

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	プログラミング基礎	科目名	プログラミング I	科目コード	T1111A1
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	4単位
担当教員名	呉本	履修グループ	1D(JN/JT/KN/KS)	授業方法	演習
実務経験の内容					
学習一般目標	<p>実的なプログラミングに必要となる基礎知識やスキルとして、ウォータフォールモデルを意識して構造化プログラミングを習得する。Visual Studio の開発環境でC#の文法を理解し、基本的なプログラミング、デバッグができることを目標とする。</p>				
授業の概要および学習上の助言	<p>Windows フォームを用いてC#の文法を理解し、100行程度で記述できるアプリケーションの作成をととしてプログラミングとデバッグを学ぶ。また、プログラムとモジュールの概念を理解し、擬似言語を用いたモジュールの論理設計に基づくプログラミングを学ぶ。教科書の例題や課題演習をととしてプログラミングに慣れるとともに、Web サイト「TechFUL」を用いて積極的にプログラムの作成に取り組んでほしい。</p>				
教科書および参考書	<p>ゴールからはじめるC# (技術評論社)</p>				
履修に必要な予備知識や技能	<p>特になし</p>				
使用機器					
使用ソフト	<p>Visual Studio 2017、C#</p>				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	<p>学生が達成すべき行動目標</p>			
	1	<p>C#を用いたプログラムの表記方法など基本的な文法を理解する</p>			
	1	<p>変数や配列のデータ型などデータ構造と使い方を理解する</p>			
	1、2、4	<p>順次・選択・反復の基本構造を理解する</p>			
	1、2、4	<p>プログラミングの過程において、エラーの原因を特定して修正するデバッグの方法を理解する</p>			
	5	<p>専門知識や技能を修得するために自ら継続的に学習する</p>			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合				70				30	100
	学部 D P	1.知識・理解			50					50
		2.思考・判断			10					10
		3.態度								
		4.技能・表現			10					10
5.関心・意欲								30	30	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート	授業中に <del>出題</del> する課題に対する提出物の完成度を判断する。 ただし、提出物を自ら作成しなかった場合や期限までに提出しなかった場合は、原則として評価しない。								
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。								

## 授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	Visual Studio の使い方 Windows フォームの基本的な使い方	実習	教科書 1～2 章
第2週 /	変数とデータ型を理解する 代入や四則演算など順次処理を作る	実習	教科書 3 章
第3週 /	if 文や switch 文を用いた選択処理を作る	実習	教科書 4 章
第4週 /	if 文や switch 文を用いた選択処理を作る デバッグの方法を理解する	実習	教科書 4 章
第5週 /	for 文などを用いた反復処理を作る	実習	教科書 5 章
第6週 /	for 文などを用いた反復処理を作る	実習	教科書 5 章
第7週 /	配列を理解する	実習	教科書 9 章
第8週 /	二次元配列を理解する	実習	教科書 9 章
第9週 /	オブジェクト指向プログラミングとして Form クラスの構成要素を理解する	実習	教科書 6 章
第10週 /	課題演習 モジュール論理設計に基づくプログラミング	実習	
第11週 /	課題演習 モジュール論理設計に基づくプログラミング	実習	
第12週 /	課題演習 プログラミングスキルを確認する	実習	
第13週 /	課題演習 プログラミングスキルを確認する	実習	
第14週 /	まとめ	実習	