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

前回

第１回　生成AIを活用した学修
第２回　メソッド
第３回　配列とハッシュの応用
第４回　再帰処理
第５回　中間試験・オブジェクト指向とクラス定義
第６回　専門演習紹介
第７回　CGIプログラム(1)
第８回　CGIプログラム(2)・LaTeX
第９回　チーム課題準備(1)
第１０回　チーム課題準備(2)
第１１回　予選発表
第１２回　代表発表
第１３回　全体成果発表
第１４回　期末試験

タイピング練習スケジュール

第１回　　ホームポジション
第２回　　ローマ字
第３回　　英語初級
第４回　　日本国憲法（trr試験）
第５回　　ホームポジション
第６回　　ローマ字
第７回　　英語初級
第８回　　日本国憲法（trr試験）
第９回　　ホームポジション
第１０回　ローマ字
第１１回　英語初級
第１２回　日本国憲法（trr試験、合格スコア200）

タイピングの練習 (英語初級)

1. ブラウザを起動し、https://www.koeki-prj.org/trr/ に繋ぐ。
2. 学籍番号（Cは大文字、省略なし８桁）を入力する。
3. Koeki MAILに届いたパスコードをPasscode: 欄に入力する。

ホームポジション


左手でタイプするキー
右手でタイプするキー
小指
薬指
中指
人差指
人差指
中指
薬指
小指
漢字
Back space
Tab
Enter
Caps Lock
Shift
Shift
Ctrl
Fn
Alt
Space
Alt
Fn
Ctrl
左手の人差指から小指までのホームポジション
両手の親指のホームポジション
右手の人差指から小指までのホームポジション

今回

第１回　生成AIを活用した学修
第２回　メソッド
第３回　配列とハッシュの応用
第４回　再帰処理
第５回　中間試験・オブジェクト指向とクラス定義
第６回　専門演習紹介
第７回　CGIプログラム(1)
第８回　CGIプログラム(2)・LaTeX
第９回　チーム課題準備(1)
第１０回　チーム課題準備(2)
第１１回　予選発表
第１２回　代表発表
第１３回　全体成果発表
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
- プレゼン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

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

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

- なら ruby-vote-1-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-1-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-1-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-1-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-1-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-1-@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

- なら ruby-vote-2-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-2-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-2-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-2-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-2-@e.koeki-u.ac.jp
- なら ruby-vote-2-@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 G, H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 G, Hの「#11 課題 (発表感想)」に指示どおり書き込む。

締め切り：12月21日 (月)

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を活用した学修
第２回　メソッド
第３回　配列とハッシュの応用
第４回　再帰処理
第５回　中間試験・オブジェクト指向とクラス定義
第６回　専門演習紹介
第７回　CGIプログラム(1)
第８回　CGIプログラム(2)・LaTeX
第９回　チーム課題準備(1)
第１０回　チーム課題準備(2)
第１１回　予選発表
第１２回　代表発表
第１３回　全体成果発表
第１４回　期末試験