

④ 科目名	ソフトウェア工学基礎
④ 科目名(英訳)	Basics of Software Engineering
④ 科目ナンバー	BS311B02
④ 詳細情報	授業外学修時間:週4時間
④ 担当者 (非)は非常勤講師	白川 智弘
④ 単位数	2
④ 開講学年	3年
④ 開講セメスター	春期毎週
④ 対象学科 選択・必修	必修: 選択:BS
④ 他学科受講	
④ 履修順序・履修情報	
④ 担当者及び時間割	【春学期】 白川 智弘:火1-2
④ カリキュラムの中での位置付け ／DP(ディプロマ・ポリシー)	情報系科目の上流に位置する科目であり、良いソフトウェアの良い作り方の基礎を俯瞰的に学ぶ科目である。 【ディプロマ・ポリシー(DP)】2024年度入学生以降対象 ①:○ ②:○
④ 身につく基礎力 / 身につく汎用力	ICT活用力 クリティカル思考力 / 豊かな教養 思考力

④ 授業の主旨 (概要)	NoCode ツールを用いて実際に簡単なソフトウェアを作成することにより、プログラミングに依らずソフトウェア工学のエッセンスを学ぶ。																												
④ 具体的 達成目標	ソフトウェア構築の要諦を把握し、自らの手で簡単なソフトウェアを作成できるようになる。																												
	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>【内容】 NoCode ①</td> </tr> <tr> <td></td> <td>【授業外学習】 NoCode と授業全体の概要について復習する。</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>【内容】 NoCode ②</td> </tr> <tr> <td></td> <td>【授業外学習】 NoCode の基礎知識について復習する。</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>【内容】 NoCode ③</td> </tr> <tr> <td></td> <td>【授業外学習】 NoCode の基礎知識について復習する。</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>【内容】 Glide ①</td> </tr> <tr> <td></td> <td>【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>【内容】 Glide ②</td> </tr> <tr> <td></td> <td>【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>【内容】 Glide ③</td> </tr> <tr> <td></td> <td>【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>【内容】 Glide ④</td> </tr> <tr> <td></td> <td>【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。</td> </tr> </table>	1	【内容】 NoCode ①		【授業外学習】 NoCode と授業全体の概要について復習する。	2	【内容】 NoCode ②		【授業外学習】 NoCode の基礎知識について復習する。	3	【内容】 NoCode ③		【授業外学習】 NoCode の基礎知識について復習する。	4	【内容】 Glide ①		【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。	5	【内容】 Glide ②		【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。	6	【内容】 Glide ③		【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。	7	【内容】 Glide ④		【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。
1	【内容】 NoCode ①																												
	【授業外学習】 NoCode と授業全体の概要について復習する。																												
2	【内容】 NoCode ②																												
	【授業外学習】 NoCode の基礎知識について復習する。																												
3	【内容】 NoCode ③																												
	【授業外学習】 NoCode の基礎知識について復習する。																												
4	【内容】 Glide ①																												
	【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。																												
5	【内容】 Glide ②																												
	【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。																												
6	【内容】 Glide ③																												
	【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。																												
7	【内容】 Glide ④																												
	【授業外学習】 授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。																												

④ 授業計画	8	【内容】 Adalo ①					
		【授業外学習】	授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。				
	9	【内容】 Adalo ②					
		【授業外学習】	授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。				
	10	【内容】 Adalo ③					
		【授業外学習】	授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。				
	11	【内容】 Adalo ④					
		【授業外学習】	授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。				
	12	【内容】 Bubble ①					
		【授業外学習】	授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。				
	13	【内容】 Bubble ②					
		【授業外学習】	授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。				
	14	【内容】 Bubble ③					
		【授業外学習】	授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。				
	15	【内容】 Bubble ④					
	【授業外学習】	授業で学んだ内容に基づき、実際に手を動かして開発を行い、授業の内容を反復・復習する。					
④ 授業方法	学生は事前に割り当てられた教科書の範囲を予習し、講義においては学生が当該箇所を解説するという、反転授業・アクティブラーニングを部分的に取り入れた形式で進める。						
④ 成績の評価方法	プレゼンテーション(40%)、最終成果物(ソフトウェア)(60%)						
④ 成績の評価基準	プレゼンテーションは割り当てられた内容を自分なりに良く咀嚼・理解できており、正しく説明できているかどうかを評価の対象とする。最終成果物は・意図した通りに動作しているか(20/60%)・オリジナリティ(20/60%)・実用性(20/60%)の観点から評価する。						
④ 教科書	No	書籍名	著者名	出版社	価格	ISBN/ISSN	
	1.	『基礎から学ぶ ノーコード開発』	宮崎翼、近藤由梨	シーアンドアール研究所	3553	978-4863543409	
④ 参考文献							
④ 備考							
④ 関連ホームページ							
④ メールアドレス	白川 智弘 szw6144@fsc.chubu.ac.jp						
④ オフィスアワー							