

科目名	コンピュータ特論			担当教員	船越 紫	
単位	2単位	講義区分	講義		ナンバリング	ED3MC0403
期待される学修成果	基礎教養 教科教育					
アクティブ・ラーニングの要素	該当なし					
実務経験						
実務経験を生かした授業内容						
到達目標及びテーマ	コンピュータのプログラムを理解し、自分で簡単なプログラムを組めるようになることを目標とする。					
授業の概要	C# を用いたプログラムの作成を通してコンピュータ，アルゴリズムを理解することを目指す。事前準備として過去に学んだことをよく理解しておくこと。前のことを理解していないと次の段階がわかりにくくなるため予習よりも復習を重視する。 【デジタル技術利用 該当番号：①，③，④】					

授業計画	
第1回	アルゴリズムとプログラミング
第2回	プログラムとプログラム言語
第3回	C#のプログラム
第4回	プログラムにおける注意事項, フォーム
第5回	文字・画像の表示
第6回	型と演算子
第7回	処理の制御（条件分岐, 繰り返し）
第8回	配列
第9回	クラスの作成
第10回	クラスの作成，アクセス修飾子
第11回	クラスの作成，静的メンバ，継承
第12回	クラスライブラリ
第13回	イベント
第14回	フォームのデザイン
第15回	グラフィック

事前学修	2時間	前回までの内容を復習して講義に臨むこと。
事後学修	2時間	講義中に出された問題を必ず自分で解いて内容を理解すること。
フィードバックの方法	講義中に課す課題に関して解説・問題点の指導を行う。	

成績評価方法	割合（％）	評価基準等
レポート	40%	毎回の講義の理解度をレポートにより評価する
上記以外の試験・平常点評価	60%	毎回の講義への取り組み方を評価する
定期試験	0%	実施しない
補足事項		

教科書

書名	著者	出版社	ISBN	備考
特になし	なし	なし	なし	なし
参考資料	やさしいC#（高橋麻奈）			