

科目シラバス（2022年度）

--

■科目基本情報

科目名	A I リテラシーⅢ	科目コード	A610
授業時数/週	2 時間/週	年次・学期	3 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	実習
担当教員	菅蒲 涼一郎		
教員の実務経験			
職業実践専門課程 備考		連携企業等	

■科目詳細情報

授業概要	AIリテラシー基本問題および強化学習の復習、ゲームにおけるAIに関する実習を題材にし、書類作成および開発技法を実習する。											
到達目標	簡単なゲームAIを理解し、ゲームに応用できるスキルを磨く。											
授業方法	座学およびグループワークによる問題解決、簡易的なプログラムによるゲームAIの検証。											
実践的教育の内容												
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	100%	平常評価	0%	合計	100%
	Webによる小テストおよび各種提出物の提出点および成果物に関する評価点にて評価する。											
授業外における学修	特になし											
教科書・教材	なし											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	特になし											
授業計画	第1週	AIリテラシー復習 AI概要										
	第2週	AIリテラシー復習 ニューラルネットワークの復習①										
	第3週	AIリテラシー復習 ニューラルネットワークの復習②										
	第4週	開発演習① スクラムによる開発手法										
	第5週	開発演習② 起案書作成										
	第6週	開発演習Ⅲ 起案書プレゼンおよびグループワーク										
	第7週	実習Ⅰ（簡易ゲーム） 簡易ゲーム解説										
	第8週	実習Ⅰ（簡易ゲーム） 簡易ゲーム作成										
	第9週	実習Ⅰ（簡易ゲーム） 簡易ゲーム作成										
	第10週	実習Ⅰ（簡易ゲーム） 簡易ゲーム作成										
	第11週	実習Ⅰ（簡易ゲーム） 追加仕様の作成										
	第12週	実習Ⅰ（簡易ゲーム） 追加仕様の作成										
	第13週	実習Ⅰ（簡易ゲーム） 追加仕様の作成										
	第14週	実習Ⅰ（簡易ゲーム） 発表会										
	第15週	実習Ⅰ（簡易ゲーム） 発表会										
	第16週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） ゲームガイドライン解説										
	第17週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 本仕様作成（グループワーク）										

授業計画	第18週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） アイデアプレゼン（グループワーク）
	第19週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） アイデアプレゼン（クラス）
	第20週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 本仕様決定および解説
	第21週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチンの試行検証
	第22週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチンの試行検証
	第23週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチンの試行検証
	第24週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチンの試行検証
	第25週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） プレゼン
	第26週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） プレゼン
	第27週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチン対決および改善作業
	第28週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチン対決および改善作業
	第29週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチン対決および改善作業
	第30週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチン対決および改善作業
	第31週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチン対決および改善作業
	第32週	実習Ⅱ（指向型ゲーム） 思考ルーチン対決および改善作業
	第33週	成果提出 報告書の作成および成果物提出
	第34週	成果提出 報告書の作成および成果物提出