

科目名	プログラミング基礎 I (プログラミング演習) Introduction Programming I(Programming)						
科目担当者	川島 秀樹 KAWASHIMA Hideki						
単位数	2	配当年次	1年	授業形態	講義/実習	開講学期	前期
履修学部・学科 [区分]	経営学部・経営学科 [専門教育科目 専門科目]					ディプロマポリシーとの関連	(1)(3)
授業の概要	コンピュータを駆使してシステム構築の問題解決をはかるには、プログラミングを学ぶ必要がある。この授業では、人工知能の深層学習に適した言語である Python を取り上げ、プログラミングの基礎となるアルゴリズムを学ぶ。本授業を通して、コンピュータによる情報処理能力の一層の向上をはかることを目的とする。						
授業の到達目標	① 情報システムのプログラミングについて体系的・系統的に理解し、関連する技術を身につける。 ② プログラミングの学習を通して、コンピュータの仕組みについて理解を深める。 ③ プログラミング言語 Python を用いて簡単なプログラムを作成できる。						
授業計画・内容	1	イントロ、Jupyter Notebook の使い方					
	2	変数の取り扱い、いろんな組み込み型、演算					
	3	インポート、math モジュール、乱数を使用する					
	4	プログラムの処理を分岐、IF 文					
	5	処理を繰り返し (for 文) 関数 (ユーザ定義関数)					
	6	ループを活用する、例外の処理 名前空間					
	7	問題演習①					
	8	文字列を活用する					
	9	リストタプルを活用する					
	10	問題演習②					
	11	辞書と集合の操作					
	12	オリジナル関数を作成する					
	13	テキストファイルの読み書き					
	14	問題演習③					
	15	総合演習					
授業外学修 (事前学修)	毎回、教科書の対象範囲を一読し、それぞれの命令文がどのような意味を持っているのか調べておく。(毎週 2 時間程度)						
授業外学修 (事後学修)	毎回演習問題を出すので、必ず解いておくこと。(毎週 2 時間程度)						
成績評価方法・ 評価比率・到達 目標との対応	成績評価方法				評価比率	到達目標との対応	
	定期試験 (実技試験)				50%	③	
	課題				30%	①②③	
	平常点 (講義中の態度・質疑・発言等)				20%	①	
成績評価基準	秀: (評点 90 点以上) 到達目標を極めて高い水準で達成している場合 優: (評点 80 点~89 点) 到達目標を高い水準で達成している場合 良: (評点 70 点~79 点) 到達目標を一定の水準で達成している場合 可: (評点 60 点~69 点) 到達目標を最低限の水準で達成している場合 不可: (評点 60 点未満) 到達目標に達していない場合						
教科書	大津 真著, (2021), 『基礎 Python 改訂 2 版(IMPRESS KISO SERIES)』, インプレス.						
参考文献	必要な資料は、適時配布する。						
その他	プログラミングはコンピュータ利用の基礎であり、保健医療、経済・経営データ分析の手法となる。理解して行くコツはプログラムを作ること、簡単な問題処理から進めて行くことが近道である。 この言語を勉強することで、IT がよく理解できるようになり、就職してからも他の人より一歩抜け出すことができる。プログラムを作る楽しみを共有できたらと思う。 初回からノートパソコンと LAN ケーブルを必ず持参すること。 五分の三以上の出席を要件とする。 所定の講義回数を超える欠席については単位を認定しない。						