

科目名	創造演習	英文表記	Creative Seminar	2014年2月17日			
科目コード	2301						
教員名: 伊波靖(前期) タンスリヤボン・スリオン(後期)					作成		
技術職員名:							
対象学科/専攻コース		学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態	授業期間
メディア情報工学科		2年	必	履修	2単位	講義	通年
科目目標	前期: Scratchによるオブジェクト指向プログラミングを学ぶ。グループでゲームのアイデアを考案し、Scratchを用いてプログラミングによってゲームを実現する。 後期: VBAによるプログラミングを学ぶ。グループでアプリケーションのアイデアを考案し、VBAを用いたプログラミングによってアプリケーションを実現する。						
総合評価	前期: ゲーム作成で創造的な作品ができたかを作品とプレゼンテーションで評価(50%) 後期: VBAプログラミングで創造的なアプリケーションができたかをアプリケーションとプレゼンテーションで評価(50%)						
達成度目標と評価方法	科目達成度目標(対応するJABEE教育目標)				達成度目標の評価方法		
	①	Scratchを用いたプログラミング技法を習得しゲームを実装する。			⇒	グループでアイデアを出してゲームをScratchを用いて作成し、作成したゲームとプレゼンテーションによりにより評価する。	
	②	VBAを用いたプログラミング技法を習得しアプリケーションを実装する。			⇒	グループでアイデアを出してアプリケーションをVBAを用いて作成し、作成したアプリケーションとプレゼンテーションにより評価する。	
	③				⇒		
					⇒		
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4			
	○		◎				
評価方法と評価項目および関連目標に対する評価割合							
	目標との関連	定期試験	小テスト	レポート	その他(演習課題・発表・実技・成果物等)	総合評価	セルフチェック
評価項目		0	0	0	100	100	
基礎的理解	①②					0	
応用力(実践・専門・融合)	②				80	80	
社会性(プレゼン・コミュニケーション・PBL)	②				20	20	
主体的・継続的学修意欲						0	
授業概要、方針、履修上の注意	前期は、Scratchによるオブジェクト指向プログラミングを学びます。学んだScratchを使ってグループでゲームのアイデアを考案し、プログラミングによって実装します。最後に実装したゲームをプレゼンテーションします。 後期は、VBAによるプログラミングを学びます。学んだVBAを使ってアプリケーションのアイデアを考案し、実装します。最後に実装したアプリケーションをプレゼンテーションします。						
教科書・教材	自作教材及びパワーポイントなどのプレゼン資料						

授 業 計 画					
週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容	自学自習 (予習・復習)内容	セルフ チェッ ク
1	ガイダンス	2	授業内容および実施計画についてガイダンスする		
2	Scratchの使い方	2	Scratchの基本的な使い方について学ぶ	Scratchの 使い方	
3		2			
4		2			
5		2			
6	Scratchによるプログラミング	2	Scratchを用いたプログラミング技術について学ぶ	Scratchに よるプロ グ ラ ミ ン グ	
7		2			
8		2			
9		2			
10	PBLによるゲーム開発演習	2	グループでゲームのアイデアを出して、Scratchを用いてゲームを実装する	グループで ゲームを 作成する	
11		2			
12		2			
13		2			
14		2			
15	作品発表会	2	実装したゲームを発表する		
期末	期末試験	[2]	実施しない		
16	ガイダンス	2	授業内容および実施計画についてガイダンスする		
17	VBAの使い方	2	VBAの基本的な使い方について学ぶ	VBAの使 い 方	
18		2			
19		2			
20		2			
21	VBAによるプログラミング	2	VBAを用いたプログラミング技術について学ぶ	VBAによる プロ グ ラ ミ ン グ	
22		2			
23		2			
24		2			
25	PBLによるアプリケーション開発演習	2	グループでアプリケーションのアイデアを出して、VBAを用いてアプリケーションを実装する	グループで アプリ ケー シ ョ ン を 作 成 す る	
26		2			
27		2			
28		2			
29		2			
30	アプリケーション発表会	2	実装したアプリケーションを発表する		
期末	期末試験	[2]	実施しない		
学習時間合計		60	実時間	45	
自学自習(予習・復習)内容(学修単位における自学自習時間の保証)				標準的所用時間(試行)	
①					
②					
③					
<b>備考欄</b>					
<p>・ この科目の主たる関連科目は、情報技術の基礎(本科1年)、メディア情報工学実験 I (本科2年)、プログラミングI(本科1年)、メディアコンテンツ基礎(本科1年)、プログラミングII(本科2年)  その他必要事項は各コースで決める。</p>					