



| 科目名  |                        | プロジェクト実習 1                    |      |                      |                                                       | 年度   | 2025 |
|------|------------------------|-------------------------------|------|----------------------|-------------------------------------------------------|------|------|
| 英語表記 |                        | Project Practice 1            |      |                      |                                                       | 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    | プロジェクトとプレゼンテーションの基本（１） | プロジェクトとプレゼンテーションの基本を学ぶ        | 1    | プロジェクト計画と管理          | プロダクト開発の初期段階から完成までを計画的に進めるための基本的なスキルを習得する             | 2    |      |
| 2    | プロジェクトとプレゼンテーションの基本（２） |                               | 2    | コミュニケーションとステークホルダー管理 | プロジェクトに関わるすべての関係者とのコミュニケーションを効果的に行う方法を学ぶ              | 2    |      |
| 3    | プロジェクトとプレゼンテーションの基本（３） |                               | 3    | 効果的なプレゼンテーションの作成と実施  | 情報を効果的に伝えるプレゼンテーションの方法を学ぶ                             | 2    |      |
| 4    | 要求定義と要件定義（１）           | 仮想プロジェクトにおいて要求定義と要件定義を実践する    | 1    | 要求定義の基礎知識とプロセス       | プロジェクトの目的やビジネスの要件を明確にするための要求定義の基本的な手法を学ぶ              | 2    |      |
| 5    | 要求定義と要件定義（２）           |                               | 2    | 要件定義の技法と文書化          | 要求定義をもとに、システムの機能を記述する要件定義のスキルを習得する                    | 2    |      |
|      |                        |                               | 3    | コミュニケーション            | ステークホルダーとの効果的なコミュニケーションを習得する                          | 2    |      |
| 6    | 基本設計＆詳細設計（１）           | 仮想プロジェクトにおいて基本設計と詳細設計を実践する    | 1    | 基本設計のプロセスと文書化        | 要件定義を元に、システムやソフトウェアの大まかな構成や動作を決定する基本設計の方法を学ぶ          | 2    |      |
| 7    | 基本設計＆詳細設計（２）           |                               | 2    | 詳細設計の具体的な技法          | 基本設計で定められた方針をもとに具体的な実装に必要な詳細な設計を行う技法を学ぶ               | 2    |      |
| 8    | 基本設計＆詳細設計（３）           |                               | 3    | 設計の検証と修正             | 設計が適切であるかを検証し、必要に応じて修正するプロセスを学ぶ                       | 2    |      |
| 9    | 製造＆単体テスト（１）            | 設計に基づいて製造と単体テストを実践する          | 1    | 実装のベストプラクティス         | 設計文書を元にコードの実装を行う際のベストプラクティスや標準的な手法を学ぶ                 | 2    |      |
| 10   | 製造＆単体テスト（２）            |                               | 2    | 単体テストの基礎と実施方法        | 実装したコードが正しく動作するかを確認するための単体テストの基礎知識と実施方法を学ぶ            | 2    |      |
| 11   | 製造＆単体テスト（３）            |                               | 3    | デバッグとトラブルシューティング     | 実装や単体テストの際に発生する問題やエラーに対応するためのデバッグ技術やトラブルシューティングの方法を学ぶ | 2    |      |
| 12   | 結合テスト（１）               | 結合テストを実践する                    | 1    | 結合テストの基礎知識           | 結合テストの目的や、単体テストとの違い、結合テストの種類や実施時のポイントを学ぶ              | 2    |      |
| 13   | 結合テスト（２）               |                               | 2    | テストシナリオとテストケース       | 結合テストを実施するためのテストシナリオやテストケースを作成する技術を学ぶ                 | 2    |      |
|      |                        |                               | 3    | トラブルシューティング          | テスト中に発生する問題やエラーに対するトラブルシューティングの手法を習得する                | 2    |      |
| 14   | 成果発表（１）                | 成果物に関するプレゼンテーションを通じて、成果物を提出する | 1    | プレゼンテーションの構成         | 成果物の目的、機能、もたらす価値を明確に伝える技術を学ぶ                          | 2    |      |
| 15   | 成果発表（２）                |                               | 2    | デモンストレーションの実施        | 開発した成果物のデモンストレーションを効果的に行う方法を学ぶ                        | 2    |      |
|      |                        |                               | 3    | Q&Aセッションの対応          | 質疑応答のセッションを成功させるための方法を学ぶ                              | 2    |      |

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