

大分工業高等専門学校		開講年度	平成29年度 (2017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	0026		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	履修単位: 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	2	
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) (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たちで解決できる。(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)					
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					
評価項目2					
評価項目3					
学科の到達目標項目との関係					
教育方法等					
概要	<p>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。</p>				
授業の進め方・方法	<p>達成目標(1)~(4)についてレポート(70点)と課題の評価(30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。</p>				
注意点	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。				
評価					
授業計画					
		週	授業内容	週ごとの到達目標	
後期	3rdQ	1週	<ul style="list-style-type: none"> ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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。 	
		4週	<ul style="list-style-type: none"> ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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。 	
		5週	<ul style="list-style-type: none"> ・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 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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。 	

4thQ	6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。
	7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。
	8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。
	9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。
	10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。
	11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。
	12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。
	13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。
	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	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	30	0	0	0	0	0	30
専門的能力	70	0	0	0	0	0	70
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0