

科目名 Course Name	AI・ロボット演習 II Exercises of AI and Robot II						
年次	1	期別	後期	単位数	1	授業形態	演習
担当者氏名	小林大輔						
連絡先(質問等)	講義棟 1F 研究室か、メールで対応。オフィスアワーは授業担当時間以外。						
必修/選択	選択 関連						
関連 DP	DP3, DP4						
授業の概要と到達目標	AI を利用するためには、プログラミングの技術とデータの分析の知識が必要になります。 この授業では、プログラミングの基礎（条件分岐、繰り返し処理）を学んだあと、Python を用いてデータ 処理、機械学習について学びます。						
授業の方法	コンピュータを用いた演習である。						
学習成果	L01						
	L02						
	L03	Scratch、Python でプログラムを組むことができる。 Python でデータ処理ができる。					
	L04						
課題に対するフィードバック	演習問題の答え合わせを毎回行う。						
教科書/参考図書	プリントを配布						
履修上の留意点やルール等	演習中の私語は慎むこと。事前・事後学習に費やすべき時間の目安は各回 90 分とする。						
担当教員の実務経験							

成績評価の方法と基準					
評価の領域	評価基準	学習成果の割合			
		L01	L02	L03	L04
授業参加態度					
レポート/作品	プログラミングの課題 (Scratch,Python) とデータ分析の課題で評価する			10 0	
発表					
小テスト					
試験					

佐野日本大学短期大学 2020 年度シラバス

その他					
合 計					

回数		授業計画
1	授業内容	Python の復習
	事前・事後学習	前期のプリント等を見直しておく。
2	授業内容	関数 オリジナルの関数
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
3	授業内容	関数 応用テクニック
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
4	授業内容	オブジェクト「値」の正体
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
5	授業内容	オブジェクトの設計図
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
6	授業内容	モジュール 部品を使う 組み込み関数
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
7	授業内容	モジュールの利用 パッケージの利用
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
8	授業内容	数当てゲームを作る①
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
9	授業内容	数当てゲームを作る②
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
10	授業内容	ゲームをグラフィカルにする
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
11	授業内容	クラスとオブジェクト
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
12	授業内容	オリジナルゲームをつくる①
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
13	授業内容	オリジナルゲームをつくる②
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
14	授業内容	オリジナルゲームをつくる③
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
15	授業内容	オリジナルゲームをつくる④ まとめ
	事前・事後学習	提出課題を完成させる