

科目名	プログラミングI	英文表記	Programming I	作成・修正日			
科目コード	1301						
教員名：正木忠勝 技術職員名：新田保敏				作成			
対象学科／専攻コース	学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態	授業期間	
メディア情報工学科	1年	必	履修	3単位	講義	通年	
科目目標	1. 20行程度のソースプログラムを作成し、コンパイル、実行ができる 2. C言語の基本構文が理解できる 3. 数値や文字の基本的な入出プログラムを作成できる。 4. コーディングスタイルに従ったソースプログラムの作成ができる 5. 簡単なプログラムのフローチャートの作成ができる 6. 小規模なプログラムの仕様を考え、それに従った実装が出来る。						
総合評価	前期：中間試験(50%)、期末試験(50%)で評価する。後期：中間試験(50%)、授業時間内のレポートおよびPBL(50%)で評価する。 学年末は前期50%、後期50%で総合評価する						
科目目標達成度とJABEE目標との対応	科目達成度目標(対応するJABEE教育目標)		達成度目標の評価方法		目標割合		
	① 20行程度のソースプログラムを作成し、コンパイル、実行ができる C言語の基本構文が理解できる 数値や文字の基本的な入出プログラムを作成できる。 コーディングスタイルに従ったソースプログラムの作成ができる 簡単なプログラムのフローチャートの作成ができる		⇒ テストおよびPBLの発表内容で達成度を評価する		100%		
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4			
	◎		○				
評価方法と評価項目および関連目標に対する評価割合							
	目標との関連	定期試験	小テスト	レポート	その他(演習課題・発表・実技・成果物等)	総合評価	セルフチェック
評価項目		75	0	10	15	100	
基礎的理解		50				50	
応用力(実践・専門・融合)		25				25	
社会性(プレゼン・コミュニケーション・PBL)					15	15	
主体的・継続的学修意欲				10		10	
授業概要、方針、履修上の注意	本授業では代表的なプログラミング言語であるC言語の基礎的な知識とプログラミング能力を取得する。 授業はコンピュータを操作しながらの演習形式で進める。 授業では多数の演習問題に取り組むことによって理解を進める						
教科書・教材	講義で配布するプリント資料および授業で使用するスライド						

授 業 計 画

週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容	自学自習 (予習・復習)内容	セルフ チェッ ク
1	ガイダンス	2	授業の進め方を説明する		
2	コンパイラのインストール	2	コンパイラをインストールする		
3	プログラミングの基礎知識	2	簡単なプログラムを作成し、コンパイルの方法を学ぶ		
4	printfの文法	2	printf関数の使い方を学ぶ		
5	printfの書式文字列	2	printf関数の書式文字列について学ぶ		
6	変換指定と変数	2	変換指定と変数の宣言、使い方を学ぶ		
7	計算誤差・配列	2	計算精度について理解し、さらに配列について学ぶ		
8	前期中間試験(行事予定で変更可)	2			
9	暗黙の型変換・演算子	2	暗黙の型変換を理解し、演算子の使い方を学ぶ		
10	復習	2	これまでの学んだことを復習し、理解を深める		
11	scanf関数	2	scanf関数の使い方を学ぶ		
12	条件文	2	条件文を理解し、使い方を学ぶ		
13	関係演算子	2	関係演算子について学ぶ		
14	論理演算子	2	論理演算子について学ぶ		
15	for文	2	for文を理解し、使い方を学ぶ		
期末	期末試験	[2]			
16	復習	2	これまでに学んだことを復習し、理解を深める		
17	while文	2	while文を理解し、使い方を学ぶ		
18	while文の演習	2	演習問題を解き、理解を深める		
19	フローチャート(1)	2	フローチャートの書き方を理解する		
20	フローチャート(2)	2	フローチャートを実際に作成し理解を深める		
21	コーディング規約・コメント	2	コーディング規約の重要性とコメントの書き方を学ぶ		
22	復習	2	これまでに学んだことを復習し、理解を深める		
23	複合代入演算子・多重ループ	2	複合代入演算子を学び、多重ループを理解する		
24	switch文	2	switch文を理解し、使い方を学ぶ		
25	10進数と2進数(1)	2	記数法について学ぶ		
26	10進数と2進数(2)	2	10進数と2進数の変換方法を学ぶ		
27	16進数	2	10進数と16進数の変換方法を学ぶ		
28	文字コード	2	文字コードの仕組みを理解する		
29	文字コードへの演算	2	文字コードへの演算による変換を理解する		
30	中間試験	2			
31	プログラミング演習(1)	2	「じゃんけんゲーム」を作成する		
32	プログラミング演習(2)	2	「席替えプログラム」を理解する		
33	プログラミング演習(3)	2	課題プログラムを理解する		
34	プログラミング演習(4)	2	課題プログラムを理解する		
35	プログラミング演習(5)	2	課題プログラムを理解する		
36	プログラミング演習(6)	2	ゲームの企画を考える		
37	プログラミング演習(7)	2	考案したゲーム企画をプレゼンする		
38	プログラミング演習(8)	2	ゲームの設計を行う		
39	プログラミング演習(9)	2	フローチャートを作成する		
40	プログラミング演習(10)	2	プログラムを作成する		
41	プログラミング演習(11)	2	プログラムを作成する		
42	プログラミング演習(12)	2	プログラムを作成する		
43	プログラミング演習(13)	2	プログラムを作成する		
44	プログラミング演習(14)	2	プログラムを作成する		
45	プログラミング演習(15)	2	作成したゲームを発表する		
期末	期末試験	[2]			
学習時間合計		90	実時間	67.5	
自学自習(予習・復習)内容(学修単位における自学自習時間の保証)				標準的所用時間(試行)	
①				各2時間×30回	
②				各5時間×2回	

③

備考欄

(共通記述)

- ・ この科目はJABEE対応科目ではない。