

平成23年度 シラバス	学年・期間・区分	1年次・後期・A群	
	対象学科・専攻	情報工学科	
創造教室 (Expansion of Creativity)	担当教員	加治佐清光 (Kajisa, Kiyomitsu)	
	教員室	専攻科棟3階 (Tel. 42-9130)	
	E-Mail	kajisa@kagoshima-ct.ac.jp	
教育形態 / 単位の種別 / 単位数	実験・実習 / 履修単位 / 1単位		
週あたりの学習時間と回数	授業(100分) × 15回		
[本科目の目標]			
技術者として必要な創造性、自主性を早期に養うために、各教員と共に身近な問題について調査・製作・結果確認・検討を行い、創造の喜び、知的満足を味わってみる。			
[本科目の位置付け]			
受身的な座学や実験だけでは得ることが難しい創造性への糸口を見つけ、創造力の素となる自発性の発揚や知的好奇心をかきたてるための入口の科目である。			
[学習上の留意点]			
自主的かつ積極的に行動すると共に、班員と協力しながら問題を解決していく姿勢が大切である。また教員のアドバイスを待っているだけでなく、自分で充分考えた後にアドバイスを求める態度が必要である。 年度末に発表会を行う予定である。			
[授業の内容]			
実 験 等 取 組 み 題 目		担当教員	予習の内容
1. Flash コンテンツを作ってみよう		入江	前回の授業での問題点や疑問点について熟考し、次の授業で何を行い、どう解決するかを十分に考え、次の授業に臨むこと。
2. でたらめな数（乱数）も役立つよ		榎園	
3. 独自の簡易ほのぼのゲームプログラム作りに挑戦		加治佐	
4. コンピュータミュージック		幸田	
5. PerlでCGIに挑戦		新徳	
6. 2輪倒立振子ライントレースロボットを走らせよう		玉利	
7. VRMLによる立体モデリング		武田	
8. ROBOCODE –Java言語で最強ロボット作成に挑戦 -		堂込	
9. フローチャートでライントレースロボットを動かそう		豊平	
10. オリジナルホームページをつくろう		濱川	
[教科書] なし			
[参考書・補助教材] 必要な時は、その都度担当教員が準備し、配布する。			
[成績評価の基準] 提出物(70%)＋発表成果(30%)－授業態度等(上限20%)			
[本科（準学士課程）の学習教育目標との関連] 3-c, 3-d			
[教育プログラムの学習・教育目標との関連]			
[JABEEとの関連]			
メモ欄			