

ポートフォリオシート

氏名	畑中 龍之介	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	MagicSUP	作品画像	
ジャンル	教材		
プラットフォーム	PC		
開発環境	Visual Studio Wix		
使用言語	c、c++		
制作期間	制作中 2021年3月～		
チーム人数	プログラマー：9人		

■概要

processingという言語をC++で再現しました。
仕様はP5.jsを参照して制作しました。
目的としては1年生の教材を作るという目的の元制作しました。
問題集の設問はprocessingを使用した教材を参考にして制作しました。

■アピールポイント

- ・ほかの学生がほぼ体験できない授業の講師をすることで教えることの学習効果を得てきました。将来は経験を活かして、教育に携わりたいと考えています。
- ・いろいろな人とコミュニケーションをとってきたので相手の気持ちを汲み取ることが得意です。

■制作について

○制作の流れ

設問作成→コードを書く→コードの確認→サイトに記載→授業

・設問作成

C言語に関する内容とライブラリに関する内容の設問を決めます。

・コードを書く

2年生が設問の答えとなるコードを作成します。

・コードの確認

説明した内容がコードに反映されているか見ます。

・サイトに記載

設問をサイトに記載します。

・授業

運営システムにのって1年生が回答を行います。

■やったこと

○バックアップ

スケルトンプロジェクトに問題が発生しても対処できるように制作しています。このフレームワークはバグの発見がしにくいという欠点があります。そのため常に更新を続ける必要があります。修正が原因で発生する問題がある場合があります。そこで古いバージョンもスケルトンプロジェクトとして保存しておくことで最悪過去のバージョンの物を使用することで対処できます。

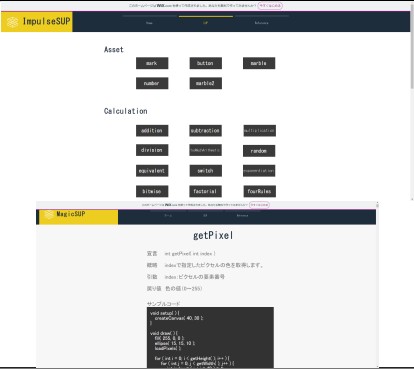
○引継ぎ

引継ぎの後に自分と同じミスの後任者がしないように、バージョンを更新する際にログを残しています。参考にしたサイトとやったことを残しておくことで、引き継いだ際に自分と同じミスをしないようにすることが出来ます。

■ファイル名

<https://tcagsmagicsup.wixsite.com/magic>

ポートフォリオシート

氏名	畑中 龍之介	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	ImpulseSUP	作品画像	
ジャンル	教材		
プラットフォーム	PC		
開発環境	Visual Studio Wix		
使用言語	c、c++		
制作期間	制作中 2021年3月～		
チーム人数	プログラマー：9人		

■概要

★概要

○内容

シンデレララインというIPを使用した反射神経ゲームのプロジェクトを教材用に作り替えました。
設問とミニゲーム制作がジャンル別に用意されています。

○ミニゲーム

反射神経ゲームのような内容です。

★運営システム

○目標

1年生がスムーズに作業できて、自分の力で出来たと思うことです。

○システム

問題のある設問を調べるために、質問された設問を記録しておきます。設問の他にミニゲームの仕様書を用意しておきます。
1年生がスムーズに作業できているかどうかを判断するために、ミニゲームを制作します。

★制作の流れ

設問作成→コードを書く→コードの確認→サイトに記載→授業

○設問作成

C言語に関する内容とライブラリに関する内容の設問を決めます。

- ・コードを書く

2年生が設問の答えとなるコードを作成します。

- ・コードの確認

説明した内容がコードに反映されているか見ます。

- ・サイトに記載

設問をサイトに記載します。

- ・授業

運営システムにのって1年生が回答を行います。

■アピールポイント

- ・ほかの学生がほぼ体験できない授業の講師をすることで教えることの学習効果を得てきました。将来は経験を活かして、教育に携わりたいと考えています。
- ・いろいろな人とコミュニケーションをとってきたので相手の気持ちを汲み取ることが得意です。

■制作

○教える学習

私が教える機会を作るために「設問作成」は私がやっています。「コードを書く」は2年生が担当しています。なので、コードの書き方について質問がある際に、私が教えます。その後、出来上がったコードが想定通りになっているかどうかで正しく教えられたかどうか判断しています。

○開発におけるコミュニケーション力を鍛える

開発におけるコミュニケーション力とは、自分の望み通りに動いてもらうことです。1年生に教える時はごまかしが出来ません。同級生や2年生は説明に多少のミスがあっても空気を読んで理解してくれます。1年生には正しい情報を伝えるように教えなければなりません。正しく伝えることが出来ると、1年生の書いたコードが私の想定したコードになります。このように1年生に教えることで開発におけるコミュニケーション力を鍛えることが出来ます。運営システムでは1年生の作業がスムーズに進んでいるかどうか確認できるようにしています。

■ファイル名

<https://tcagsimpulse2022su.wixsite.com/impulse>