

| 広島商船高等専門学校 | 開講年度 | 平成31年度(2019年度) | 授業科目 | 流通情報工学実習 |
|---|--|--|--|---|
| 科目基礎情報 | | | | |
| 科目番号 | 1924002 | 科目区分 | 専門 / 必修 | |
| 授業形態 | 講義 | 単位の種別と単位数 | 履修単位: 2 | |
| 開設学科 | 流通情報工学科 | 対象学年 | 2 | |
| 開設期 | 通年 | 週時間数 | 2 | |
| 教科書/教材 | Processingをはじめよう 第2版 | | | |
| 担当教員 | 岩切 裕哉,鈴木 理沙 | | | |
| 到達目標 | | | | |
| (1)プログラムの作り方、動作の仕組みを理解する。 (2)ブレインストーミングできるようになる。 (3)プレゼンテーションができるようになる。 | | | | |
| ルーブリック | | | | |
| 評価項目1 | 理想的な到達レベルの目安 Processingの使い方を理解し、簡単なプログラムが作成でき、動作を説明できる。プログラムの間違いの原因を考え、修正できる。 | 標準的な到達レベルの目安 Processingの使い方を理解し、簡単なプログラムが作成できる。プログラムの間違いの原因を考え、修正できる。 | 未到達レベルの目安 Processingを用いて、簡単なプログラムが作成できない。 | |
| 評価項目2 | Processingを使い、オリジナルの作品を作ることができる。作成したプログラムについて解説できる。 | Processingを使い、簡単な作品を作ることができる。 | Processingを使い、簡単な作品を作ることができない。 | |
| 評価項目3 | 企画立案し、企画通りに作品を作ることができる。制作した作品についてプレゼンテーションできる。 | 企画立案し、作品を作ることができる。制作した作品についてプレゼンテーションできる。 | 企画立案できない。作品を作ることができない。 | |
| 学科の到達目標項目との関係 | | | | |
| 教育方法等 | | | | |
| 概要 | Processingによるプログラミングを通して、コンピュータのプログラムどのように動作するのか仕組みを理解する。また、プログラム開発の基本的な手法を体験的に学ぶ。あわせて論理的思考の修得を目指す。 作品作りを通して、課題設定や解決方法を身につけ、作品の発表によりプレゼンテーションスキルを身につける。 | | | |
| 授業の進め方・方法 | 授業は演習を中心進めます。試行錯誤することが大事です。また、分からぬところがあれば積極的に質問すること。 教科書を参考に、予習復習を必ずすること。 演習課題をレポートとして提出してもらう。課題は必ず提出すること。 | | | |
| 注意点 | 不明な点があれば、研究室まで質問しに来てください(昼休みにはなるべく研究室にいるようにしています) | | | |
| 授業計画 | | | | |
| | | 週 | 授業内容 | 週ごとの到達目標 |
| 前期 | 1stQ | 1週 | Processingの基礎 | Processingの操作方法を理解できる。 |
| | | 2週 | Processingの基礎 | 図形を描画するプログラムが作成できる。 |
| | | 3週 | Processingの基礎 | 変数を使用したプログラムが作成できる。 |
| | | 4週 | 制御構造 | if文を使用したプログラムが作成できる。 プログラムの処理手順が理解できる。 |
| | | 5週 | 制御構造 | if文を使用したプログラムが作成できる。 プログラムの処理手順が理解できる。 |
| | | 6週 | 制御構造 | if文を使用したプログラムが作成できる。 プログラムの処理手順が理解できる。 |
| | | 7週 | 制御構造 | 複雑な条件式を用いて、分岐処理を記述できる。 |
| | | 8週 | 制御構造 | 複雑な条件式を用いて、分岐処理を記述できる。 |
| | 2ndQ | 9週 | 入力 | マウスやキーボードに反応するプログラムが作成できる。 |
| | | 10週 | 入力 | マウスやキーボードに反応するプログラムが作成できる。 |
| | | 11週 | 作品作り | 簡単な作品をつくることができる。 |
| | | 12週 | 作品作り | 簡単な作品をつくることができる。 |
| | | 13週 | 作品作り | 簡単な作品をつくることができる。 |
| | | 14週 | 作品作り | 簡単な作品をつくることができる。 |
| | | 15週 | 作品作り | 自分の作品について発表することができる。 |
| | | 16週 | 作品作り | 作品の相互評価ができる。 |
| 後期 | 3rdQ | 1週 | 繰り返し | 繰り返し処理を使用したプログラムが作成できる。 |
| | | 2週 | 繰り返し | 繰り返し処理を使用したプログラムが作成できる。 |
| | | 3週 | 繰り返し | 繰り返し処理を使用したプログラムが作成できる。 |
| | | 4週 | 繰り返し | 繰り返し処理を使用したプログラムが作成できる。 |
| | | 5週 | 関数 | 関数を使用したプログラムが作成できる。 |
| | | 6週 | 関数 | 関数を使用したプログラムが作成できる。 |
| | | 7週 | 関数 | 関数を使用したプログラムが作成できる。 |
| | | 8週 | 関数 | 関数を使用したプログラムが作成できる。 |
| | 4thQ | 9週 | 関数 | 関数を使用したプログラムが作成できる。 |
| | | 10週 | 作品作り 2 | これまで学習した内容をもとに、作品を作ることができる。 |

| | | | |
|--|-----|--------|-----------------------------|
| | 11週 | 作品作り 2 | これまで学習した内容をもとに、作品を作ることができる。 |
| | 12週 | 作品作り 2 | これまで学習した内容をもとに、作品を作ることができる。 |
| | 13週 | 作品作り 2 | これまで学習した内容をもとに、作品を作ることができる。 |
| | 14週 | 作品作り 2 | これまで学習した内容をもとに、作品を作ることができる。 |
| | 15週 | 作品作り 2 | 自分の作品について発表することができる。 |
| | 16週 | 作品作り 2 | 作品の相互評価ができる。 |

評価割合

| | 試験 | 発表 | レポート・課題 | 態度 | ポートフォリオ | その他 | 合計 |
|---------|----|----|---------|----|---------|-----|-----|
| 総合評価割合 | 0 | 30 | 20 | 0 | 50 | 0 | 100 |
| 基礎的能力 | 0 | 30 | 20 | 0 | 50 | 0 | 100 |
| 専門的能力 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 分野横断的能力 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |