

大分工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	プロジェクト実験Ⅱ	
科目基礎情報							
科目番号	30AES103			科目区分	専門 / 必修		
授業形態	実験・実習			単位の種別と単位数	学修単位: 1		
開設学科	専攻科電気電子情報工学専攻			対象学年	専1		
開設期	後期			週時間数	後期:1		
教科書/教材	なし						
担当教員	石川 秀大						
到達目標							
(1) 完成品のビジョンを理解し、自身の行う処理について理解、説明できる。(レポート、発表) (2) 言語を理解し、適切に使用できる。(レポート) (3) 発生した未知の問題を自分達で解決できる。(レポート) (4) チームで協調してひとつの課題を解決できる。(レポート、発表)							
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	チームのメンバーと協力でき、自分のタスクだけでなく、全体のタスクを理解し、補助できる			チームのメンバーと協力でき、自分のタスクを確実にこなすことができる		チームのメンバーと協力できず、制作に貢献しない	
評価項目2	制作物に応じて使用するツール、言語を決定し、適切に操作することができる			与えられたツール、言語に対して、操作することができる		与えられたツール、言語に対して、適切に操作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 (D1) 学習・教育到達度目標 (D2) JABEE 1(2)(d)(2) JABEE 1(2)(g) JABEE 1(2)(i)							
教育方法等							
概要	実社会の仕事で取り組む課題には模範解答もなければ、答えすら解らないものがほとんどである。実社会で必要不可欠な能力を修得するために、学生が未知の課題に取り組み、自分自身でその解決方法を模索して解決へと導くことを学習する。本実験では、数人のチームを組み、それぞれのチームにおいて、簡単なゲームを作成する。その際、用いるコンピュータ言語は各チームの自由とし、ゲーム設計に用いるライブラリ、チームにおける言語の記述の仕方について学ぶ。最終的に、ゲームのマニュアルおよび個人が担当した箇所・処理をレポートとして提出し、完成したゲームにおいて、工夫した点・プレイの説明・面白さなどについてプレゼンする。 (科目情報) 教育プログラム：第3学年 ◎科目 授業時間：39時間 関連科目：プロジェクト実験Ⅰ、プロジェクト実験Ⅲ						
授業の進め方・方法	達成目標(1)～(4)についてレポート(70点)と課題の評価(20点)、取り組み態度(10点)(計100点)で評価する。レポートによる総合評価が60点以上を合格とする。なお、再実験は実施しない。 以下に、レポートの満たすべき条件を述べる。 (1) 章立てを考え、目次を付け、各章ごとに目的・手順・検証内容を初心者でも分かるように詳しくまとめること。 (2) チームごとに成果発表(プレゼンテーション)を実施し、その際には各自の分担とエフォートを明記すること。						
注意点	(履修上の注意) 実験中に実験内容と関係がない作業を行わないこと。その場合は実験を欠席とみなす。 (自学上の注意) 特になし						
評価							
授業計画							
		週	授業内容			週ごとの到達目標	
後期	3rdQ	1週	・ チームの決定 2. 作成課題の決定 3. 課題作成における調査 4. コーディング 5. マニュアル作成			○ チームを組み、作成課題を決定した上で、各課題作成のための調査を行い、各メンバーの役割を決定する。 ○ 課題の作成に取り組む ○課題の仕様書を作成し、 マニュアルをまとめる。	
		2週	・ チームの決定 2. 作成課題の決定 3. 課題作成における調査 4. コーディング 5. マニュアル作成			○ チームを組み、作成課題を決定した上で、各課題作成のための調査を行い、各メンバーの役割を決定する。 ○ 課題の作成に取り組む ○課題の仕様書を作成し、 マニュアルをまとめる。	
		3週	・ チームの決定 2. 作成課題の決定 3. 課題作成における調査 4. コーディング 5. マニュアル作成			○ チームを組み、作成課題を決定した上で、各課題作成のための調査を行い、各メンバーの役割を決定する。 ○ 課題の作成に取り組む ○課題の仕様書を作成し、 マニュアルをまとめる。	

[illegible]

		14週	1. チームの決定 2. 作成課題の決定 3. 課題作成における調査 4. コーディング 5. マニュアル作成	○ チームを組み，作成課題を決定した上で，各課題作成のための調査を行い，各メンバーの役割を決定する。 ○ 課題の作成に取り組む ○ 課題の仕様書を作成し， マニュアルをまとめる。
		15週	成果発表	チームごとに成果を発表する。
		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
評価割合					
	試験	発表	レポート	態度	合計
総合評価割合	0	50	40	10	100
基礎的能力	0	10	10	10	30
専門的能力	0	40	30	0	70
分野横断的能力	0	0	0	0	0