

## 情報処理科

## 卒業制作

対象	2年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	180	単位	6
担当教員	塚本、齋藤、渕川			実務経験	無	職種	システムエンジニア（塚本）、運用エンジニア（齋藤）、プログラマ（渕川）				

## 授業概要

在学中に学習したことを生かしてグループごとにテーマを決め、作品の制作や自由研究を行います。

## 到達目標

学んだ知識や技術を集約し、グループで協力しながら1つの作品を制作し、卒業展で発表することが目的となる。1人で作業するだけではなく、他のメンバーと協力・連携することを意識しながらスケジュール通りに作業をすることができるようになる。コミュニケーションの重要性を理解し、自分のことだけではなく、他のメンバーの状況を確認しながら必要であれば軌道修正を行い、作業ができるようになる。

## 授業方法

グループを作成し、テーマを1つ決め目的を持った作品を制作する。実装する機能やメンバーの役割分担、スケジュールなどを決定後、設計書を作成しプログラミングを行う。

## 成績評価方法

作品の内容や完成度、中間発表や最終発表の内容、グループ作業の状況などを総合的に評価する。

## 履修上の注意

授業開始時にグループを作成し、そのグループでテーマを決め、最後まで作業を行う（途中でのグループ変更はできない）。授業で必要となる資料はグループ単位で準備すること。計画と役割分担はしっかりと行い、バランスを取ること。評価はグループ単位で行うため、メンバーそれぞれが責任を持って作業をすること。総授業時間の4分の3以上出席していない場合、評価対象にならない。

## 教科書教材

各グループごとに必要に応じて書籍を使用して良い。インターネットの情報や図書館の書籍も積極的に活用すること。

回数	授業計画
第1回	内容の説明、グループ作成(1)
第2回	グループ作成(2)、リーダーの決定
第3回	テーマの決定

## 情報処理科

## 卒業制作

第4回	情報収集、仕様や環境の決定(1)
第5回	情報収集、仕様や環境の決定(2)
第6回	スケジュールの説明と設定
第7回	第一回プレゼンテーション
第8回	グループごとに作業(1)
第9回	グループごとに作業(2)
第10回	グループごとに作業(3)
第11回	グループごとに作業(4)
第12回	グループごとに作業(5)
第13回	グループごとに作業(6)
第14回	グループごとに作業(7)
第15回	第二回プレゼンテーション