確に伝えることができる。客観的な評価を受けた際、その内容を次につなげる改善する力を身につけることができる。											
授業方法											
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、新しいサービスや機能に関するアイデアを生み出すことができ、それをプレゼンテーションで相手に正確に伝えることができる。客観的な評価を受けた際、その内容を次につなげる改善する力を身につけることができる。											
成績評価方法											
試験・課題 50% 試験は実施せず、プロトタイプ、制作物について評価する 成果発表 40% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する (口頭・実技) 平常点 10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
授業中の私語や受講態度などには厳しく対応をする。理由の無い遅刻や欠席は認めない。講義に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーを守ることを求める。(詳しくは、最初の授業で説明。) また、グループ学習の形式をとるため、協調性も評価の対象となりうる。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。ノートPCは必携である。											
教科書教材											
資料を配布する											
回数	授業計画										
第1回	ハッカソン・アイデアソンとは何かを知る										
第2回	実施趣旨、目標、進め方、および評価方法を理解する。グループを決定することができる。										
第3回	制作してみたいアプリケーションやサービス、使ってみたい機材や技術の調査の仕方を知る。										
第4回	出品するコンテスト、地域との連携などを決め、調達機材、製作期間、技術要素などの観点から、実現可能性を検討することができる。										
第5回	計画に沿って、技術調査、設計作業、プロトタイプの作成などを行い、アウトプットができる。										
第6回	計画に沿って、技術調査、設計作業、プロトタイプの作成などを行い、アウトプットができる。										

2021年度 日本工学院専門学校	
A I システム科	
アイデアソン・ハッカソン演習 1	
第7回	プレゼン資料やPVの作成、デモの準備をし、リハーサルを行い、発表を行うことができる。
第8回	制作物が完成するまでの計画を作成し、計画の実現性について説明することができる。
第9回	制作物の作成進捗に関する発表を行い、その重要性を理解する。
第10回	計画に沿って、詳細設計、製造、品質評価などを行い、その時点でのアウトプットができる。
第11回	計画に沿って、詳細設計、製造、品質評価などを行い、その時点でのアウトプットができる。
第12回	計画に沿って、詳細設計、製造、品質評価などを行い、その時点でのアウトプットができる。
第13回	計画に沿って、詳細設計、製造、品質評価などを行い、その時点でのアウトプットができる。
第14回	プレゼン資料やPVの作成、デモの準備をし、リハーサルを行い、グループ毎に制作物の発表を行い、他チームの発表を適正評価することができる。
第15回	成果物の整理・集約を行い、客観的な評価を受け、その情報を今後役に立てる方法を知る。