

プログラミングI

選 択

開講年次：2 年次前期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：ユーザの動作に対して何らかの反応をするモノ・環境を作るためにはプログラミング技術の利用が不可欠です。この科目では、初学者にもわかりやすいプログラミング言語・開発環境を使ってコンピュータプログラミングの考え方や基礎的技能的の習得を目指します。

■**到達目標**：①プログラミングとは何であるかを理解するとともに基礎的な命令を説明できる
②フローチャートを作成できる
③簡単なインタラクティブシステムをデザインし、そのプロトタイプを作成できる

■**担当教員**：

石井 雅博

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 Processingの実行、図形の描画、色の操作
- 第 2 回 変数、配列、演算
- 第 3 回 反復
- 第 4 回 条件分岐
- 第 5 回 マウス、キーボードからの入力、画像ファイル
- 第 6 回 数式を利用した描画
- 第 7 回 関数
- 第 8 回 クラス
- 第 9 回 文字、カメラ、マイク、サウンド、3D
- 第10回 Arduinoの制御1
- 第11回 Arduinoの制御2
- 第12回 Arduinoの制御3
- 第13回 課題制作1
- 第14回 課題制作2
- 第15回 課題制作3

■**教科書**：使用しません。適宜資料を配布します。

■**参考文献**：Processing関係、Arduino関係

■**成績評価基準と方法**：課題・レポートや授業態度を総合的に評価します。出席数が全体の2/3に満たない場合には単位が認められません。また、授業に欠席した場合であっても、課題・レポートは全て提出すること。未提出課題・レポートがある場合は単位が認められません。

評価方法	到達目標		評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②		
課題・レポート	◎	◎	授業内容のポイントを理解していること。	90
授業態度	○	○	授業に対する積極的な参加姿勢。	10
出席			2/3以上の出席。2回の遅刻を1回の欠席と扱います。	

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：人間情報デザインの中の、特にインタラクションに関する科目

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：授業に関係のないウェブページを閲覧している場合や別の作業を行っている場合は、欠席とみなします。