様式EN03

**実習生受入れのご検討に際して**

同封の『生産実習・同（S）概要説明書』に記載する授業のねらいと下記内容をご勘案のうえ，生産実習SYSTEMへのWeb登録にて実習生受入れの可否および諸条件をご回答いただきたくお願いいたします。なお，生産実習・同（S）における事故等への補償に関しては別紙「生産実習・同（S）に係る事故等の補償形態について（様式EN02）」，対応に関しては同封「生産実習・同（S）概要説明書」をご確認願います。

１．実習生受入れをお願いする学科・学年・期間

学　科　：　**数理情報工学科**

学　年　：　３年生および未履修の４年生　※お受入れいただく人数に制限はございません。

期　間　：　**8月~9月上旬のうち実働日数10日間**

※実働日数は，実習期間のうち休日を除いた勤務日数を指し，10日間のお受入れが困難な場合，5日間でのお受入れをご検討願います。

**（本学では，学習効果向上のため長期実習を推奨し，長期希望学生を優先的に派遣いたします．）**

※実働時間は，勤務時間から休憩時間（1時間）を除いた実労働時間を指し，本学科では計70時間（実働10日間）以上を単位認定条件としています。

※実働日数が10日間に僅かに満たない場合は，実働時間が計70時間以上となるよう勤務時間や実習内容をご調整願います。

※上記の条件を基本として，派遣決定後に個別にご調整いただくこと，実習生ごとに異なる実働日数・時間等でご対応いただくことも可能です。

勤務時間：　貴機関の規定および実習内容・状況等に準じます。

２．実習内容について

　　デスクワークや現場補助等の実習内容に制約はなく，機関内研修（OJT）と同様に「実践」を重視してご検討願います。ただし，大きな危険を伴う作業はなるべく避けていただくよう，お願いいたします。なお，実習内容の一例を同封『生産実習・同（S）概要説明書（P.6）』，生産実習ドキュメントを本学部ホームページ（http://www.cit.nihon-u.ac.jp/）に掲載しておりますので，ご参照いただければ幸いです。実習生受入れ，実習内容および諸手続きに関してご不明な点等がございましたら，下記の連絡先・担当者までお問い合わせ願います。

連絡先　：　日本大学生産工学部数理情報工学科

担当教員：　伊東　拓**，**　藤田宜久

ＴＥＬ　 ０４７－４７４－２６５１　（数理情報工学科事務室）

ＦＡＸ　 ０４７－４７４－２６６９　（数理情報工学科事務室）

　　　　　　eメール cit.sjshsujo@nihon-u.ac.jp

『生産実習・同（S）』における実習の条件・内容等について

|  |  |
| --- | --- |
| 項　　目 | 内　　容 |
| 対象学科 | 数理情報工学科 |
| 科目名 | 生産実習・同（S）（３年次必修科目） |
| 対象学年 | ３年生（原則として次年度卒業見込みのもの）および未履修の４年生 |
| 学習到達目標 | ① 実習経験を通して社会人の立場と技術者の役割を認識し，幅広い知識や技能を実践しながら技術者としての倫理観を醸成することができる。  ② 自身の傾向や社会のニーズを捉えて適切な目標を設定し，日々の経験に挑戦と省察を重ねて技術者としての資質を自ら高めることができる。 |
| 単位認定基準 | 実働時間の合計が70**時間**を満たすものを採点の対象とし，以下の成果物に対する各採点結果に基づき成績を評価する。  **生産実習NOTES（50%）**，**所見票（20%）**，**実習成果報告書・概要（20%）**，**実習成果発表（10%）** |
| 実習期間および  実働日数・時間 | 実習期間：　8月～9月上旬の間  実働日数：　10日間以上を標準とする  実働時間：　70時間以上を標準とする  **※単独の実習先で実働時間が70時間に満たない場合，教員が志望理由と実習内容を確認のうえ，実習生は実働時間が計70時間以上となるよう複数の実習先を組み合わせて実施する場合がある。** |
| 主な実習・就職先 | * 情報・IT系企業 * 電子機器製造業 * 教員（都道府県，区市町村　など） * 役所・行政法人（中央省庁，都道府県，区市町村，研究開発法人　など） |
| 学科および学生が希望する実習内容 | 1. ソフトウェア開発関連の業務   システム開発の基礎学習，組込システム開発体験，アプリケーションの企画・開発　など   1. システムエンジニア関連の業務   ウェブサイト作成・改良，データベース研修，プログラミング体験　など   1. プログラマー関連の業務   ゲームプログラムの改良，アプリケーションの開発　など   1. 音響解析関連の業務   音響特性測定，音響試験補助，防音性能の計測　など   1. ハードウェア設計 |