

新居浜工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)		授業科目	情報基礎実習
科目基礎情報						
科目番号	130312			科目区分	専門 / 必修	
授業形態	実習			単位の種別と単位数	履修単位: 1	
開設学科	電子制御工学科			対象学年	3	
開設期	後期			週時間数	2	
教科書/教材	オンライン					
担当教員	占部 弘治,永井 駿也					
到達目標						
1.【GUI】コンピュータグラフィックスや GUI を用いたプログラミングを行うことができること 2.【作成】オリジナルのプログラムを設計し、作成することができ、その成果をわかりやすく他人に説明できること						
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	
1.コンピュータグラフィックスや GUI を用いたプログラミングを行うことができること	コンピュータグラフィックスや GUI を用いてオリジナルなプログラミング作品を作成することができる		コンピュータグラフィックスや GUI を用いた提案されたプログラミング作品を作成することができる		コンピュータグラフィックスや GUI を用いたプログラミング作品をさくせいすることができない	
2.オリジナルのプログラムを設計し、作成することができ、その成果をわかりやすく他人に説明できること	作成したプログラミング作品について、わかりやすく他人に説明することができる		作成したプログラミング作品について、他人に説明することができる		作成したプログラミング作品について、他人に説明することができない	
学科の到達目標項目との関係						
専門知識 (B)						
教育方法等						
概要	コンピュータグラフィックスや GUI を用いたプログラミングを学ぶとともに、電気回路や電磁気学で学んだ事象を表現するプログラミングを行う。 また、オリジナルのアプリケーションを設計し、作成することで独創性をやしないプログラミングへの興味を養うとともに実力を育成する。					
授業の進め方・方法	演習室で行うので開始までにパソコンにログオンしておくこと。 全ての実習を実施し、全ての報告書を提出してください。 未実施の実習、未提出の報告書があれば不合格とします。 やむを得ず欠席した場合は再実習を申し出て、かならず行なってください。 プログラムの評価は独自性を重要視します。					
注意点	【事前学習】プログラミング言語は情報処理 1,2 で学んだものと異なる。しかし、言語が異なっても、プログラミングに必要な知識は変わらないので、これらの科目の十分な学習が必要である 【自己学習】業時間外でも演習室が使える状況にあればいつでも、いつでも自主的に実施してよい。また自分のPCに実行環境を構築して実施してもかまわない。 【関連科目】情報リテラシー、情報処理、電子計算機、情報工学					
本科目の区分						
Webシラバスと本校履修要覧の科目区分では表記が異なるので注意すること。 本科目は履修要覧(p.9)に記載する「①必修科目」である。						
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	実習の進め方、コンピュータグラフィックス、GUI を用いたプログラミングについて		1【GUI】	
		2週	プログラミングの実習		1【GUI】	
		3週	プログラミングの実習		1【GUI】	
		4週	プログラミングの実習		1【GUI】	
		5週	プログラミングの実習		1【GUI】	
		6週	プログラミングの実習		1【GUI】	
		7週	期末試験期間		1【GUI】	
		8週	プログラミングの実習		1【GUI】	
	4thQ	9週	プログラミングの実習		2【作成】	
		10週	オリジナルプログラムの製作		2【作成】	
		11週	オリジナルプログラムの製作		2【作成】	
		12週	オリジナルプログラムの製作		2【作成】	
		13週	オリジナルプログラムの製作		2【作成】	
		14週	オリジナルプログラムの製作、発表の準備		2【作成】	
		15週	期末試験期間		2【作成】	
		16週	成果発表			
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
評価割合						
		報告書	プログラム		合計	

総合評価割合	80	20	100
基礎的能力	0	0	0
専門的能力	80	20	100
分野横断的能力	0	0	0