

松江工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	OSSリテラシ2	
科目基礎情報							
科目番号		0020		科目区分	専門 / 必履修		
授業形態		授業・演習		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	3		
開設期		後期		週時間数	2		
教科書/教材		教員自作のテキスト					
担当教員		岩澤 全規					
到達目標							
(1) linux上でC/C++言語のプログラム開発ができる (2) 設計方式（インテグラル設計，モジュラー設計）の違いを理解している (3) オブジェクト指向型言語であるRuby言語の基礎を理解している							
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		linux上でC/C++言語のプログラム開発ができる		linux上でC/C++言語のプログラム開発ができる		linux上でC/C++言語のプログラム開発ができない	
評価項目2		設計方式（インテグラル設計，モジュラー設計）の違いをよく理解している		設計方式（インテグラル設計，モジュラー設計）の違いを理解している		設計方式（インテグラル設計，モジュラー設計）の違いを理解していない	
評価項目3		オブジェクト指向型言語であるRuby言語の基礎をよく理解している		オブジェクト指向型言語であるRuby言語の基礎を理解している		オブジェクト指向型言語であるRuby言語の基礎を理解していない	
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 J2							
教育方法等							
概要		本科目では、前半はlinux環境を用いてC言語の実行方法やプログラム開発に必要なツールの説明を行う。後半では、オープンソースのプログラミング言語Rubyプログラミングの基礎を学び、オブジェクト指向プログラミングの基礎を解説する。					
授業の進め方・方法		到達目標（１）～（３）の達成度について、以下の割合で評価し、50%以上を合格とする。 ・定期試験80％ ・レポート課題，授業態度（出席）20％ <留意事項> 実習中に教員の指示に従わなかった場合は科目不合格とする。					
注意点		・予習：テキストが配布されている場合は前もって原理等を読んで実験の内容について理解しておくこと。 ・授業中：授業中に不明な点があれば、疑問を後まで残さず、教員に質問するよう心がける。 ・復習：レポートを指定期日までに提出する。					
授業の属性・履修上の区分							
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☒ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	linuxのコマンドの復習 linuxによるC(C++)言語のコンパイル方法、実行方法		linuxを用いてc(c++)言語のプログラム開発法を理解し、説明できる		
		2週	分割コンパイル、make		分割コンパイルの方法を理解し、説明できる		
		3週	オブジェクト指向型言語 Rubyの実行方法		オブジェクト指向型言語について、理解し、説明できる		
		4週	標準出力、入力 制御構造(1)		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		5週	制御構造(2)		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		6週	配列とハッシュ		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		7週	正規表現(1)		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		8週	中間試験 第1回～第7回の範囲		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
	4thQ	9週	正規表現(2)		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		10週	Rubyの文字列操作、ファイルの入出力		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		11週	Rubyのメソッド(1)		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		12週	Rubyのメソッド(2)		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		13週	Rubyのクラス(1)		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		14週	Rubyのクラス(2) Crystalの使い方		Ruby言語の基礎を理解し、説明できる		
		15週	期末試験 講義の内容について期末試験を行う		講義の内容について基礎を理解し、説明できる		
		16週	試験の解説とまとめ 期末試験の解説とまとめを行う		期末試験の回答を理解し、説明できる。		
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	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	
				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	

				主要な言語処理プロセッサの種類と特徴を説明できる。			2	
評価割合								
	試験	課題	相互評価	小テスト, レポート課題, 授業態度	ポートフォリオ	その他	合計	
総合評価割合	80	0	0	20	0	0	100	
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0	
専門的能力	80	0	0	20	0	0	100	
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0	