

講義名	プログラミング /経済分析のためのプログラミング			授業形態	
担当教員	平越 裕之	開講期・曜日・時間	後期 木曜日 1 時限		
		単位数	2	履修開始年次	2 年生

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。

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。本講義では基本的事項や言語の全体像を理解でき、実践できる。

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。本講義では基本的事項や言語の全体像を理解でき、実践できる。

講義中の小テスト、演習課題チェックなど

提出課題

小テストや演習課題について、終了後に適宜考え方と正答例を紹介する。

課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバックの方法

小テストや演習課題について、終了後に適宜考え方と正答例を紹介する。

評価の基準

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。
 ・小試験の満点率が30-40%程度になるよう自回の満点を調整します。
 ・定期試験は100点満点ですが、全体の60-70%として最終成績の算出に組み入れます。
 ・定期試験を受けたい、「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。
 ・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。
 ・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。
 ・採点后、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。
 ・採点后、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知します。
 ・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。

講義中、数回演習課題あるいは小試験（これをまとめて小試験と呼びます）を出題する予定です。第何回に行なうか、何時頃に行なうかは言いませんが最低3回は行ないます。詳細は出題時に述べます。

履修にあたっての注意・助言他

講義は教室で行い、PC演習室で行うことはありません。そのため、自宅のWindowsPCにコンパイラなどをインストールするか、あるいはlibのCコンパイラを使ってプログラムの動作を確認をしてもらいます。特に講義中はlibの開発環境を利用して確認が行えるようにしてください。

<準備物>
 ・マークシート用鉛筆と消しゴム(いつ小テストがあるかわからない)

<注意・助言>
 プログラミング を十分習得していることが必要です。この科目は、自発的に学習すること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。上に書いたように、自宅でコンパイラのインストールをするかあるいはlibコンパイラが使えるようにして毎回の講義前後に自分で確認する等で予備復習することを強く推薦します。

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。演習中の不当な退席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。教室や演習室では禁煙徹底禁止となっています（随時要領参照）。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て下さい。出入りを推奨しているわけではないので最小限にとどめてください。遅るなら出席しないでください。講義中、学生証を確認することがあります。学生証必須です。講義を録音録音することがあります。

教科書

なし<プリント資料> テキストはプリントを配布します。 <参考文献> <C言語の文献はたくさん出版されています。書店で目を通して下さい。C++のものも多

参考文献

その他

<プリント資料> テキストはプリントを配布します。
 <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

- 1: while と for の基礎
- 2: ループ変数と for、無限ループと break、continue
- 3: 多重ループ 1
- 4: 多重ループ 2
- 5: まとめと演習
- 6: 変数とアドレス
- 7: ポインタ変数
- 8: ポインタと配列
- 9: ポインタまとめ
- 10-13: 閉鎖
- 10: 宣言、引数
- 11: アドレス渡し、再帰
- 12: 再帰の2、まとめ
- 13: ライブラリ関数
- 14: 構造体など
- 15: まとめ、総合演習

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
ク：その他（A-L型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合）	

準備学習（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には、特に復習による知識定着が欠かせません。新しい項目を学習したら、何度も繰り返して復習することを要望します。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。

卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

経済にまつわる情報を、プログラミングによって分析するための専門知識の基礎を学習し、諸問題を情報技術で解決するための一助となる。

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