

情報処理演習 I

担当教員	伊藤 恵
対象	学部 2 年生
科目群	情報アーキテクチャ学科専門科目群

授業概要

実用的なプログラム開発を扱う場合、プログラミング言語の理解だけでなく、プログラム実行環境の理解、開発環境 / ツールの習得などが必須となる。本講義では Java 言語を題材とし、いくつかの課題を通して、実際のソフトウェア開発プロセスにおける基本技能を身に付ける。

キーワード

Java プログラミング, オブジェクト指向プログラミング, クラスとインスタンス, メソッド, 統合環境

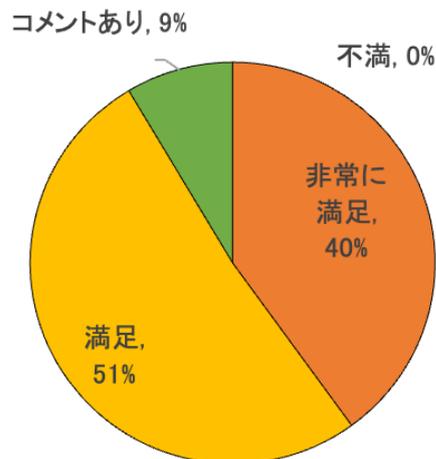
到達目標

- (1) プログラム実行環境の理解
- (2) プログラム開発環境の活用
- (3) オブジェクト指向プログラミングの理解
- (4) ライブラリの利用
- (5) 各種応用プログラミング技法の基礎の理解

授業フィードバックアンケート結果

授業満足度

非常に満足	40%
満足	51%
コメントあり	9%
不満	0%



授業フィードバックアンケート結果

来年度以降も続けてほしいこと (抜粋)

- 演習開始前に先生がスライドで前回の課題のおさらいや当日の課題のポイントを教えてくれること、TAさんの人数が多いため、質問したいと感じた時すぐに対応してもらえること、伊藤恵先生が振り返り会を開催して下さること、出席確認が分かりやすく、出席の不安がないことです。
- 授業前に課題で演習に必要な知識を予習でき、講義時間内により多くの内容を教授や TA に聞いて身につけられたこと。
- 課題のリード文が非常に丁寧に誘導を行っていること。
- 全部説明されるわけではなく、自ら学んで課題を解く演習形態。
- 他の学生と競うことができる形式の課題があったので熱中できた、課題に取り組むモチベーションになったので、こういった形の課題は個人的にはとても良かった。次回の課題が難しいときは、先生が Slack で忠告して下さったので早めの準備ができたと思う。課題に対する心構えもできた。

履修者から後輩へのアドバイス (抜粋)

- わからないところは一人で悩み続けずに先生や TA に積極的に聞くと良い。
- Java についての知識は全くなかったが、授業前のクイズなどで段階的に学ぶことができた。授業中に取り組む課題の構成も段階的で、丁寧に一段一段成長していくことが実感できた。
- 授業課題を早く終わらせるには事前学習が大切です。
- Java について実際にプログラムを作成して学習できます。プログラムが思ったとおりに動くと嬉しくなります。
- 友達と苦手なところを教えあいながら Java を学べたからとても有意義な時間でした。
- 先生や TA さんに質問しやすい環境で、大変だったが学びやすかった。

担当教員インタビュー

Q この授業を設計・実施する際のポイントを教えてください。

A 演習序盤では基本的なプログラミングを身に付けられるような難易度設定にし、中盤以降では簡単すぎたり、難しすぎたりすることのないように、予習クイズや課題の誘導によって何とか解けそうな少し難しめの難易度設定をするなどして、全体として多くの受講生がプログラミングのスキルアップをできることを目指しています。また、全面的に提出課題の自動チェックを導入していますので、不完全な課題提出の際にどこがまだ不完全なのかを気づかせるようなチェックメッセージを返せるように可能な限り調整しています。これらは同時開講の5クラス共通です。

Q この授業を担当していて、おもしろいところ、楽しいところがあれば教えてください。

A おもしろいということとは違いますが、何人もの TA さんたちと一緒に演習中（あるいは時間外）の質問対応をされていて、受講生の一人一人が「わかった！」となる瞬間が嬉しいです。

Q この授業の履修者、またはこれから履修しようと考えている学生へのメッセージをお願いします。

A 特定のプログラミング言語、特定の統合開発環境を使用して演習をしていますが、様々なプログラミング言語や環境 / ツールに応用可能なスキルを身に付けてもらえることを期待しています。