

釧路工業高等専門学校		開講年度	平成30年度 (2018年度)		授業科目	情報工学実験III
科目基礎情報						
科目番号	0025		科目区分		専門 / 必修	
授業形態	実験		単位の種別と単位数		履修単位: 2	
開設学科	情報工学分野		対象学年		5	
開設期	前期		週時間数		4	
教科書/教材	実験URL http://www.kushiro-ct.ac.jp/jjackpot/jikken/main.htm					
担当教員	中島 陽子,本間 宏利					
到達目標						
・ 基本的なプログラムをC言語で実装し，計算寮解析やベンチマーク評価をすることができる。 ・ 成果物について効果的なプレゼンテーション（スライド作成・発表・質疑）ができる。 ・ レポートを規則に準じて作成し，文章やレイアウトをLATEXで自由に表現できる。						
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	
	基本的なプログラムをC言語で実装し，計算寮解析やベンチマーク評価をすることができる。		基本的なプログラムをC言語で実装し，ベンチマーク評価をすることができる。		基本的なプログラムをC言語で実装できない。	
	成果物について効果的なプレゼンテーション（スライド作成・発表・質疑）ができる。		成果物についてプレゼンテーション（スライド作成・発表・質疑）ができる。		成果物についてプレゼンテーションができない。	
	レポートを規則に準じて作成し，文章やレイアウトをLATEXで自由に表現できる。		レポートを規則に準じてLATEXで作成できる。		レポートを規則に準じて作成できない。	
学科の到達目標項目との関係						
学習・教育到達度目標 D JABEE d-2 JABEE d-3						
教育方法等						
概要	本実験の概要 ・ 基本的なプログラムをC言語で実装するプログラミング技術を習得する。 ・ 作成した課題結果を発表する効果的なプレゼンテーション技法を習得する。 ・ LATEXを利用したレポート作成技術を習得する。 ・ 卒業研究でレポート作成やプレゼン発表の能力を習得する。					
授業の進め方・方法	最初はLatexによる文書作成技法と報告書作成のルールを習得する。 4つのプログラミングテーマを準備し，それぞれ与えられた課題に対してプログラムを作成し実験を行う。 各テーマごとにプレゼン発表者を2名指定し，各自15分で成果報告を行う。 それぞれの発表に対して3--4名の質問者をあらかじめ指定し，質疑討論を行う。 1つのテーマごとにLatexで報告書を作成し提出する。 成績評価方法： 合格判定：{実験レポート5回分合計の(50点満点)+発表点(10点満点)}*1.67 が60点以上を合格とする。					
注意点	・ 本校3学年で履修したC言語の基礎的な命令や構文の知識を習得していること。 ・ 実験計画やアルゴリズム，および課題等はWEB上で公開する。 ・ 実験URL http://www.kushiro-ct.ac.jp/jjackpot/jikken/main.htm ・ 各課題ごとにレポート提出を義務付ける。					
授業計画						
		週	授業内容		週ごとの到達目標	
前期	1stQ	1週	情報工学実験Ⅲのガイダンス Latex文書作成 1		システム環境をカスタマイズできる。 Latexのコンパイルができる。	
		2週	Latex文書作成 2 Latex文書作成 3		Latexで文書体裁をアレンジできる。 Latexで図や表を挿入できる。	
		3週	Latex文書作成 4 Latex文書作成 5		Latexで数式を作成できる。 Latexの参照機能を利用できる。	
		4週	Latex文書作成 6 ドキュメント作成 1		与えた文章をLatexで作成できる。 テーマに沿った文章を作成できる。	
		5週	ドキュメント作成 2 ドキュメント作成 3		テーマに沿った文章を作成できる。 テーマに沿った文章を作成できる。	
		6週	プログラム実験 テーマ1(1) プログラム実験 テーマ1(2)		順位を求めるプログラムの作成 様々なアルゴリズムでプログラムを作成し，処理時間を計測できる。	
		7週	プログラム実験 テーマ1(3) プログラム実験 テーマ1(4)		各自，アルゴリズムを工夫して実験を行い，結果を図や表で表現できる。	
		8週	プログラム実験 テーマ1(5) プログラム実験 テーマ2(1)		プレゼン発表，質疑応答ができる。 乱数を活用したプログラムの作成	
	2ndQ	9週	プログラム実験 テーマ2(2) プログラム実験 テーマ2(3)		様々なアルゴリズムでプログラムを作成し，処理時間を計測できる。	
		10週	プログラム実験 テーマ2(4) プログラム実験 テーマ2(5)		各自，アルゴリズムを工夫して実験を行い，結果を図や表で表現できる。 プレゼン発表，質疑応答ができる。	
		11週	プログラム実験 テーマ3(1) プログラム実験 テーマ3(2)		ソーティングプログラムの作成 様々なアルゴリズムでプログラムを作成し，処理時間を計測できる。	
		12週	プログラム実験 テーマ3(3) プログラム実験 テーマ3(4)		各自，アルゴリズムを工夫して実験を行い，結果を図や表で表現できる。	
		13週	プログラム実験 テーマ3(5) プログラム実験 テーマ4(1)		プレゼン発表，質疑応答ができる。 グラフネットワークプログラムの作成	

		14週	プログラム実験 テーマ4(2) プログラム実験 テーマ4(3)	様々なアルゴリズムでプログラムを作成し、処理時間を計測できる。
		15週	プログラム実験 テーマ4(4) プログラム実験 テーマ4(5)	各自、アルゴリズムを工夫して実験を行い、結果を図や表で表現できる。 プレゼン発表、質疑応答ができる。
		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
専門的能力	分野別の専門工学	情報系分野	プログラミング	代入や演算子の概念を理解し、式を記述できる。	3	
				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。	3	
				変数の概念を説明できる。	3	
				データ型の概念を説明できる。	3	
				制御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。	3	
				制御構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。	3	
				与えられた問題に対して、それを解決するためのソースプログラムを記述できる。	3	
				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。	3	
				与えられたソースプログラムを解析し、プログラムの動作を予測することができる。	3	
				主要な言語処理プロセッサの種類と特徴を説明できる。	3	
				ソフトウェア開発に利用する標準的なツールの種類と機能を説明できる。	3	
				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設計できる。	3	
				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設計することができる。	3	
				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。	3	
				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。	3	
	分野別の工学実験・実習能力	情報系分野【実験・実習能力】	情報系【実験・実習】	標準的な開発ツールを用いてプログラミングするための開発環境構築ができる。	3	
				要求仕様にあったソフトウェア(アプリケーション)を構築するために必要なツールや開発環境を構築することができる。	3	
				要求仕様に従って標準的な手法によりプログラムを設計し、適切な実行結果を得ることができる。	3	

評価割合

	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	0	16	0	0	84	0	100
専門的能力	0	16	0	0	84	0	100
	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0