

科目名	創造演習	英文表記		Creative Seminar		25年1月24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	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: App Inventorによるプログラミングを学ぶ。グループで多機能携帯電話(スマートフォン)アプリケーションのアイデアを考案し、App Inventorを用いて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: スマートフォンのアプリケーション作成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評価する。		
	②	App Inventorを用いたプログラミング技法を習得しスマートフォンの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App Inventor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、App Inventorによるプログラミングを学びます。学んだApp Inventorを使ってスマートフォン用のアプリケーション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。最後に実装したアプリ自作教材及びパワーポイントなどのプレゼン資料						
教科書・教材							

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	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	
6		2			
7		2			
8	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	
9		2			
10		2			
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	App Inventorの使い方	2	App Inventorの基本的な使い方について学ぶ	App Inventorの 使い方	
18		2			
19		2			
20	App Inventorによるプログラ ミング	2	App Inventorを用いたプログラミング技術について学 ぶ	App Inventorに よるプログ ラミング	
21		2			
22		2			
23	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、 App Inventor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	
24		2			
25		2			
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					
備考欄					
・ 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。					