

| 2014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             | 選択科目   |              |     |           |      |      |      |
| 担当者                 | 勝瀬郁代   |              |     |           |      |      |      |
| 授業の到達目標<br>(シラバスから) | <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・サウンド出力方法を知っていて、実践できる。</li> </ul>   |              |     |           |      |      |      |
| 日程と内容               | 9月25日 ガイダンス・演習の準備<br>10月2日 Frameクラスを使って画像を表示する・マウスイベントを処理する<br>10月9日 スプライトクラスを使って画像を表示する<br>10月16日 サウンドパレットクラスを使って効果音を出力する<br>10月23日 Game2Dクラスを継承したサンプルを学習する<br>10月30日 Game2Dクラスを継承したサンプルを学習する<br>11月6日 ブロックゲームを作る<br>11月6日 モードを切り替える・jar化する<br>11月13日 シューティングゲームの仕組みを学ぶ<br>11月20日 オリジナルゲームを作成する<br>11月27日 オリジナルゲームを作成する<br>12月4日 オリジナルゲームを作成する<br>12月11日 オリジナルゲームを作成する<br>12月18日 オリジナルゲームを作成する<br>1月15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   | 100%         |     | 計         |      | 100% |      |
|                     | 演習   |              |     |           |      |      |      |
| 授業到達目標の達成度          | 履修者のうち、1名は途中で脱落したが、14名は最後まで継続した。また、決して内容はやさしくはなかったが、評価点が94.6点と非常に高く、ほぼ全員がすべての課題を提出できていたので、十分に目標を達成したといえる。  |              |     |           |      |      |      |
| 反省点                 | オブジェクト指向プログラミング、同演習を履修していることが受講の前提であったため、履修を希望していても受講できなかった学生が数名いた。それにしても、以前は、(ソフトウェアコースでは大切な)両科目を履修しないなど考えられなかったのに、今は、履修していない学生が増えた。むしろ、そちらの方が問題のように思う。   |              |     |           |      |      |      |
| 来年度の計画              | Javaプログラミングの基礎を一通り学び終えた時期に、学生たちが希望する「ゲームの作成」を通じて、実践力を養成するため、Javaゲームプログラミングを行ってきた。しかし、近年、Javaプログラミングの基礎がほとんど身につけていない学生が少なくなく、もっと基礎固めをした方がよいように感じることもある。Javaどころかjavascriptも書いたことがないまま卒業してもよいのかと思うこともある。場合によっては、来年度はjavascriptで演習を行っても良いかもしれない。   |              |     |           |      |      |      |
| 授業評価アンケートに対するコメント   | 授業評価アンケートの総合評価は8.4と比較的高かった。決して楽な授業ではなかったはずなので、ありがたい。実際、オリジナルゲームの制作という、「正解」がなく、友人に「教えて」もらうことができない状況で、よく頑張ったと思う。小さな達成ではあるが、学生たちの自信につながってくればと願ってやまない。   |              |     |           |      |      |      |
| 履修登録者数              | 15名  | 定期試験<br>受験者数 | 14名 | 合格者数      | 14名  | 合格率  | 100% |