

科目名	創造演習	英文表記	Creative Seminar	2023年3月26日
科目コード	2301			
教員名: 伊波靖(前期) タンスリヤボン・スリヨン(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
メディア情報工学科	2年	必	履修	2単位
授業形態	授業期間			
講義	通年			
科目目標	<p>前期: 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、Scratchを用いてプログラミングによってゲームを実現する。</p> <p>後期: 情報処理技術者に必要な資格について理解する。TVMLを用いて情報処理技術者試験(IPA試験)の映像教材を制作する。映像教材制作過程で情報処理技術分野の内容を理解する。</p>			
総合評価	<p>前期: レポート作成法に基づいたレポートの提出(10%) ゲーム作成で創造的な作品ができたかを評価(40%)</p> <p>後期: 教材制作取込み態度・IPA試験への理解度合いの評価(25%) 教材制作で分かり易い創造的な作品ができたかを評価(25%)</p>			
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	理系のレポートの書き方について理解し、レポート作成技術に基づいたレポートが作成できる。	⇒	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。
	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。	⇒	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。
	③	TVMLを用いて映像教材制作できる。	⇒	PBL作業でTVMLを用いてIPA試験の教材を制作し、制作の態度や発表能力により評価する。
	④	映像教材制作過程を通してIPA試験を理解する。	⇒	IPA試験への理解度により評価する。
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>前期は、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びます。その後、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。</p> <p>後期は、まずは、資格取得の必要性について学びます。その後、TVMLの使い方を理解します。TVMLを利用してグループでIPA教材の制作・発表・改善・IPA試験への理解の度合いを確認します。途中で発表会と改善会があり、それに従って作品を改良する必要がありますので注意してください。</p>			
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
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	理系のレポートの作成法(1)	2	理系のレポート作成法について学び、レポート作成技術に基づいたレポートを作成する	レポート作成法
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	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
7	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	
8	Scratchによるプログラミング	2		
9	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
10	PBLによるゲーム開発演習	2		
11	PBLによるゲーム開発演習	2		
12	PBLによるゲーム開発演習	2		

13	PBLによるゲーム開発演習	2		
14	PBLによるゲーム開発演習	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	後期授業内容および実施計画についてガイダンスす	
17	TVMLによる教材制作法(1)	2	TVMLの基本的な使い方について学ぶ	TVMLの使い方
18	TVMLによる教材制作法(2)	2		
19	PBLによるIPA教材制作(1)	2	グループで議論して最良の教材を制作する	グループでIPA教材を制作・発表・改善・IPA試験への理解の度合いを確認する
20	PBLによるIPA教材制作(2)	2		
21	作品発表及び改善会(1)	2	改善会で講評を受けて次の作品への改善に心掛ける	
22	PBLによるIPA教材制作(3)	2	グループで議論して最良の教材を制作する	
23	PBLによるIPA教材制作(4)	2		
24	作品発表及び改善会(2)	2	改善会で講評を受けて次の作品への改善に心掛ける	
25	PBLによるIPA教材制作(5)	2	グループで議論して最良の教材を制作する	
26	作品発表及び改善会(3)	2	改善会で講評を受けて次の作品への改善に心掛ける	
27	IPA試験への理解の度合い	2	26回目まで作成したIPA教材を利用した小テスト	
28	PBLによるIPA教材制作(6)	2	グループで議論して最良の教材を制作する	
29	作品発表及び改善会(4)	2	改善会で講評を受けて次の作品への改善に心掛ける	
30	IPA試験への理解の度合い	2	29回目まで作成したIPA教材を利用した小テスト	
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				
備考欄				
<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>				

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)