

木更津工業高等専門学校		開講年度	平成31年度 (2019年度)		授業科目	コンピュータ演習II	
科目基礎情報							
科目番号	0016		科目区分		専門 / 必修		
授業形態	授業		単位の種別と単位数		履修単位: 1		
開設学科	情報工学科		対象学年		1		
開設期	後期		週時間数		2		
教科書/教材	新・明解C言語 入門編 (柴田望洋: SB Creative)						
担当教員	和田 州平,吉澤 陽介						
到達目標							
・コンピュータ演習 I で学習した内容が定着し、活用できること。 ・プログラミングに必須となる「配列」「関数」などを理解し、プログラム作成に活かせること。 ・コンピュータ演習 I からの学習内容を活かして現存のプログラムを改良でき、新しいプログラムを企画・作成することができること。							
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	コンピュータ演習 I の内容を理解できている。		ある程度、コンピュータ演習 I の内容を理解できている。		コンピュータ演習 I の内容を理解できていない。		
評価項目2	C言語によるプログラミングを作成することができ、人に説明することができる。		C言語によるプログラミングを作成することができる。		C言語によるプログラミングを作成することができない。		
評価項目3	学習した内容を活用してプログラミングを改良ないし新たに企画・作成することができる。		ある程度学習した内容を活用してプログラミングを改良ないし新たに企画・作成することができる。		学習した内容を活用してプログラミングを改良ないし新たに企画・作成することができない。		
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	・本講義は「コンピュータ演習 I」より継続した位置づけである。 ・序盤では、「コンピュータ演習 I」で学習した内容を復習し、改めて計算機に慣れることに重点を置く。 ・その後は、C言語プログラミングにおいて「配列」「関数」「簡単なロールプレイングゲームのプログラム」を取り扱うことで、一層のプログラミングへの慣れと理解を促進する機会とする。						
授業の進め方・方法	・本講義は、演習を中心とした授業とする。 ・基本的には配布プリントにより、演習課題を行う形を取る。 ・わからない場合には、まずは教科書を使って「自分自身で調べる」ことが大切である。 ・どうしてもわからない場合には、学生同士で助け合いながら解決することも有効である。 ・成績の算出方法: 中間試験と定期試験を実施し、試験成績 (2回の試験の平均点) を70%, 課題 (主にレポート) の成績を30%として総合評価する。						
注意点	・本講義は「コンピュータ入門II」との対応関係がある。よって、必要に応じて左記科目において取り扱った内容について、本科目において積極的に取り扱う。 ・本演習においては、計算機に触れる時間をより多く持つことが大切である。特に、プログラミングにおいては、「サンプルプログラムを入力して、その結果を確認すること」, 「サンプルプログラムを改良して、結果の出方を確認すること」を積み重ねることで『与えられた課題に対するプログラムを作成』できるようにつなげていく流れを作ること。 ・本講義にて学習した内容については、2年生以降のプログラミング関連の講義にて必須となるため、継続して練習を行うと良い。 (※連絡先: 吉澤 yoshizawa@j.kisarazu.ac.jp: 事前にメールなどにより調整を行った上で質問に応じる)						
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	前期内容の復習		Linuxコマンド, Emacsエディタ, およびC言語プログラミングの復習により理解を深められる。		
		2週	配列 (1)		配列について、サンプルプログラムを作成し、結果を確認できる。		
		3週	配列 (2)		配列について、サンプルプログラムを改良し、結果の変化を確認できる。		
		4週	配列 (3)		配列に関する課題について、プログラムを作成できる。		
		5週	多次元配列 (1)		多次元配列について、サンプルプログラムを作成し、結果を確認できる。		
		6週	多次元配列 (2)		多次元配列について、サンプルプログラムを改良し、結果の変化を確認できる。		
		7週	多次元配列 (3)		多次元配列に関する課題について、プログラムを作成できる。		
		8週	後期中間試験		後期中間試験までの学習内容		
	4thQ	9週	既習内容の応用 (1)		これまで学んできた内容を基に、サンプルプログラムを作成し、結果を確認できる。		
		10週	既習内容の応用 (2)		これまで学んできた内容を基に、サンプルプログラムを改良し、結果を確認できる。		
		11週	既習内容の応用 (3)		これまで学んできた内容を基に、プログラムを考案・作成できる。		
		12週	プロジェクト実習 (1)		自ら作成したいアプリケーションを企画立案を行うことができる。		
		13週	プロジェクト実習 (2)		自ら作成したいアプリケーションを企画立案して、プログラムを作成することができる。		
		14週	プロジェクト実習 (3)		自ら作成したいアプリケーションを企画立案して、プログラムを作成・トラブルシューティングすることができる。		
		15週	プロジェクト実習 (4)		自ら作成したいアプリケーションを仕上げて、成果物をプレゼンテーションすることができる。		

		16週	後期定期試験（答案返却）			全範囲の学習内容	
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	70	0	0	0	0	30	100
基礎的能力	35	0	0	0	0	15	50
専門的能力	35	0	0	0	0	15	50
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0