

北九州工業高等専門学校		開講年度	令和06年度 (2024年度)		授業科目	プログラミング演習	
科目基礎情報							
科目番号	0141			科目区分	専門 / 選択		
授業形態				単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	生産デザイン工学科 (情報システムコース)			対象学年	4		
開設期	後期			週時間数	2		
教科書/教材	なし (適宜、資料を配付)						
担当教員	松久保 潤						
到達目標							
演習を通して、テストとデバッグ、コーディングスタイル、フレームワークの使用などのソフトウェア開発スキルを習得する。							
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	
プログラミングと実装	クリーンで効率的なコードが書かれ、ベストプラクティスが守られている。			主要な機能が実装され、一般的なコーディングスタイルが守られている。		実装が明らかに不足しており、コーディングが混乱している。	
テストおよびデバッグ	効果的なテストが実施され、デバッグが完璧に行われている。			主要な機能がテストされ、デバッグが成功している。		テストがほとんど行われておらず、多くのエラーが残っている。	
進捗管理	タスクの進捗が適切に追跡され、開発が計画通り進行している。			大部分のタスクが進捗しており、開発の進行が順調である。		タスクがほとんど進捗せず、開発の進行が混乱している。	
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 B① 専門分野における工学の基礎を理解できる。 JABEE SB① 共通基礎知識を用いて、専攻分野における設計・製作・評価・改良など生産に関わる専門工学の基礎を理解できる。							
教育方法等							
概要	ソフトウェア開発スキルの向上のため、プログラミング言語およびアルゴリズムとデータ構造への理解を深めることに加え、テスト技法やデバッグ技法、コーディングスタイルの確立、進捗管理などの能力を習得することを目的とする。						
授業の進め方・方法	授業の前半および後半のそれぞれでソフトウェア開発の演習を実施する。定期的にレポートを作成する。						
注意点	必要に応じて各自でリファレンスを準備してプログラム作成に取り組むこと。すべてのレポートおよび成果物が提出されなければ、不合格とする。						
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	ガイダンス、課題の解説1		授業の目的と進め方について理解する 取組む課題について理解する		
		2週	開発演習1-1		課題に取組み、開発を進める		
		3週	開発演習1-2		課題に取組み、開発を進める		
		4週	開発演習1-3		課題に取組み、開発を進める		
		5週	開発演習1-4		課題に取組み、開発を進める		
		6週	開発演習1-5		課題に取組み、開発を進める		
		7週	開発演習1-6		課題に取組み、開発を進める		
		8週	成果発表		成果発表を実施する		
	4thQ	9週	課題レポート1		成果についてのレポートを作成する		
		10週	課題の解説2、開発演習2-1		取組む課題について理解する 課題に取組み、開発を進める		
		11週	開発演習2-2		課題に取組み、開発を進める		
		12週	開発演習2-3		課題に取組み、開発を進める		
		13週	開発演習2-4		課題に取組み、開発を進める		
		14週	開発演習2-5		課題に取組み、開発を進める		
		15週	開発演習2-6		課題に取組み、開発を進める		
		16週	課題レポート2		成果についてのレポートを作成する		
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
評価割合							
	試験	小テスト等	演習	課題レポート	発表	相互評価	合計
総合評価割合	0	0	50	50	0	0	100
基礎的能力	0	0	0	0	0	0	0
専門的能力	0	0	50	50	0	0	100
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0