

科目名	創造演習		英文表記	Creative Seminar		年月日
教員名：伊波靖						作成 2010.3.12 修正
対象学科	学年	必・選	履修・学修	単位数	授業方法	授業期間
メディア情報工学科	2	必修	履修	2単位	演習	通年
目標	<ul style="list-style-type: none"> 理系のレポートの書き方について理解する ゲームのアイデアを考案し、プログラミングによって実現する アイデアをロボットとして実現する 					
高専目標	1	2	3	4	JABEE プログラム名称	
	○	◎			JABEE プログラム教育目標	
授業概要、方針、履修上の注意	<p>まず、理系の学生として必要なレポートの書き方について学ぶ。次に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する。実装したゲームをプレゼンテーションする。また、レゴマインドストームによるロボット工作とそのプログラミングにより、機能実現の基礎を演習する。最後に画像編集ツール等を使い、作成したロボット動画を題材にしたプレゼンテーションを制作する。</p>					
評価方法	<p>レポート作成法に基づいたレポートの提出(20%) ゲーム作成で創造的な作品ができたかを評価(30%) 上記作品を題材にした、表現力豊かなプレゼンテーションが制作できたか(10%) ロボット作成で、創造的な作品やプログラムができたかを評価(30%) 上記作品を題材にした、表現力豊かなプレゼンテーションが制作できたか(10%)</p>					
教科書・教材	自作教材及びスライド					
参考図書	適宜紹介する (他にも参考図書を探す場合のキーワード：Perl スクリプト言語)					
授 業 計 画						
授 業 項 目	時間	授 業 内 容				
1.ガイダンス	2	授業内容、演習およびレポート内容の概要説明				
2.理系のレポートの作成法(1)	2	理系のレポートの書き方について学ぶ				
3.理系のレポートの作成法(2)	2					
4.理系のレポートの作成法(3)	2					
5.理系のレポートの作成法(4)	2					
6.理系のレポートの作成法(5)	2					
7. Scratch の使い方(1)	2					
8. Scratch の使い方(2)	2					
9.ゲームの開発(1)	2	グループでゲームのアイデアを出し合って、Scratch を用いてプログラムを作成する				
10.ゲームの開発(2)	2					
11.ゲームの開発(3)	2					
12.ゲームの開発(4)	2					
13.ゲームの開発(5)	2					
14.プレゼンテーション(1)	2	作成したゲームについてプレゼンテーションする				
15.プレゼンテーション(2)	2					
16.ロボット作成基礎(1)	2	トライボットを作成する				
17.ロボット作成基礎(2)	2	トライボットを拡張する				
18.ロボット作成基礎(3)	2	サウンドボットを作成する				
19.ロボット作成基礎(4)	2	サウンドボットを拡張する				

20.ロボット作成基礎(5)	2	鳩時計を作成する	
21.ロボット作成(1)	2	グループでロボットのアイデアを出し合って課題ロボットを作成する	
22.ロボット作成(2)	2		
23.ロボット作成(3)	2		
24.ロボット作成(4)	2		
25.ロボット作成(5)	2		
26.ロボット作成(6)	2		
27.ロボット作成(7)	2		
28.プレゼンテーション(1)	2	ロボット作成のまとめとプレゼンテーション制作を行い、プレゼンテーションによる報告を行う。	
29.プレゼンテーション(2)	2		
30.プレゼンテーション(3)	2		
学習単位時間合計	60	実時間合計	50
学修単位における自学自習時間の使い方			