

科目名称:	プログラミング演習Ⅱ(ビジネス実務学科)	
担当者名:	瀬戸 就一	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	演習	1
授業の目的・テーマ		
<p>プログラミング演習ⅡはJavaScriptを利用して数多くの演習課題を行い、Webブラウザ上で実行できる基礎プログラミングを学修することを目的とします。まずは、HTMLの基本を学修してから、JavaScriptの文法を解説し、プログラムを作りながらその考え方を学んでいきます。なお、HTMLは主流であるHTML5に基づいて説明します。WebブラウザはWindows環境のGoogle Chrome、Mozilla Firefox、Windows Internet Explorerを念頭においています。</p>		
授業の達成目標・到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> HTML文書でよく使用されるタグを理解し、指示されたHTMLページが作成できること。 JavaScriptの概念を理解し、String, Math, Dateの組み込みオブジェクトを使った簡単なプログラムが書けること。 関数の基本や配列 (Arrayオブジェクト) の操作を理解すること。 		

ビジネス実務学科	ディプロマポリシー (卒業認定・学位授与の方針)	重点項目
DP(1)	建学の精神と設立の理念を基に、ビジネス社会で求められる基礎知識を修め、地域社会を理解するとともに多様な文化に対応できる幅広い教養が身につけている。	
DP(2)	医療事務や観光業を含むビジネスの専門知識や技能を身につけ、各種資格を取得し、ビジネスワーカーとして他者と協調・協働することのできる実践力を身につけている。	○
DP(3)	多様なビジネス社会に対応できるよう豊かな人間性を養い、人との関わりの中で自己の考えを的確に表現するとともに、他者の意見を尊重し良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(4)	学生一人ひとりが、ゼミナールを通して、ビジネス現場における様々な課題に取り組み解決する学修経験を積み重ねることで、その場の状況に応じた活用力を身につけている。	

評価方法/ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	その他	合計
ビジネスDP(1)					0
ビジネスDP(2)	60		30	10	100
ビジネスDP(3)					0
ビジネスDP(4)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の实務経験の内容 (内容・経験年数を記載)	
なし	《内容1》	《経験年数1》
	《内容2》	《経験年数2》
	《内容3》	《経験年数3》
	《内容4》	《経験年数4》

備考

到達目標ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力
簡単なプログラム作成	Webブラウザ上で実行できるJavaScriptの基本的な命令を理解し、適切なアクションによって反応するプログラムを作成できる。	Webブラウザ上で実行できるJavaScriptの基本的な命令を理解し、指示通りに反応するプログラムを作成できる。	指示通りに反応するプログラムを作成できる。	JavaScriptのプログラムを作成できない。

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間(分)
第1回 HTMLとは?Webページで表示してみよう	教科書P2～P14を予習しておくこと。	60分
第2回 よく使うタグ	教科書P15～P45のタグを予習しておくこと。	60分
第3回 スタイルシート	教科書P46～72のスタイルシートについて予習しておくこと。	60分
第4回 JavaScriptとは	教科書P74～81のJavaScriptについて予習しておくこと。	60分
第5回 JavaScriptの基礎知識(定数、変数、配列、関数)	教科書P82～103のJavaScriptの基礎知識で、特に変数と配列の相違について予習しておくこと。	60分
第6回 算術演算子、文字列連結、比較演算子など	教科書P104～112の演算子の使い方について予習しておくこと。	60分
第7回 制御文(if、for、While)	教科書P113～135の制御文について予習しておくこと。	60分
第8回 演習1:ディスカッションを交え、最大値の関数を作成	教科書P136～143の最大値のプログラムについて予習しておくこと。	60分
第9回 演習2:ディスカッションを交え、最大値のプログラムを作成	教科書P144～153のプログラミングについて予習しておくこと。	60分
第10回 演習3:ディスカッションを交え、関数を使ったプログラムを作成	最大値プログラムの復習をしておくこと。	60分
第11回 演習4:ディスカッションを交え、ソートプログラムを作成	教科書P154～165のプログラミングについて予習しておくこと。	60分
第12回 オブジェクトを作る	教科書P166～175のオブジェクトについて予習しておくこと。	60分
第13回 Dateオブジェクト	教科書P178～181のDateオブジェクトについて使用例を予習しておくこと。	60分
第14回 Mathオブジェクト	教科書P178～181のMathオブジェクトについて使用例を予習しておくこと。	60分
第15回 演習5:ディスカッションを交え、Mathオブジェクトを使用した乱数プログラムを作成	Math.random()の使用例を予習しておくこと。	60分
事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め学則第17条の2で規定された学修時間が必要である。 また、事前事後学修としては、次回までの課題をまとめ、Googleクラスルームにて提出することになる。		
成績評価の方法・基準		
定期試験は、60%で評価する。その他の評価配分は、以下のとおりである。 提出課題で30%、授業への積極的な参加で10%の評価をする。		
課題に対するフィードバック		
授業の課題を評価し、返却する。		
教科書・参考書		
教科書:HTML+JavaScriptによるプログラミング入門 第2版(日経BP社)※毎回、指定ページを参照し演習を行う。		