

# 基礎プログラミングII

---

## 第11回 予選発表

メディア情報コース  
平居 悠（ひらい ゆたか）

# 到達目標

---

プログラミングを用いた実践的なデータ処理と情報システムの構築

- 定式化された処理を**関数の形**で記述し利用することができるようになる
- 再帰などの**アルゴリズム**を理解し問題に適用できるようになる
- 基礎的な**CGI**の仕組みの理解を通して**Webインターフェース**を設計できるようになる
- 多様な**社会事象への適用**を設計できるようになる
- 現実社会の課題に対応する**情報システム**を設計・作成できるようになる
- **生成AI**を学習の道具として利用できるようになる

# 今回

---

第1回	生成AIを効果的に利用した学習法
第2回	メソッド定義と効果的活用（関数的処理）
第3回	メソッド定義と効果的活用（データ集合処理）
第4回	メソッド定義と効果的活用（再帰的アルゴリズム）
第5回	変数のスコープ・クラス設計
第6回	専門演習紹介
第7回	CGIと情報システム（1）
第8回	CGIと情報システム（2）
第9回	チーム課題準備期間（1）
第10回	チーム課題準備期間（2）
第11回	予選発表
第12回	代表発表
第13回	合同成果発表会
第14回	期末試験

# 今回の目標

---

- ・ 作ったプログラムを分かりやすく発表する。
- ・ 他チームの発表を聴き、質問、評価をする。

# 予定

---

## 12月3日

- チーム名と連絡係の決定
- 作成システム案作成

## 12月10日

- 仕様書の作成
- 骨格プログラムの完成と提出
- 作るプログラム（本命と押さえの2本）の決定
- 役割分担の決定

## 12月17日

- 予選発表

## 1月7日

- 代表発表

## 1月14日 全クラス合同発表会

# 必要作成物

---

- ・ プログラム（ソースを入手できるようにしておく）
- ・ 使用説明書（形式自由Web内でも良い）
- ・ ポスター（1ページPDF視覚的に良さを訴えるもの）
- ・ レジュメ（1ページPDF仕組みがよくわかる成果報告書）
- ・ Web（ここから以上の全てにアクセスできるように作成する）

# 必要作成物

---

その他必要に応じてチームWeb内に追加しても良い。

画像等の著作権は全て自分たちに帰属するものとする（フリー素材も不可）。チームのメンバーが自分で撮った写真は使用可（適正サイズに縮小すること）。データは「オープンデータ」または利用許可の取れたものとし、出典を明記すること。

# 発表の流れ

---

## 発表7分、質疑応答2分（計9分）

- 手際よく発表できるよう事前に、プレゼン画面操作、プログラムのデモを練習しておくこと
- プrezen担当者はプログラムの操作や中身の説明でもたもたしないようにプログラム作成者と事前に良く相談しておくこと。

# 発表の流れ

---

- みんなに聞こえるよう大きな声で話すこと
- 発表者は自分の座席でログアウトしてから教卓マシンにログインすること

# 発表の流れ

---

発表の内容には、

- グループの自己紹介
  - 何を作ったのかの大まかな説明（プレゼン画面）
  - みんなに見てもらうWebページの紹介
  - プログラムのデモ（実際に2,3回動かしてみる）
  - 工夫したところ
  - 苦労した点
- を含めること

# 発表の流れ

---

発表を聴くときは自分のチームの準備  
はしないこと！

# 発表の流れ

---

全チーム発表後投票を行う。順位に応じてボーナス点を与える。

- 1位：平常点に+10点（決勝動画作成に取り組むことが条件）
- 2位：平常点に+4点
- 3位：平常点に+3点

# 発表プログラム

---

1. チーム「あひーじょ」
2. チーム「TOHOKU」
3. チーム「KAZIBA NO BAKADIKARA」
4. チーム「ウェスタン」

# 採点表

---

今日の発表を聴く前に以下のような採点表を用意し、項目ごとに5点満点で点数を付けて合計を記す。ただし、自分のチームは採点しないこと。

チーム	プログラム	画面デザイン	データ・資料	プレゼン	合計
あひーじょ					
TOHOKU					
KAZIBA NO BAKADIKARA					
ウェスタン					

# 投票

---

「最も良かったと思うチーム」「2番目に良かったと思うチーム」をそれぞれ1つずつ決定して投票を行う（持ち票は2票）。良いと思う理由を書いて次ページのアドレスに送信する。

# 投票

---

- 一番良かったと思うチームが
  - あひーじょなら [ruby-vote-1-ajillo@e.koeki-u.ac.jp](mailto:ruby-vote-1-ajillo@e.koeki-u.ac.jp)
  - TOHOKUなら [ruby-vote-1-tohoku@e.koeki-u.ac.jp](mailto:ruby-vote-1-tohoku@e.koeki-u.ac.jp)
  - KAZIBA NO BAKADIKARAなら [ruby-vote-1-kaziba@e.koeki-u.ac.jp](mailto:ruby-vote-1-kaziba@e.koeki-u.ac.jp)
  - ウェスタンなら [ruby-vote-1-western@e.koeki-u.ac.jp](mailto:ruby-vote-1-western@e.koeki-u.ac.jp)
- に良かったと思う理由を書いてメールを送る。
- 二番目に良かったと思うチームが
  - あひーじょなら [ruby-vote-2-ajillo@e.koeki-u.ac.jp](mailto:ruby-vote-2-ajillo@e.koeki-u.ac.jp)
  - TOHOKUなら [ruby-vote-2-tohoku@e.koeki-u.ac.jp](mailto:ruby-vote-2-tohoku@e.koeki-u.ac.jp)
  - KAZIBA NO BAKADIKARAなら [ruby-vote-2-kaziba@e.koeki-u.ac.jp](mailto:ruby-vote-2-kaziba@e.koeki-u.ac.jp)
  - ウェスタンなら [ruby-vote-2-western@e.koeki-u.ac.jp](mailto:ruby-vote-2-western@e.koeki-u.ac.jp)
- に良かったと思う理由を書いてメールを送る。

# 授業内課題

---

s4基礎プロII(F)の「チーム作品Web提出場所」に各チーム代表者が指示通り書き込む。

# 課題

---

- ・今回のチーム課題で成長したと思う点と改善すべき点
- ・発表を聴いての全体的感想

をs4基礎プロII(F)の「#11 pf2水 課題(発表感想)」に指示どおり書き込む。提出後修正して良い。その場合は「編集」リンクから書き換えること。

締め切り：1月6日(火)

# 今回の目標

---

- ・ 作ったプログラムを分かりやすく発表する。
- ・ 他チームの発表を聴き、質問、評価をする。

# 次回

---

第1回	生成AIを効果的に利用した学習法
第2回	メソッド定義と効果的活用（関数的処理）
第3回	メソッド定義と効果的活用（データ集合処理）
第4回	メソッド定義と効果的活用（再帰的アルゴリズム）
第5回	変数のスコープ・クラス設計
第6回	専門演習紹介
第7回	CGIと情報システム（1）
第8回	CGIと情報システム（2）
第9回	チーム課題準備期間（1）
第10回	チーム課題準備期間（2）・trr試験
第11回	予選発表
第12回	代表発表
第13回	合同成果発表会
第14回	期末試験（1月21日（水）5限）