

2016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	第1回：ガイダンス・演習の準備 第2回：Frameクラスを使って画像を表示する 第3回：スプライトクラスを使って画像を表示する 第4回：サウンドパレットクラスを使って効果音を出力する 第5回：Game2Dクラスを継承したサンプルを学習する 第6回：Game2Dクラスを継承したサンプルを学習する 第7回：ブロックゲームを作る 第8回：モードを切り替える・jar化する 第9回：シューティングゲームの仕組みを学ぶ 第10回：オリジナルゲームを作成する 第11回：オリジナルゲームを作成する 第12回：オリジナルゲームを作成する 第13回：オリジナルゲームを作成する 第14回：オリジナルゲームを作成する 第15回：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	最後の課題まで取り組んで不合格になった受講生はいない。不合格者はすべて、途中で放棄した者である。合格者18名の成績の内訳は、優が2名、秀が16名である。最後まで受講して開発に取り組んだ者はすべて十分に達成したといえる。						
反省点	本科目は、これまで学習してきたプログラミング科目の応用科目である。よって、履修条件として、2年前期までのプログラミング科目の履修を前提としている。しかしながら、履修条件を満たさない履修者が多い。プログラミングの基本も知らないで、アプリの開発ができるわけがない。最初のガイダンスで説明はしているが、どうもうまく伝わっていない。						
来年度の計画	来年度以降の開講はない						
授業評価アンケートに対するコメント	総合評価7.7で、これまでの学習内容の応用を中心とした科目としては、まずまずだったと思う。						
履修登録者数	31名	定期試験 受験者数	29名	合格者数	18名	合格率	62%