

開講学科	総合デザイン学科	前橋工科大学 シラバス			
科目名	コンピュータシステム	標準対象年次	選択/必修	科目コード	
		2年次	選択	18105801	
担当教員	田所 淳	単位数	学期	曜日	時限
		2単位	後期	月曜日	7時限
授業の教育目的・目標	デジタルデバイスを今日の情報社会での問題解決のツールと考え、プログラミングとその設計について学び、問題解決の設計・ソフトウェアデザインについて考える。				
学科の学習・教育目標との関係	プログラミングを通じて、社会の中で情報技術を活用できる能力を養う。				
キーワード	プログラミング、UI、デジタル画像・音声・動画				
授業の概要	プログラミングを用いてモーションデザインとUI設計について学ぶ。 実際にユーザーに使用してもらうための設計を行ない、ソフトウェアの制作を行う。				
授業の計画	第1回： データとは 第2回： データの取り扱い 第3回： 文字・数値・ファイル 第4回： デジタル素材とその使用 第5回： ノンリニアとプログラミング 第6回： オブジェクト思考プログラミング1 オブジェクト指向とは 第7回： オブジェクト思考プログラミング2 オブジェクトの設計と概要 第8回： オブジェクト思考プログラミング3 オブジェクトとインスタンスの実装 第9回： オブジェクト思考プログラミング4 オブジェクト思考の注意点 第10回： オブジェクト思考設計1 自販機のオブジェクト思考設計 第11回： オブジェクト思考設計2 じゃんけんゲームのオブジェクト思考設計 第12回： UI デザイン1 UI アイテムとその機能 第13回： UI デザイン2 UI アイテムの配置 第14回： モーションデザイン 第15回： ソフトウェアデザインまとめ				
受講条件 関連科目	「情報数学Ⅰ」、「プログラミング基礎」、「プログラミング」の内容を理解していることが望ましい。				
授業方法	スライドを使って授業を進める。話題が切り替わる毎に、小テストやレポートを課す。				
教科書・参考書	適宜配布する。 参考書：「プログラミング入門」、「プログラミングⅠ」で使用した教科書。				
成績評価	・期末試験（60％） ・レポート（40％） ・小テスト（ ）％ ・その他（ ）（ ）％				
履修上の注意					