

① 科目名	ソフトウェア工学基礎
② 科目名(英訳)	Basics of Software Engineering
③ 科目ナンバー	BS311B02
④ 詳細情報	授業外学修時間:週4時間
⑤ 担当者 (非)は非常勤講師	白川 智弘
⑥ 単位数	2
⑦ 開講学年	3年
⑧ 開講セメスター	春期毎週
⑨ 対象学科 選択・必修	必修: 選択:BS
⑩ 他学科受講	
⑪ 履修順序・履修情報	
⑫ 担当者及び時間割	【春学期】 白川 智弘:火1-2
⑬ 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: <input checked="" type="radio"/> ②: <input type="radio"/>
⑭ 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

① 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。	
② 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。	
③	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。	
④	2 【内容】 NoCode ②	
	【授業外学習】 NoCode の基礎知識について復習する。	
⑤	3 【内容】 NoCode ③	
	【授業外学習】 NoCode の基礎知識について復習する。	
⑥	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。	
⑦	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。	
⑧	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。	
⑨	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。	

授業計画	8	【内容】 Adalo ①				
	9	【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 ②				
	11	【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】 Adalo ③				
	13	【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】 Adalo ④				
	15	【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。				
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。				
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%)				
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。				
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
参考文献						
備考						
関連ホームページ						
メールアドレス	白川 智弘	szw6144@fsc.chubu.ac.jp				
オフィスアワー						