

科目名	創造研究	英文表記	Creative Research	2012/3/12		
科目コード	3210					
教員名:各教員 技術職員名:各教員が依頼				作成		
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
情報通信システム工学科	3年	選択	履修	1単位	演習	通年
科目目標	学生各自の問題意識に沿った創造性あふれる課題研究を、低学年から継続的に行うことにより、実践的な技術者として必要な、総合的な学力を身に付ける。					
総合評価	担当教員により違うが、原則として試験は実施しない。レポート提出や関連機関への投稿、研究会での発表やコンクールへの出場等で成果を問うと同時に、創り上げられた作品を評価の対象とする。(100%)					
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 学生各自の問題意識に沿った創造性あふれる課題研究を行う			⇒ 各教員ごとにレポートや作品で評価		
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4		
	○	◎	○	○		
授業概要、方針、履修上の注意	<p>1 学生各自が、例えば以下のような創造性あふれる課題を持つことから、この授業ははじまる。「英語による科学技術論文を書く」「科学技術の発展を社会学の視点で明らかにする」「速く走るための姿勢を科学的に分析し論文とする」「ロボットコンテストやプログラミングコンテストに出品する作品を創る」「mini movieを作成する」「県産品を使った新しい健康食品を創る」等</p> <p>2 学生は個人もしくはチームで、上記の課題を研究するためにふさわしい教員をさがし、担当を依頼する。それぞれの課題に応じて、英語や社会科学、体育といった総合科学科教員や機械システム工学科・情報通信システム工学科・メディア情報工学科・生物資源工学科の各専門学科の教員全てが依頼の対象となる。</p> <p>3 授業時間は、教員と学生が相談の上、両者の空き時間(具体的には放課後等が予想される)に設定される。教員が直接指導・助言にあたるのは、原則として授業1単位(年間30時間)に相当する時間とするが、授業の性格上、学生が図書館等で調査研究したり、グループもしくは個人で、レポートや作品を仕上げている時間も授業時間に換算できるも、指導教員が提示する図書、および自ら検索した研究に関連する図書など</p>					
教科書・教材						
<b>授 業 計 画</b>						
週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容		自学自習(予習・復習)内容	
1	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
2	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
3	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
4	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
5	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
6	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
7	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
8	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
9	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
10	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
11	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
12	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
13	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			
14	創造研究	1	各創造研究テーマ参照			

15	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
期末				
16	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
17	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
18	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
19	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
20	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
21	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
22	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
23	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
24	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
25	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
26	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
27	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
28	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
29	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
30	創造研究	1	各創造研究テーマ参照	
期末				
学習時間合計		30	実時間	22.5
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>				

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(45分=1、90分=2)