

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基礎実習	クラス: 1年 B組 学科: 情報テクノロジー コース: ゲームプログラマ	担当: 中西	教科書: やさしいC ソフトバンク	授業数: 4時間/週	年間授業: 60時間
------------	---	--------	----------------------	---------------	---------------

授業概要: 実技で、テキストのサンプルプログラムを作成することから始め、テキストの練習問題、授業内で提示する演習問題のプログラム、別途提示する課題のプログラムの作成を行う

最終到達目標:
実技を中心として、実務における企業内プログラミング教育受講のための基礎知識・技能の習得

実務経験の活用方法:
長年にわたり基本ソフトウェアならびに応用ソフトウェアの開発と開発管理に携わるとともに、新技術の導入並びに資格取得を目標として、技術者教育の推進に携わってきた経験を活かし、言語特性の習得と合わせて、プログラム開発の基本動作・作法を身に付けられるよう指導をおこなう。

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言語基礎知識習得	テキスト中心 ・データ型 ・分岐 ・繰返し ・配列	課題作成	C検3級範囲の習得 C検3級合格	やさしいC ソフトバンク	講義と実習	
	2							
5月	3							課題作成
	4							課題作成
	5							課題作成
6月	6							課題作成
	7							課題作成
	8							課題作成
7月	9							課題作成
	10							課題作成
9月	11							
	1							
	2							
	3							
10月	4							
	5							
	6							
	7							
11月	8							
	9							
	10							
12月	11							
	12							
1月	13							
	14							
2月	15							
	16							
	17							
	18							
3月	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			0.8	0.2			
		資格取得等	C言語検定3級合格者は前期満点とする					

平常試験: 授業内に実施する試験 課題: 実習, 演習, 宿題等 課題提出: 課題の提出率 課題内容: 課題の出来具合
上段の評価: 評価する時期と評価方法を必ず記入