

秋田工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)		授業科目	情報工学概論	
科目基礎情報							
科目番号	0011			科目区分	専門 / 選択		
授業形態	授業			単位の種別と単位数	学修単位: 1		
開設学科	創造システム工学科 (知能機械コース)			対象学年	4		
開設期	後期			週時間数	1		
教科書/教材	「C言語によるプログラミング 基礎編 第2版」 内田智史 監修 オーム社、自製プリント						
担当教員	竹下 大樹						
到達目標							
1.プログラミングに必要な基本的な知識を理解する。 2.簡単なアプリケーションプログラムを作成できる。							
ルーブリック							
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安		
評価項目1	プログラミングに必要な基本的な知識を理解し、独力でプログラムを作成できる。		プログラミングに必要な基本的な知識を理解し、サンプルや参考資料を参照しながら、プログラムを作成できる。		プログラミングに必要な基本的な知識を理解しておらず、プログラムを作成できない。		
評価項目2	独力で、簡単なアプリケーションプログラムを作成できる。		サンプルや参考資料を参照しながら、簡単なアプリケーションプログラムを作成できる。		簡単なアプリケーションプログラムを作成できない。		
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	C言語を使い、実際にプログラムの作成ができること。問題解決にプログラムを利用できる能力を習得する。						
授業の進め方・方法	講義形式、および演習形式で授業を行う。レポートを課す。						
注意点	この科目は学修単位科目のため、事前・事後学習としてレポートを実施します。 合格点は60点である。成績はレポートによって評価する。特に、レポート未提出者は単位取得が困難となるので注意すること。学年総合成績 = 後期末成績 (講義を受ける前) テキストを中心に進めていくが、教科書を予習し、講義に備えること。 (講義を受けた後) レポートを課すので、講義内容を理解し、スキルの習得に努めること。						
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	授業ガイダンス 関数		授業の進め方と評価の仕方について説明する。 関数の使い方がわかる。		
		2週	関数		関数の使い方がわかる。		
		3週	関数		関数の使い方がわかる。		
		4週	ポインタ		メモリとアドレスの概念が理解でき、ポインタが使える。		
		5週	ポインタ		メモリとアドレスの概念が理解でき、ポインタが使える。		
		6週	構造体とユーザ定義型		構造体とユーザ定義型の使い方が分かる。		
		7週	構造体とユーザ定義型		構造体とユーザ定義型の使い方が分かる。		
		8週	構造体とユーザ定義型		構造体とユーザ定義型の使い方が分かる。		
	4thQ	9週					
		10週					
		11週					
		12週					
		13週					
		14週					
		15週					
		16週					
モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							
分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標			到達レベル	授業週
評価割合							
		レポート			合計		
総合評価割合		100			100		
知識の基本的な理解		50			50		
思考・推論・創造への適用力		10			10		
分野横断的能力		10			10		
汎用的技能		10			10		
態度・嗜好性 (人間力)		10			10		
総合的な学習経験と創造的思考力		10			10		