

松江工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)	授業科目	プログラミング言語 3		
科目基礎情報							
科目番号	0054		科目区分	専門 / 選択			
授業形態	授業		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	5			
開設期	前期		週時間数	2			
教科書/教材	教員作成の資料						
担当教員	渡部 徹						
到達目標							
(1) Ruby言語の特徴を理解する。 (2) Ruby言語の基本文法を理解する。 (3) Ruby言語のプログラムを読み、その動作を正確に予測することができる。 (4) Ruby言語を使ってプログラムを自分で作成することができる。							
ループリック							
	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	Ruby言語の特徴をよく理解できる。		Ruby言語の特徴を理解できる。		Ruby言語の特徴を理解できない。		
評価項目2	Ruby言語の基本文法をよく理解できる。		Ruby言語の基本文法を理解できる。		Ruby言語の基本文法を理解できない。		
評価項目3	Ruby言語のプログラムを読み、その動作を正確に予測することができる。		Ruby言語のプログラムを読み、その動作を正確に予測することができる。		Ruby言語のプログラムを読み、その動作を正確に予測できない。		
評価項目4	Ruby言語を使ってプログラムを自分で作成することができる。		Ruby言語を使ってプログラムを自分で作成することができる。		Ruby言語を使ってプログラムを自分で作成できない。		
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	集中講義の授業に出席することを条件とする。その上で上記到達目標(1)~(4)の達成度を課題5問(各20%)によって合計100%で評価する。最終的にこの評価を本科目の成績とし、得点60点以上を合格とする。再評価試験は実施しない。						
授業の進め方・方法	集中講義の授業に出席することを条件とする。その上で上記到達目標(1)~(4)の達成度を課題5問(各20%)によって合計100%で評価する。最終的にこの評価を本科目の成績とし、得点60点以上を合格とする。再評価試験は実施しない。						
注意点							
授業計画							
		週	授業内容	週ごとの到達目標			
前期	1stQ	1週	Rubyの概要				
		2週	Smalrubyの概要・環境設定				
		3週	Smalruby基本操作説明				
		4週	Smalrubyを使ったゲーム作成				
		5週	Smalrubyを使ったオリジナルゲーム作成				
		6週	DXRubyの概要・環境設定				
		7週	RubyおよびDXRubyの基本 1				
		8週	RubyおよびDXRubyの基本 2				
	2ndQ	9週	RubyおよびDXRubyの基本 3				
		10週	DXRubyを使った簡単なゲーム作成				
		11週	GitおよびGithubの概要・環境設定				
		12週	RubyおよびDXRubyの基本 4				
		13週	RubyおよびDXRubyの基本 5				
		14週	DXRubyを使ったオリジナルゲーム作成				
		15週	DXRubyを使ったオリジナルゲーム作成				
		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		
評価割合							
	課題	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	100	0	0	0	0	0	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	100	0	0	0	0	0	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0