講義名	経済分析のためのプログラミングⅠ				
科目区分	学科専門　選択必修				
担当教員	平越　裕之				
開講期・曜日・時限	前期 火曜日 １時限	授業形態			
	2018年度 人間社会学部 人間健康学科 スポーツ健康コース／2018年度 人間社会学部 人間健康学科 健康マネジメントコース／2018年度 人間社会学部 人間健康学科／ 2018年度 人間社会学部 観光学科 ホテル・ブライダルコース／2018年度 人間社会学部 観光学科 観光事業コース／2018年度 人間社会学部 観光学科／				
履修開始年次	２年生	単位数	2	備考	

主題と概要

コンピュータ利用技術の基礎を学習することを目的とし、代表的なプログラミング言語であるＣ言語を題材に、言語仕様、文法等基本的な事項や、アルゴリズムやプログラミングについての演習を行います。

到達目標

コンピュータ利用技術を向上させ、コンピュータ言語の仕様や文法等基本的な事項から、アルゴリズムやプログラミングについての知識と実践が行える。本講義では特に基本的事項を理解できている。

提出課題

＜以下の形態は対面講義の場合です。オンライン化により変更部分が出てきます。配布する資料などをよく見、よく聞いてください。＞
講義中の小テスト、演習課題など

課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバック

＜以下の形態は対面講義の場合です。オンライン化により変更部分が出てきます。配布する資料などをよく見、よく聞いてください。＞
小テストや演習課題について、終了後に考え方と正答例を紹介する。

評価の基準

＜以下の形態は対面講義の場合です。オンライン化により変更部分が出てきます。配布する資料などをよく見、よく聞いてください。＞
小試験と定期試験の得点を合わせて評価します。試験は講義、あるいは演習内容を十分理解しているかどうかを問う問題を出題します。
次に評価の詳細です。次のようにして各履修生の総得点を計算しそれに基づき評価します。
総得点＝(定期試験得点／100) × (100－(各小試験満点の総計)) ＋ (各小試験得点の総計)
・定期試験は100点満点です。
・定期試験を受けないと、「単位取得放棄」とみなしますので、それ以外で合格点に達していても単位取得は出来ません。
・各小試験の一回あたり満点は５点から10点の間です。
・全講義中に行なう小試験の実施回数は３回を最低保証回数とします。
・そのため(各小試験満点の総計)は最低でも１５点あります。
・小試験の実施回数の上限は設けません。最低回数の３回になるか、あるいは８回になるか、それは内緒です。
・採点後、難易度が低かった（簡単すぎた）としても、総得点が60点以上の場合は単位取得を保証します。
・採点後、難易度が高すぎた場合には、60点に満たない場合でも単位取得を認めることがあります。
・「常識外の迷惑行動」を行い講義の進行に多大な迷惑をかけるものについては、（常識外の迷惑行動による減点）を行なう場合があります。この場合には本人に減点得点を通達します。
評価基準について質問がある場合には、第一回目の講義時間に質問して下さい。

履修にあたっての注意・助言他

動画を用いて出来るだけ仮想体験ができるようにしますので、PCや演習環境が無くとも、受講は可能です。ただし、配布資料が見られること、テキスト形式などで提出物が出せること、YouTube動画が再生できる環境があることは必須です。
＜以下の形態は対面講義の場合です。オンライン化により変更部分が出てきます。配布する資料などをよく見、よく聞いてください。＞
＜準備物＞
・マークシート用鉛筆。(いつ小テストがあるかわからない)
・USBメモリ
各個人のデータを保存するのに、USBメモリ（またはフロッピーディスク）を用います。履修するものは遅くとも２回目の講義までに準備し、毎回携帯してください。
＜注意・助言＞
情報処理入門を十分習得していることが必要です。この科目は、演習を重視する形態をとりますので、自発的に授業時間外の空き時間を利用して、理解を深めてください。どんなに苦手な方でも、十分な演習時間をかければ必ず出来るようになります、とまでは言えませんが、日々の演習は重要な要素となります。講義中、迷惑をかける方は学生証提示の上退席してもらいます。演習中の不当な遅刻は入室を断りますから、注意してください。
不必要な私語は厳禁です。教室や演習室では終日飲食喫煙禁止となっています（履修要項参照）。
これらのことは教室外指定場所で行なって下さい。ただし、講義中に教室を出入りする場合には、他の受講者の迷惑とならないよう、十分気を遣い静かに行なっ

教科書

．なし．

プリント資料及び参考文献

＜プリント資料＞テキストはプリントを配布します。
＜ポイント説明動画＞YouTubeで配信します。

＜参考文献＞Ｃ言語の文献はたくさん出版されています。書店で目を通してみて下さい。C++のものも多いので、気をつけて下さい。この授業で扱うのはC言語です。

授業計画

＜オンライン化により前後する可能性がある＞
1 イントロダクション、Ｃ言語の概要、操作説明等
2 プログラムの構成、画面出力、データ型 画面出力関数printfその1
3 画面出力関数printfその2
4 キーボード入力関数scanf
5 配列
6 これまでのまとめ(含演習)
7 文字，文字型，ASCIIコード
8-9 文字型配列，文字列
10-11 進数，浮動小数点型，桁数指定，代入演算子，インクリメント／デクリメント，コメント
12-15 条件判断
12：if，比較演算子，式が返す値，真偽の判断
13：if else if else，論理演算子と複雑な条件式
14：switch case,break
15：まとめと演習
※内容は進捗度合いにより前後することがあります。また、理解度により途中に理解を深める演習を入れる場合があります。

授業形態（アクティブ・ラーニング）

	ア：PBL（課題解決型学習）
	イ：反転授業（知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態）
	ウ：ディスカッション、ディベート
	エ：グループワーク
	オ：プレゼンテーション
	カ：実習、フィールドワーク

準備学修（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間

プログラミングの学習では、特に復習が重要です。新しく学習した内容の演習問題を通して理解を深め、知識を定着させるよう、演習室や自宅での毎回の復習を望みます。１回の講義に関する準備学習に4時間程度をかけることを目安とします。

双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

実務経験の有無及び活用

備考