

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	T1111A2	
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位	
担当教員名	新堀 久美子	履修グループ	1D(JN/JT/KS)				授業方法	演習	
実務経験の内容	世界有数のIT企業で、お客様アプリケーションの開発・保守を担当するシステムエンジニアとして19年間勤務した。これらの実務経験をもとに、プログラミングに必要な基礎知識やスキルを指導する。								
学習一般目標	実的なプログラミングに必要な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。								
授業の概要および学習上の助言	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お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おしてプログラミングに慣れるとともに、外部学習Webサイトも用いて積極的にプログラムの作成に取り組んでほしい。								
教科書および参考書	改訂版 ゴールからはじめるC#(技術評論社)								
履修に必要な予備知識や技能	特になし								
使用機器	各自の個人所有パソコンを使用する								
使用ソフト	Visual Studio 2019、C#								
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標							
	1	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							
	1	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							
	1/2/4	順次・選択・反復の基本構造を理解する							
	1/2/4	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							
	5	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							
達成度評価	評価方法	試験	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
	学部DP	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
	総合評価割合			70				30	100
評価の要点									
評価方法	評価の実施方法と注意点								
試験									

小テスト	
レポート	授業中に出题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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	Visual Studioのインストール方法を知る C#によるプログラミングを体験する (外部学習Webサイト)	実習	外部サイト 「Paizaラーニング」
第2回	Visual Studioの使い方 Windowsフォームで画面を作る (2章例題)名前表示 (章末練習問題)	実習	教科書1～2章
第3回	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 (3章例題)消費税計算 (章末練習問題)	実習	教科書3章
第4回	プログラムの制御構造を理解する 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 コンソールアプリケーションを作る	実習	教科書4章(P.101～110) 教科書4章(P.135～140) P.145～149参照
第5回	復習 (プリント例題)BMI計算 (プリント例題)金種計算	実習	
第6回	for文による反復処理を作る (章末練習問題)	実習	教科書5章(P.145～157)
第7回	do文、while文を用いた反復処理を作る (プリント例題)*印グラフ	実習	教科書5章(P.157～166)
第8回	配列を理解する (プリント例題)最大値	実習	教科書9章(P.307～310)
第9回	C#のソースコードの構成を理解する ・Programクラスの概略 ・Formクラスの概略	実習	教科書6章(P.181～212)
第10回	(6章例題)アラーム&タイマー	実習	教科書6章(P.213～223)
第11回	課題演習 ・擬似言語に基づくプログラミング ・整列、探索など基本アルゴリズムを実装する	実習	プリント
第12回	課題演習(続き)	実習	プリント
第13回	総合演習 ・プログラミングスキルの確認	実習	

第14回	総合演習(続き)	実習	
第15回	まとめ	実習	