####################################	口口坐员	기타꾸								
野田田田	利日巫只	I I I I I I	33017			利日区分		亩門 / 必修		
開始学科 制御							当 位 数	i i		
開始				据丁学科			+11140			
接触性 1				-X						
担当教育 三谷 方色 三谷 方色 三谷 方色 三分 本別達目標 (1) コーチャートを図を用いて説明できる。(2) 線形探索・2分探索を図を用いて説明できる。(3) 文字・文字列処理を図を用いて形できる。(5) 文字・文字列処理を図を用いて形できる。 (5) 文字・大字列処理を図を用いて形できる。 (7) マーチャートを図を用いて 一・				旧解 C言語で学ぶアルニ			 ¥ (ソフト			
到達目標		1/1			レコリスムとデーダ構造」米田圭洋(ブブドバブグバブリッ			<u> </u>		
(1) フローチャートを図を用いて説明できる。 (2) 線形探索・2分探索を図を用いて説明できる。 (3) 文字・文字列処理を図を用いアリック 理想的な到達レベルの目文		<u> </u>	<u> </u>	JA						
理想的な到達レベルの目安 標準的な到達レベルの目安 標準的な到達レベルの目安 標準はプログラムでも、				ンプ部四本キス (2)	始形探击 24		. - =	キス (2) 女宝	女宝列加班太网	た田ハブ部
理想的な到達レベルの目安 標準的な到達レベルの目安 標準的な到達レベルの目安 表別達レベルの目安 日本・トラスの1カンラムを	(I)ノL 明できる.	コーナヤー	て区域を出い	いし就明じさる。 (2)	脉形抹糸・ 2 刀	休糸で凶で用い	いて説明で	さる. (3) 又子・	又子列処理で凶	を用いて試
理想的な到達レベルの目安 標準的な到達レベルの目安 標準的な到達レベルの目安 表別達レベルの目安 日本・トラスの1カンラムを	ルーブリ	ー リック								
			III 2	相的が到達しべまの日本	= 一種進むか到法	ま ベルの日安	最低限の	到達レベルの目安	土列達しベリカ	7日卒
ローチャートを何成できる またい。今えられて、コーチャートを作成できる またい。今えられて、コーチャートを何成できる で成明できる。							(可)		不到達し, りし.	<u> </u>
			複数	雑なプログラムでも,こ ーチャートを作成できる	7 其末的かアル	ルゴリズムから				
作成できる。	評価項目1		.	また,与えられたフロー	フローチャートを作成でき				フローチャートを図を用て説明できる	トを図を用し
理価項目2 焼料味素、2分保素をプロ 規料は素を2の2 規料は素を図を用いて説明 できる。			チ·	ャートからプログラムを ポブきる	√を る.		C就明できる。		C就明できる。	
アラッが原理に関するプログラングできる。										
	評価項目2									
学科の到達目標項目との関係			ψ.		文字,文字列	に関する				
# 1	証価頂田?		15.	人を作成できる		る.また.文 「益盂」をすっ		(字列を図を用いて	文字, 文字列を	を図を用いて
	- 一川火口ノ		<u> </u>	た,文字列探索をプロク ミングできる	字列探索を図			る.	説明できない.	
教育方法等		. — :=							<u> </u>	
照要 第 1 学期開議 アルゴリズムとアータ構造に関する基本的な事項を理解する。フローチャート、探案、文字・文字列処理を理解する。 フローチャート、探案、文字・文字列処理を理解する。 プローチャート、探案、文字・文字列処理を理解する。 かた プリントに基づいて授業を進める。 小テストとして、確認と課題を課すので、必ず提出すること。また、授業に関連にデレバートを練すので、独自に工夫してまとめること。 言語の基本的な交流知識が必須である。 (言語の書きる。 を			9目との関	関係						
が表すの進め方・方法	教育方法	等								
アルコクスにクーツ構造に関うる姿を進める、小字ストとで、技術、大学、大学の大型を建造を表して、確認と課題を課すので、必ず提出すること。また、授業に関連したレポートを譲すので、独自に工夫してきどめること、ご言語の基本的な文法知識が必須である。	概要							, m+ ++		
授業の進め方・方法 としまり	JW0.5X									
接案の進め方・方法			配布ブリ	ノントに基ついて授業を 、たレポートを理すので	:進める. 小テス : 独白にエキル	トとして, 確認 てまとめス <i>こと</i>	と課題を	課すので,必す提出 D基本的な文法知識:	すること. また が必須である (, 授業内容 〒蓮の教科
要である。	授業の進め	方・方法	書を携	帯することを助言する.	各項目ごとにプ	ログラミングの	演習課題	を課す.演習課題を	行うことにより	知識の定着
注意点 データ構造とアルゴリズムは、プログラムを作成する際には是非とも習得すべき学問である。なぜなら、プログラルでも構造とアルゴリズムから構成されているからである。より良いプログラムは、データ構造とアルゴリズムを理解すると、より良いプログラムを作成する能力がに付く。また、プログラミング能力を伸ばすためにも必須である。 授業計画 週 授業内容 週ごとの到達目標 IstQ 週 授業内容 週ごとの到達目標 184 基本的なアルゴリズム 2週 基本的なアルゴリズム 基本的なアルゴリズムとフローチャートについてできる。 2週 基本的なデータ構造 銀形探索について理解できる。 3週 線形探索 2分探索 4週 2分探索 2分探索について理解できる。 5週 文字列処理 文字列処理のフグラミングできる。 7週 文字列処理 文字列処理のフグラミングできる。 8週 期末試験,試験返却,アンケート 9週 10週 11週 12週 13週 14週 15週 15週 第日 ウオリンフナコラムの学習内容と到達目標の対域目標の表現できる。 4人への成念を理解し、元を記述できる。 4プロシーンントで表には、関数・サブルーチンなど)の概念を理解し、これらを含むプログラムを結述できる。 専門的能力の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 神御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 神御構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。 4 神郷構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。 4 神郷構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。 4 神郷構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。 4			を図る. 要である	データ構造・アルゴリ s	ズムを理解する	ためには, 図や	模式図等	を用い,その状況や	動作を説明でき	ることが重
注意点					 プログラムを作	成する際には見	非/七字習:	 得すべき学問である	かげから プ	 ログラムは
ではて、また、プログラミング能力を伸ばすためにも必須である。 授業計画	注音占		データ	講造とアルゴリズムから	構成されている	からである。よ	り良いプ	ログラムは、データ	構造とアルゴリ	ズムを同時
担	工态流		に考慮す	することにより作成され _ また_ プログラミング	る. データ構造 能力を伸げすた	とアルゴリズム めにも必須であ	ムを理解す うろ	ると, より良いプロ	グラムを作成す	る能力が身
週 授業内容 週ごとの到達目標	松类計理		1013 4.	8/2, 202222	売力 と下は 97と	5/12 0元/英 0.5	, o.			
1週 基本的なアルゴリズム 基本的なアルゴリズムとフローチャートについてできる。 3週 線形探索 銀形探索 銀形探索について理解できる。 4週 2分探索 2分探索 2分探索について理解できる。 2分探索について理解できる。 2分探索について理解できる。 2分探索について理解できる。 2分探索について理解できる。 2分探索について理解できる。 2分探索について理解できる。 2分別処理 文字列処理をプログラミングできる。 2字列処理をプログラミングできる。 2字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 2字列処理 2字列処理をプログラミングできる。 3週 16週 11週 12週 13週 14週 15週 16週 16週 16週 16週 16週 17回 17	汉未 司四	1		松类中 交			\H ¬" \			
1stQ 2週 基本的なデータ構造 記列・構造体について理解できる。 3週 線形探索 3週 線形探索 3分探索 2分探索 2分探索 2分探索について理解できる。 2分探索 2分探索について理解できる。 文字列処理 文字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 7週 文字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 7週 文字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 10週 11週 12週 13週 14週 15週 16週 15週 16週 15週 16週 15週 16週 15週 16週 15週 16週 1500 16週 1700 1										
1stQ 1stQ 1stQ 4週 2分探索 2分探索 2分探索について理解できる。 2分探索について理解できる。 2分探索について理解できる。 2分探索について理解できる。 文字列処理 文字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理 文字列探索をプログラミングできる。 10週 11週 12週 13週 14週 15週 16週 16週 15週 16週 16週 16週 16週 17回 16週 17回			1週	基本的なアルゴリズム			を全りてきる	基本的なアルゴリスムとフローチャートに Jいて理解 できる.		
1stQ 4週 2分探索 2分探索について理解できる。 次字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理をプログラミングできる。 文字列探索をプログラミングできる。 10週 11週 12週 13週 14週 15週 16週 16週 16週 16週 16週 16週 17回		1stQ	2週	基本的なデータ構造			_	 配列・構造体について理解できる.		
1stQ 4週 2分探索 2分探索について理解できる。 次字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理をプログラミングできる。 文字列処理をプログラミングできる。 文字列探索をプログラミングできる。 10週 11週 12週 13週 14週 15週 16週 16週 16週 16週 16週 16週 17回			3週	線形探索		線形探索について理解でき				
5週 文字列処理 文字・文字列の基本について理解できる。 公字列処理 文字列処理をプログラミングできる。 大沙野別の専門工学 情報系分野 プログラミングできる。 日報を記述できる。 日本の概念を理解し、文字列架索をプログラミングできる。 日本ので記述できる。 日本ので記述できる。 日本ので記述できる。 日本の概念を理解し、文を記述できる。 日本の概念を理解し、文字列探索をプログラミングできる。 日本ので記述できる。 日本の概念を理解し、文を記述できる。 日本の概念を理解し、文字列の概念を理解し、文字列の概念を理解し、文字列の基本について理解できる。 日本のできる。 日本のできる。 日本のでは、文書を記述できる。 日本の概念を理解し、文字列の概念を理解し、文字列の概念を理解し、文字列の表を記述できる。 日本のでは、文字列の表示は、関数、サブルーチンなど)の概念を理解し 日本の概念を理解し、文字列の概念を理解し、文字列の概念を理解し、文字列の表示はできる。 日本のでは、文字列の表示はできる。 日本のでは、文字列の表示は、文字列の表						2分探索について理解できる.				
(回り) (回り)								· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
対理別の専門に対している。 対理別の専門に対している。 対理別の専門に対している。 対理別の専門に対している。 対理別の専門に対している。 対理別の専門に対している。 対理の概念を理解し、式を記述できる。 対理の概念を理解し、式を記述できる。 対理の概念を理解し、対定記述できる。 対理の概念を理解し、表件分岐を記述できる。 対理の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 対理概述できる。 対理が述述できる。 対述が述述できる。 対理が述述できる。 対述が述述できる。 対理が述述できる。 対理が述述できる。 対述が述述できる。 対述が述述を述述で述述できる。 対述が述述を述述を述述を述述できる。 対述を述述を述述を述述を述述を述述を述述を述述を述述を述述を述述を述述を述述を述										
新期				文字列処理						
9週 10週 11週 12週 13週 14週 15週 16週 16週	前期						1	21.41. = 2 = 2 = 42	, , , , ,	
2ndQ 11週 12週 13週 14週 15週 16週 16週 15週 16週 17回 7カリキュラムの学習内容と到達目標 分類 分野別の専門工学 情報系分野 プログラミング 17回シージャ(または、関数、サブルーチンなど)の概念を理解し、これらを含むプログラムを記述できる。 4 アータ型の概念を説明できる。 4 データ型の概念を説明できる。 4 データ型の概念を説明できる。 4 前御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 制御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 制御構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。 4 トラース マー・フェー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファ			9週	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,						
2ndQ										
12週 13週 14週 15週 16週 16週 日初 170										
13週		2ndQ								
14週 15週 16週 16週 日										
15週 16週 16										
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										
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 (代入や演算子の概念を理解し、式を記述できる。 4 (プロシージャ(または、関数、サブルーチンなど)の概念を理解し 4 これらを含むプログラムを記述できる。 2 変数の概念を説明できる。 4 (アータ型の概念を説明できる。 4 (制御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 (制御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 (制御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 (利の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 (利の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 (利の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 (利の概念を理解し、反復処理を記述できる。 4 (利の概念を理解し、 4 (利のの概念を理解し、 4 (利ののののののののののののののののののののののののののののののののののの										
分類分野学習内容学習内容の到達目標到達レベル 授業週代入や演算子の概念を理解し、式を記述できる。代入や演算子の概念を理解し、式を記述できる。4プロシージャ(または、関数、サブルーチンなど)の概念を理解し、これらを含むプログラムを記述できる。4変数の概念を説明できる。4データ型の概念を説明できる。4制御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。4制御構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。4	 	フカロ		7世別内のと列達日	 煙					
大野別の専門工学 情報系分野 情報系分野 情報系分野 情報系分野 1		17 71.7-				<u></u>			到達しべせ	运禁油
#門的能力	刀杖				代入や演算子の概念を理解し、式を記述できる。 プロシージャ(または、関数、サブルーチンなど)の概念を理解し、これらを含むプログラムを記述できる。 変数の概念を説明できる。				1又未则	
専門的能力 分野別の専門工学 情報系分野 情報系分野 情報系分野 情報系分野 情報系分野 情報系分野 情報系分野 が				I				,		
専門的能力 分野別の専門工学 情報系分野 情報系分野 情報系分野 が								^U 4		
専門的能力 分野別の専門工学 情報系分野 プログラミ データ型の概念を説明できる。 4 制御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 制御構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。 4				変				4		
制御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。 4 制御構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。 4	専門的能力	分野別	の専 _{情報3}	系分野 プログラミ デ				-		
制御構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。 4	専門的能力	iral字	1				ブキス		1	
	専門的能力	1		一	1441年202位にふる。	埋解し、条件分	ツを訳か	してる。	7	
	専門的能力	, , _ ,		I -						

			ソフトウェア生成に必要なツールを使い、ソースプログラムをロ ードモジュールに変換して実行できる。			□ 4
			与え する	られたソースプログラムを解 ことができる。	則 4	
				仕様に従って、標準的な手法 ムを設計できる。	□ 4	
				仕様に従って、いずれかの手 することができる。	^{&} 4	
			要求仕様に従って、いずれかの手法により動作するプログラムを実装することができる。			^{&} 4
			要求仕様に従って、標準的な手法により実行効率を考慮したプログラムを実装できる。			□ 4
			アルゴリズムの概念を説明できる。			4
			与えられたアルゴリズムが問題を解決していく過程を説明できる。			3 ₄
			- 同一の問題に対し、それを解決できる複数のアルゴリズムが存在 しうることを説明できる。			^在 4
			整列、探索など、基本的なアルゴリズムについて説明できる。			4
			時間計算量によってアルゴリズムを比較・評価できることを説明 できる。			^{II} 4
			領域計算量などによってアルゴリズムを比較・評価できることを 説明できる。			^{&} 4
			コンピュータ内部でデータを表現する方法(データ構造)にはバリエーションがあることを説明できる。			4 4
			同一の問題に対し、選択したデータ構造によってアルゴリズムが 変化しうることを説明できる。			が 4
			リスト構造、スタック、キュー、木構造などの基本的なデータ構造の概念と操作を説明できる。			^講 4
			リスト構造、スタック、キュー、木構造などの基本的なデータ構造を実装することができる。			^講 4
			ソースプログラムを解析することにより、計算量等のさまざまな 観点から評価できる。			^t 4
			同じ問題を解決する複数のプログラムを計算量等の観点から比較できる。			皎 4
評価割合						
	レポート			確認と課題		合計
総合評価割合	50		50	0	100	
知識の基本的な理解	50		50	0	100	
思考・推論・創造への適用力	0		0	0	0	
汎用的技能	0		0	0	0	
態度・志向性(人間力)	0			0	0	0
総合的な学習経験と創造的 思考力	0		0	0	0	