

科目名	創造演習	英文表記		Creative Seminar	22年3月22日		
科目コード	2301						
教員名：太田佐栄子(前期) 伊波靖(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
目標及び評価方法	目標項目			評価方法及びその割合			
	(1) 理系のレポート作成法について習得する			(1) レポート作成技術について課題を与えレポートにより評価する(50%)			
	(2) 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			(2) 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評価する(50%)			
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	前期は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。後期はScratchによる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。						
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							
回次	授 業 項 目	時間	授 業 内 容		予 習 項 目		
1	ガイダンス	2	授業概要と理工系のレポート・論文とは				
2	テクニカルライティング(1)	2	技術文章の書き方について学ぶ				
3	テクニカルライティング(2)	2					
4	テクニカルライティング(3)	2					
5	レポート・論文の型(1)	2					
6	レポート・論文の型(2)	2	レポート・論文の型について学ぶ				
7	レポート・論文の型(3)	2					
8	レポート・論文の型(4)	2					
9	レポート作成の実習(1)	2					

10	レポート作成の実習(2)	2		
11	レポート作成の実習(3)	2	与えられた課題についてレポートを作成し、推敲する	
12	レポート作成の実習(4)	2		
13	レポート作成の実習(5)	2		
14	レポート作成の実習(6)	2		
15	レポート作成の実習(7)	2		
期末	前期末試験		実施しない	
16	Scratchの使い方(1)	2	Scratchの使用方法について学ぶ	
17	Scratchの使い方(2)	2		
18	Scratchによるプログラミング(1)	2	Scratchを用いたプログラミング技術について学ぶ	
19	Scratchによるプログラミング(2)	2		
20	Scratchによるプログラミング(3)	2		
21	Scratchによるプログラミング(4)	2		
22	Scratchによるプログラミング(5)	2		
23	PBLによるゲーム開発演習(1)	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	
24	PBLによるゲーム開発演習(2)	2		
25	PBLによるゲーム開発演習(3)	2		
26	PBLによるゲーム開発演習(4)	2		
27	PBLによるゲーム開発演習(5)	2		
28	PBLによるゲーム開発演習(6)	2		
29	PBLによるゲーム開発演習(7)	2		
30	作品発表会	2	実装したゲームを発表する	
期末	後期末試験		実施しない	
学習時間合計		60	実時間	50
学修単位における自学自習時間の保証（レポート頻度など）				

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(50分=1、100分=2)