創造演習 (Creation and Research Practice)

本科	選択・必修	開設時期	単位数	授業形態	担　当
情報電子	必修	4 年後	1	演習	山田健仁 古賀崇了 力　規晃

【授業の概要】
　新規性のある情報システムを企画・設計する。設計したシステムの開発は５年生で行う。
　まず、生活の中で、「こんなものがあったら便利だろう、あるいは楽しいだろう、おもしろいだろう」と思えるようなニーズを発掘する。ここで、アイデアを出す方法を学び、アイデアをまとめていく過程を体験する。次に、システムの仕様を決定し、設計まで行う。
　設計するシステムには新規性とオリジナリティを求める。

【授業の進め方】
１．４～５名程度のグループに分かれ、アイデアを出し合う。
２. 開発するシステムを選び、２～３名の開発グループを作る。
３. 設計を行う。
４. 作品発表会を実施する。

【授業の概要】

[第１週]　授業の目的や進め方を説明する。
KJ 法、ブレーンストーミング等のアイデアを出す方法を学ぶ。
アイデアチームを決める。
＜各人がアイデアシートを提出する。＞

[第２週～第４週]　アイデアチームに分かれて、アイデア出しを行う。
＜１つのチームが２～３個のアイデアマップを制作し、提出する。＞

[第５週～第９週]　開発チームを決定する。
システムを企画する。
＜チームごとにシステム提案書を作成し、提出する。＞
※授業中、担当教員が進捗状況を確認する。

[第 10 週～第 14 週]　システムの設計を行う。
＜チームごとに外部設計書を作成し、提出する。＞
※授業中、担当教員が進捗状況を確認する。

[第 15 週]　作品発表審査会
（設計したシステムに関するプレゼンテーションを行う）

【到達目標】	新規性のあるシステムを企画・設計できる。独自性のあるニーズを発掘できる。		
【徳山高専学習・教育目標】	C1	【ＪＡＢＥＥ基準 1(1)】	d-2c
【評価法】	システム提案書（４０％）、外部設計書（４０％）、作品発表審査会でのプレゼンテーション（１０％）、個人ごとのチーム貢献度（１０％）をもとに、総合的に評価する。		
【テキスト】	なし		
【関連科目】	ソフトウェア工学（４年）、工学セミナー（４年）、創造製作（５年）、卒業研究（５年）		
【成績欄】	前期中間試験【　　】 前期末試験【　　】 前期成績【　　】 後期中間試験【　　】 後期末試験【　　】 学年末成績【　　】		