

## 教科目名 プロジェクト実験Ⅱ (Project-based ExperimentⅡ)

専攻名・学年 : 電気電子情報工学専攻 1 年 (教育プログラム 第3 学年 ◎科目)

単位数など : 必修 1 単位 (後期 2 コマ, 授業時間 39 時間)

担当教員 : 石川 秀大

授業の概要			
<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>			
達成目標と評価方法		大分高専目標(D1) (D2), JABEE 目標(d2) (g) (i)	
(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)			
回	授 業 項 目	内 容	理解度の自己点検
1-12	1. チームの決定	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 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。</li> <li>○ 課題の作成に取り組む</li> <li>○ 課題の仕様書を作成し、マニュアルをまとめる。</li> <li>○ チームごとに成果を発表する。</li> </ul>	【理解の度合い】
	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		
13	6. 成果発表		
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。		【総合達成度】
教科書	なし		
参考図書	チャールズ・ケリー, 「入門ゲームプログラミング」, SB クリエイティブ		
自学上の注意	授業の時間外に各チームで十分に協議して検討する。		
関連科目	プロジェクト実験Ⅰ, プロジェクト実験Ⅲ		
総合評価	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。		