

年間教授計画 2024年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
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	大木	1日で解るC言語 C検定問題集3級, 2級	4時間/週	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	単元	内容および授業方法
前期 (4月～9月)	1	main関数 変数・配列	左記単元ごとに教科書を使用し、必要な知識を30分程度説明。随時質問対応の時間を設けさらに説明(講義)
	2	分岐制御	
	3	繰り返し制御	左記単元ごとに5～10程度の実習課題(プログラム)を2時間半程度で作成。実習課題は易しい必須課題と高度なオプション課題を用意。教員が随時質問対応を実施するとともに、全ての実習課題を早く終了した学生が、他の学生を教えることにより学生のスキル向上を促進させる(実習)
	4	ポインタ変数	
	5	文字列操作	
	6	関数	上記実習課題の内、1～3本のC言語プログラムを疑似言語に変更させることで、基本情報技術者試験対策も実施(演習)
	7	データ入出力	
	8	C検3級対策	C検3級対策は、テーマごとに5～15分程度説明した後、そのテーマに関する問題を1問ずつ解いて解説。テーマにより類似問題の数は1～6問と異なるが、その問題ごとに解いて解説を繰り返す。本試験の前には、模擬試験を5回実施(講義)
	9	C検3級本試験	
	10	構造体	
	11	ビット演算	
	12	再帰処理	
	13	文字列操作関数詳細	
	14	復習課題	
	15	復習課題	

後期 (10月～2月)			
----------------	--	--	--

成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他 ()
	割合	前期	70%		30%		
		後期					
備考 ※2							

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験/小テスト: 単元ごとのテスト等/課題内容: 課題提出および課題の出来具合
その他: ()に具体的内容を記載。(例) 外部実習評価
※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たったの留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。