

松江工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)		授業科目	情報工学創造演習 2	
科目基礎情報							
科目番号	0016		科目区分	専門 / 必修修			
授業形態	演習		単位の種別と単位数	履修単位: 1			
開設学科	情報工学科		対象学年	3			
開設期	後期		週時間数	2			
教科書/教材	教員自作のテキスト						
担当教員	橋本 剛,村橋 究理基						
到達目標							
(1) 問題解決：ブレインストーミング等を用いて、グループまたは個人でアイデアをまとめることができる。 (2) メンバーシップ：チーム内での各々の役割を認識し、対話を通して解決手法を提案することができる。 (3) 文書作成：課題の解決方法を応募用紙等にわかりやすくまとめることができる。 (4) プレゼンテーション：アイデアをまとめて発表することができる。							
ルーブリック							
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安		
評価項目1	問題解決：ブレインストーミングやKJ法等を用いて、グループまたは個人でアイデアをまとめることができる		問題解決：ブレインストーミングやKJ法等を用いて、グループまたは個人でアイデアをまとめることができる		問題解決：ブレインストーミングやKJ法等を用いて、グループまたは個人でアイデアをまとめることができない		
評価項目2	メンバーシップ：チーム内での各々の役割を認識し、対話を通して解決手法を提案することができる		メンバーシップ：チーム内での各々の役割を認識し、対話を通して解決手法を提案することができる		メンバーシップ：チーム内での各々の役割を認識し、対話を通して解決手法を提案することができる		
評価項目3	文書作成：課題の解決方法を応募用紙等にわかりやすくまとめることができる		文書作成：課題の解決方法を応募用紙等にわかりやすくまとめることができる		文書作成：課題の解決方法を応募用紙等にわかりやすくまとめることができない		
評価項目4	プレゼンテーション：アイデアをまとめて発表することができる		プレゼンテーション：アイデアをまとめて発表することができる		プレゼンテーション：アイデアをまとめて発表することができない		
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 J3							
教育方法等							
概要	J2とJ3の合同授業。課題に沿ったアイデアを発想し、アイデアを文章やコンテンツにまとめ、プレゼンテーションを行う能力を養う。「松江OSSビジネスプランコンテスト」では、実際に学外コンテストに応募するための応募用紙を作成し、最後にプレゼンテーションを行う。VR演習では、VRの世界を体験しVR上でのコンテンツ制作を行う。						
授業の進め方・方法	上記(1)～(4)の到達目標における評価項目と以下の割合で評価する。 1. 松江OSSビジネスプランコンテスト 50% 2. VR演習 50%						
注意点	予習：演習当日に行なう事柄について、概要を事前に考えておく。 演習日：指導教員の研究室で教員と討議の上、課題の内容を決定・実施し、最後に報告書を提出する。さらに、次回演習日までの課題（宿題）を決定する。 復習：次回演習日までの課題（宿題）を実施する。オフィスアワーを活用すること。						
授業の属性・履修上の区分							
☒ アクティブラーニング		☒ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	授業ガイダンス／コンテスト 松江OSSビジネスプランコンテストのアイデアをまとめる。		ブレインストーミングを行い、コンテストのアイデアをまとめることができる		
		2週	コンテスト 松江OSSビジネスプランコンテストのアイデアをまとめる。		ブレインストーミングを行い、コンテストのアイデアをまとめることができる		
		3週	コンテスト 松江OSSビジネスプランコンテストのアイデアをまとめる。		ブレインストーミングを行い、コンテストのアイデアをまとめることができる		
		4週	コンテスト 松江OSSビジネスプランコンテストのアイデアをまとめる。		類似アイデアを調べコンテストのアイデアを洗練しまとめることができる		
		5週	コンテスト 松江OSSビジネスプランコンテストに応募用紙にまとめる。		コンテストのアイデアをまとめ、書類作成ができる		
		6週	コンテスト 松江OSSビジネスプランコンテストの発表準備を行う。		コンテストのアイデアをまとめ、ポスター作成ができる		
		7週	コンテスト 松江OSSビジネスプランコンテストの発表準備を行う。		コンテストのアイデアをまとめ、ポスター作成ができる		
		8週	コンテスト 松江OSSビジネスプランコンテストのポスター発表を行う。		コンテストのアイデアをまとめ、ポスター発表することができる		
	4thQ	9週	VR演習 VR上のコンテンツを作成する		VR上のコンテンツを作成できる		
		10週	VR演習 VR上のコンテンツを作成する		VR上のコンテンツを作成できる		
		11週	VR演習 VR上のコンテンツを作成する		VR上のコンテンツを作成できる		

		12週	VR演習 VR上のコンテンツを作成する	VR上のコンテンツを作成できる
		13週	VR演習 VR上のコンテンツを作成する	VR上のコンテンツを作成できる
		14週	VR演習 VR上のコンテンツを作成する	VR上のコンテンツを作成できる
		15週	VR演習 VR上のコンテンツの発表を行う	VR上のコンテンツを発表することができる
		16週		

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標

分類		分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週
専門的能力	分野別の専門工学	情報系分野	その他の学習内容	少なくとも一つの具体的なコンピュータシステムについて、起動・終了やファイル操作など、基本的操作が行える。	2	
				少なくとも一つの具体的なオフィススイート等を使って、文書作成や図表作成ができ、報告書やプレゼンテーション資料を作成できる。	2	
				少なくとも一つのメールツールとWebブラウザを使って、メールの送受信とWebブラウジングを行うことができる。	2	
				メディア情報の主要な表現形式や処理技法について説明できる。	2	

評価割合

	松江OSSビジコン	VR演習	合計
総合評価割合	50	50	100
基礎的能力	10	10	20
専門的能力	20	20	40
分野横断的能力	20	20	40