

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	<ol style="list-style-type: none"> 1. ガイダンス・演習の準備 2. 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 3. スプライトクラスを使って画像を表示する 4. サウンドパレットクラスを使って効果音を出力する 5. Game2Dクラスを継承したサンプルを学習する 6. Game2Dクラスを継承したサンプルを学習する 7. ブロックゲームを作る 8. モードを切り替える・jar化する 9. シューティングゲームの仕組みを学ぶ 10. オリジナルゲームを作成する 11. オリジナルゲームを作成する 12. オリジナルゲームを作成する 13. オリジナルゲームを作成する 14. オリジナルゲームを作成する 15. 発表会 						
成績評価基準	定期試験 臨時試験 報告書・レポート 課題 演習	100%	実技 部外評価 プレゼンテーション	計 100%			
授業到達目標の達成度	最終課題を提出して不合格になった者は、ネット上のプログラムコードのコピーを提出した1名のみであったので、全員合格といつてよい。成績分布は、秀48.6%、優2.9%、良11.4%、可2.9%であった。秀と優で半数に達するので、十分に達成したといえる。						
反省点	この学年は、1年次のときから比較的優秀であった。しかし、受講態度ははなはだ悪かった。演習授業であるので、個別指導が主だったが、それゆえ、自由行動をしてもよいと勘違いしている学生が多かった。他の授業の課題をやっていたり、ずっと私語をしていたり、スマホやゲームで遊んでいたりと、勝手に部屋を出入りしていた学生もいた。注意を受けても、なぜ注意されるのかわからないという様子の学生もいた。演習授業であっても、きちんとした態度で臨めるようになってほしい。						
来年度の計画	レポート提出期限を厳格にして、授業時間中は真剣に取り組んで仕上げるように促したい。						
授業評価アンケートに対するコメント	総合評価は8.4点と高得点であった。最終課題は決して簡単なものではなかったが、みんなよく頑張ったと思う。しかしながら、本科目には履修制限があり、前期の「オブジェクト指向プログラミング」を履修していることを条件としていた。実際には履修していなかった学生も受け入れているが、結局は、ほとんどが途中で脱落している。最後まで残り、アンケートに回答している学生は、ある程度以上の能力を有する学生に絞られていること、さらに、反省点で述べたように、自由気ままな受講態度で過ごしたこと(教員としては許したわけではない)が、好評価につながったのだとすれば、授業評価アンケートの総合評価が高いことを喜んでばかりもいられない。						
履修登録者数	35名	定期試験 受験者数	24名	合格者数	23名	合格率	96%