

年間教授計画 2023年度 (4月～9月)

実務経験のある教員等による授業

科目:IT基礎	クラス:1年A組 学科:情報テクノロジー科 コース:ゲームプログラマ	担当:大木	教科書:1日で解るC言語 C検定問題集3級	授業数: 4時間/週	年間授業: 60時間
---------	--	-------	--------------------------	---------------	---------------

授業概要:C言語の基本文法から始めて、ビット演算や再帰処理も含めC言語の全範囲について講義と実習を実施

最終到達目標:C言語の文法を修得しアプリケーションを作成するための技術を身につけるとともに、基本情報技術者試験の合格を目指す

実務経験の活用方法:専門商社の情報システム部において、バッチ処理及びオンライン処理のプログラムを作成した経験がある。作成したプログラムの内容は、得意先や商品ごとの売上集計、オーダーエントリーシステム等である。これらの実務経験を活かし、他人が見ても分かり易くきれいなプログラムを作成する際のポイント「シンプルで分かり易いロジックであること」「ロジックに従った字下げを行い、プログラムの構造を分かり易くする」「簡潔で分かり易い変数名にする」などを留意し実際のプログラミング技法をテキストと整合性をとって教授する

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法	
4月	1	C言語基本	main関数 変数・配列 分岐制御	C言語の基本修得	課題提出	1日で解かるC言語 プリント	講義 実習	
	2							
	3							
5月	4	繰返し制御	ポインタ変数					
	5	文字列操作						
6月	6	関数						
	7	データ入出力						
	8	C検3級対策	C検3級対策	C検3級合格	問題終了	問題集 プリント	講義	
7月	9	C検3級本試験						
	10	C言語応用	構造体	C言語の応用修得	課題提出	1日で解かるC言語 プリント	講義 実習	
9月	11		ビット演算		期末試験			
	1		再帰処理					
	2		文字列操作関数詳細					
	3		復習課題					
10月	4							
	5							
	6							
	7							
11月	8							
	9							
	10							
12月	11							
	12							
1月	13							
	14							
2月	15							
	16							
	17							
2月	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
成績評価方法	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度	
	割合	0.7		0.3				
		資格取得等						