

2013年度 後期		リフレクションペーパー					
学科名	情報学科						
科目名	ビジュアルプログラミング						
科目区分	専門科目	単位数	2	開講時期	2年後期		
必修・選択の別	選択						
担当者	勝瀬郁代						
授業の到達目標 (シラバスから)	<ul style="list-style-type: none"> ・目標に向かって自ら必要な知識や技術を探し出し、自主的かつ継続的に自学自習する習慣を身につける。 ・スレッドやイベント処理を用いたアプリケーションを作成できる。 ・画像やアニメーションの表示方法を知っていて、実践できる。 ・サウンド出力方法を知っていて、実践できる。 						
日程と内容	9月19日 ガイダンス・演習の準備 9月26日 Frameクラスを使って画像を表示する 10月3日 スプライトクラスを使って画像を表示する 10月10日 サウンドパレットクラスを使って効果音を出力する 10月17日 Game2Dクラスを継承したサンプルを学習する 10月24日 Game2Dクラスを継承したサンプルを学習する 10月31日 ブロックゲームを作る 11月7日 モードを切り替える・jar化する 11月14日 シューティングゲームの仕組みを学ぶ 11月21日 オリジナルゲームを作成する 11月28日 オリジナルゲームを作成する 12月5日 オリジナルゲームを作成する 12月12日 オリジナルゲームを作成する 12月19日 オリジナルゲームを作成する 1月9日 発表会 1月16日 発表会						
成績評価基準	定期試験			実技			
	臨時試験			部外評価			
	報告書・レポート			プレゼンテーション			
	課題						
	演習	100%		計		100%	
授業到達目標の達成度	最終課題を提出した受講生は全員合格したので、達成したといえる。						
反省点	本科目は、1年前期～2年前期に学習したプログラミング技術を使って、実際にアプリケーションを作成するため、前提となるプログラミング技術が身につけていない受講生には適していない科目である。ガイダンスでよく説明したが、それでも、履修しようとして結局途中であきらめた受講生が多かった。来年度はもっとよくわかるよう、今年の事例を挙げて説明し、受講するかどうか決めてもらう。						
来年度の計画	サンプルプログラムの説明ばかりだと集中しないので、穴抜き問題とする。						
授業評価アンケートに対するコメント	総合評価は8.6と非常に高い。課題で作成するプログラムは「オリジナル」でなければならず、決して簡単な課題ではなかった。恐らくほとんどの受講生にとっては、初めての「正解」のないプログラミング課題であったようだ。自分の能力と相談して仕様を決め、作成する過程を経験することで、得るところが多かったようだ。						
履修登録者数	29名	定期試験 受験者数	16名	合格者数	16名	合格率	100%