

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 | プログラミング応用 | 科目名 | Windows プログラミング | | | 科目コード | T2110A1 | | | |
| 配 当 期 | 前期・後期・通年 | 授業実施形態 | 通常・集中 | | | 単位数 | 2 単位 | | | |
| 担当教員名 | 明石 美則 | 履修グループ | 3E(MP/SP) | | | 授業方法 | 演習 | | | |
| 実務経験の内容 | IT 業界でプログラマー、システムエンジニアとして3年、製造業の生産管理統合システムに携わるのちに、ゲーム業界で約9年プログラマーとして、コンシューマーゲームの開発に携わるこれらの実務経験に基づき、アプリケーションを開発するのに必要な知識や技術を指導する | | | | | | | | | |
| 学習一般目標 | C# 言語による、オブジェクト指向のプログラミングを理解する。 Visual Studio を利用して、Windows デスクトップアプリケーションの制作方法を学ぶ。 オブジェクト指向を意識したプログラムに必要な考えかたを身につける。 最終的に csv ファイルによるデータの入出力を学習する。 作りたい完成形 (アプリケーション) に対して、必要な要素 (設計・プログラム) を導き組み立てられる。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | 教科書・サンプルに沿ってアプリケーション開発の流れを学習します。 自分でどんな機能 (ツール) が作りたいかをしっかりイメージして、必要な仕様を実現する方法を学んでほしい。 | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | 作って覚える Visual C# 2017 デスクトップアプリ入門 : 発行 秀和システム | | | | | | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | 基礎的なプログラミング知識 (C 言語) | | | | | | | | | |
| 使用機器 | 実習室 Windows PC | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | Visual Studio 2017 [Visual C#] | | | | | | | | | |
| 学習到達目標 | 学部 DP (番号表記) | 学生が達成すべき行動目標 | | | | | | | | |
| | 1, 3 | 機能実装に必要な仕様を考えられる | | | | | | | | |
| | 1, 2 | オブジェクト指向のプログラムを説明できる | | | | | | | | |
| | 1 | ファイルのエクスポート、インポートができる | | | | | | | | |
| | 3, 5 | プログラムの問題を自ら解決することができる | | | | | | | | |
| 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 | | | 60 | | | | 40 | 100 | |
| | 学部 D P | 1.知識・理解 | | | 30 | | | | | 30 |
| | | 2.思考・判断 | | | 20 | | | | 10 | 30 |
| | | 3.態度 | | | 10 | | | | 20 | 30 |
| | | 4.技能・表現 | | | | | | | | |
| 5.関心・意欲 | | | | | | | | 10 | 10 | |
| 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 | 授業中に出す課題、プログラムの提出により評価する | | | | | | | | |
| | 成果発表 (口頭・実技) | | | | | | | | | |
| | 作品 | | | | | | | | | |
| | ポートフォリオ | | | | | | | | | |
| | その他 | 出席および授業への取組態度により評価する | | | | | | | | |

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 4 / | Chapter.1:プログラミングの基礎 Chapter.2:Visual Studio Community 2017 の基本操作 | 講義・演習 | |
| 第2週 4 / | Chapter.3:オブジェクト指向プログラミングの考え方 | 講義・演習 | |
| 第3週 4 / | Chapter.4:プログラム作成の基本を覚える | 講義・演習 | |
| 第4週 5 / | Chapter.5:簡単なアプリケーションを作成する 「タイマー」の作成 | 講義・演習 | |
| 第5週 5 / | Chapter.5:簡単なアプリケーションを作成する 「付箋メモ」の作成 | 講義・演習 | |
| 第6週 5 / | Chapter.5:簡単なアプリケーションを作成する 「付箋メモ」の作成 | 講義・演習 | |
| 第7週 5 / | Chapter.5:簡単なアプリケーションを作成する 「今日の占い」の作成 | 講義・演習 | |
| 第8週 6 / | Chapter.5:簡単なアプリケーションを作成する 「今日の占い」の作成 | 講義・演習 | |
| 第9週 6 / | Chapter.5:簡単なアプリケーションを作成する 「間違い探しゲーム」の作成 | 講義・演習 | |
| 第10週 6 / | Chapter.5:簡単なアプリケーションを作成する 「間違い探しゲーム」の作成 | 講義・演習 | |
| 第11週 6 / | Chapter.6:デバッグモードで動作を確認する | 講義・演習 | |
| 第12週 7 / | Chapter.7:「簡易家計簿」を作成する (前編) Chapter.7:「簡易家計簿」を作成する (後編) | 講義・演習 | |
| 第13週 7 / | Chapter.7:「簡易家計簿」を作成する (前編) Chapter.7:「簡易家計簿」を作成する (後編) | 講義・演習 | |
| 第14週 7 / | Chapter.7:「簡易家計簿」を作成する (前編) Chapter.7:「簡易家計簿」を作成する (後編) | 講義・演習 | |