

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						
	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	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。		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。		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の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	授業は演習を中心に進める。試行錯誤することが大事です。また、分からない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ることができる。	
		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ることができる。	
		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