

■科目基本情報

科目名	卒業研究		科目コード	J322	科目区分	専門	
学科・コース	情報システム工学科 メディアデザインコース		学 年	2年	学 期	通年	
方 式	演習	必 ・ 選	必修	単 位	2	総 時 数	60
実務経験のある教員科目	□対象・☑対象外						

■授業詳細情報

授 業 概 要	1年間をかけ卒業作品を制作する。本授業の目的、ポイント、制作における手順や手法について講義を行う。かつ制作中、メンターとして制作に関するアドバイス等のサポートを行う。また作品は、教員、他学生に向けプレゼンテーションを実施するため、プレゼンテーション技法の講義、内容の確認、練習等のサポートを行う。
達 成 目 標	作品の企画、要求定義、設計、開発、テストを計画立て、主体的に実行できる。その過程において生じる問題点を、分析し解決することができる。またプレゼンテーションにより、他に向けて、作品のアピールポイント、技術的ポイント等を的確に伝達することができる。
使 用 教 材	教科書： 副教材： 卒業制作に関する要項 参考書： 制作物に応じ、参考資料を案内する
授 業 外 学 習	自身の研究課題であることを認識し、作品に必要な前提知識を学習し、分からないところは積極的に質問してください。また、授業だけでは時間不足になるかもしれませんので、計画を立て長期休暇等も利用し制作に取り組んでください。

授業計画

項 目	内 容	時数
1 この科目の実施目的	卒業研究についての主旨、位置づけ、卒業に関わる要件、及び取り掛かりから卒業作品制作発表会までの手順等を説明する。	1
2 中間発表会までの手順	前期は主に企画及び設計、それに付随する学習となり、それらに対する取り組み方について説明する。	1
3 設計		
3.1 企画	卒業作品の企画、立案を行い、企画書を作成する。	
3.2 要件定義	作品に必要な機能や非機能要件を定義し、要件定義書を作成する。	
3.3 システム要件定義	作品動作に必要な環境（ハード、ソフト、インフラ等）の要件を定義し、外部設計書を作成する。	26
3.4 ソフトウェア要件定義	開発するソフトウェア（デスクトップアプリケーション、Web アプリケーション等）の構造や動作について定義し、内部設計書を作成する。	
4 中間発表	前期中間発表会を実施する。ここまでで決定した作品の企画、開発環境、開発計画及び外部設計書等の設計書類の発表、検査を行う。	2
5 プレゼンテーションまでの手順	後期は主に開発と作品発表を行うことになるため、それらに対する取り組み方について説明する。	
6 開発		1
6.1 詳細設計	プログラムの機能を詳細に設計し、詳細設計書を作成する。	
6.2 コーディング	詳細設計に基づき、コーディングを行う。	
6.3 テスト・デバッグ	作成したプログラムの単体テスト、結合テスト、総合テスト等を実施し、発見したエラーに対し、デバッグ作業を実施する。	23
7 プレゼンテーションについて	プレゼンテーションについての、目的及び具体的な発表内容について説明する。	1
8 プレゼンテーション		
8.1 計画	プレゼンテーションの内容について、企画、立案し、ストーリーを考案する。	2
8.2 資料作成	考案したストーリーに基づき、プレゼンテーション資料を作成する。	2
8.3 練習	作成したプレゼンテーション資料をもとに、プレゼンテーションの練習を実施する。	1
評 価 方 法	①成果物（設計書類、作品等）：60%、②平常点（研究に取り組む姿勢）：20%、③出席率：20% ①～③の合計得点を評価（優、良、可、不可）に置き換える	
関 連 科 目	ソフトウェア開発と演習、情報システム設計と開発、プレゼンテーション	

備 考	この授業で作成した作品は、卒業に関わる研究発表（KTEC テクノセミナー）の作品になるものです。また、在校生に対しプレゼンテーションを実施しますので、それを意識し制作にとりこんでください。
--------	--