

## 産業能率大学 情報マネジメント学部

プログラミング入門	履修年次	2	
	単位	2	
中野 耕助、渡邊 司揮	配当期	前・後	
	授業方法	演習 / 対面	
授業の内容			
<p>[授業の概要]</p> <p>プログラミングと聞くと、「難しそう」と思う人も多いと思うが、今後の時代を生きる上で必要なスキルであることから、気軽に、楽しみながら学習に臨んでほしい。基本的な命令を覚え、それらをどの順番でどう組み合わせしていくかを考えることで、コンピュータを意のままに操ることが可能となる。例えるなら、プログラミングは、基本パーツを好きに組み合わせ、自分が思い描いたものを作る「ブロック遊び」に共通するものがある。</p> <p>プログラミングが上達するコツは、しくみを理解し、とにかく慣れること。授業の進め方は、毎回テキストの該当章を予習してから授業に臨み、講義では予習内容について細かく解説することで理解を深め、復習課題をこなして技術を習得するというサイクルを繰り返すことで、確実に知識・技能の定着を図る。イメージとしては、図工や技術の授業に近く、目の前でモノが出来上がっていく様を楽しみながら、学んでほしい。授業のほとんどを基礎知識・技術の習得に費やすが、最後には、習得した知識を活用した簡単なプログラムの制作に挑戦することで、プログラミングについてさらに理解を深める。</p>			
この科目の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラム言語の役割を説明できる。</li> <li>・基本的なプログラムの構造とその役割を説明することができる。</li> <li>・変数の役割を理解して、変数をプログラムで活用できる。</li> <li>・条件文、繰り返し文を使って基礎的なプログラムを記述できる。</li> </ul>			
成績評価の方法			
<p>本科目は予習が重要であることから予習の成果を授業外学習として評価する。授業後に毎回出題される演習課題と定期試験により理解度を評価するとともに、授業出席により参画度を評価する。</p>			
週	授業項目	週	授業項目
1	プログラムとは何か演習環境の準備	8	繰り返しの入れ子処理
2	プログラミング言語 Python の基礎知識とコードの書き方	9	基本ライブラリの活用
3	データの種類と変数算術演算	10	ファイル制御
4	リストの取り扱い	11	ユーザ定義関数
5	分岐処理	12	クラス
6	繰り返し処理の基礎	13	総合演習
7	繰り返し処理の中断とスキップ	14	まとめ