

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 高山泰博 室谷英彰 浦上美佐子	
<b>【授業の概要】</b> 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製作は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。						
<b>【授業の進め方】</b> 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. システム提案発表会を行う。 4. 設計を行う。						
作品を設計するための技術を確実に身につけるために、予習復習（授業外での設計作業など）が必須である。						
<b>【授業の概要】</b>						
<b>[第1週]</b> 授業の目的や進め方を説明する。 KJ法、ブレイ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。>						
<b>[第2週～第4週]</b> 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。>						
<b>[第5週～第9週]</b> 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。						
<b>[第10週～第14週]</b> システムの設計を行う。 <チームごとに外部設計書、内部設計書を作成し、提出する。> 授業中、担当教員が進捗状況を確認する。						
<b>[第15週]</b> 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）						
上記日程は予定である。進捗状況に応じて発表会の日程などを適宜指示する。						
<b>【到達目標】</b>		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。				
<b>【徳山高専学習・教育目標】</b>		C1		<b>【JABEE基準】</b>		1(2)d-3,e,g,i
<b>【評価法】</b>		システム提案書（30%）設計書（40%）作品発表審査会でのプレゼンテーション（20%）、個人ごとのチーム貢献度（10%）などをもとに、総合的に評価する。				
<b>【テキスト】</b>		なし				
<b>【関連科目】</b>		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）				
<b>【成績欄】</b>		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
		【     】	【     】	【     】	【     】	【     】