2025 年度 授業計画(シラバス)

学 科	医療秘書・情報学科		科 目 区 分	基礎分野	授業の方法	講義
科 目 名	AI概論Ⅱ		必修/選択の別	選択必修	授業時数(単位数)	30 (2) 時間(単位)
対 象 学 年	2年		学期及び曜時間	後期	教室名	
担 当 教 員	吉岡 伸一郎	実務経験と その関連資格	C#によるWindows上デスクトップアプリケーションソフトの設計、製造等にPG/SE、MGRとして従事			
《授業科目における学習内容》						
C#(VisualC#)を通じて、プログラミング、及びアルゴリズムの基礎知識を習得する 最終的にはWindows上で動作する簡単なGUI(デスクトップ)アプリを制作することを目標とする						
《成績評価の方法と基準》						
試験(40%)、出席(30%)、平常点(30%:主として授業態度、但し場合により抜き打ちテスト点数を加味)						
《使用教材(教科書)及び参考図書》						
作って覚えるVisualC#2022 デスクトップアプリ超入門 秀和システム						
《授業外における学習方法》						
理解度の確認(確認方法は主には講義中の口頭などでの理解度チェック、但し場合により必要に応じて抜き打ちでのテスト等を行う)						
《履修に当たっての留意点》						
プログラミング、及びプログラミング言語の習得に最も必要なのは「何かPC上で動くものを作り上げたい」という意欲を持つこと その意欲を具現化するために本講義のような知識や技術が必要となるという論理になるので、主客転倒しないこと						
授業の方法	内 容			使用教材	授業以外での準備学習 の具体的な内容	
第1回	講義形式	授業を通じての到達目標	前期復習(1)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う	
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「簡単計算プログラム」の実装を各自行う			
第2回	講義形式	授業を通じての到達目標	前期復習(2)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う	
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「簡単計算プログラム」の実装を各自行う			
第3回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(1)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う	
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「タイマー」の実装を行い、タイマーイベント、及びイベントドリブンの基礎を理解する			
第4回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(2)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う	
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「タイマー」の実装を行い、タイマーイベント、及びイベントドリブンの基礎を理解する			
第5回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(3)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う	
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「タイマー」の実装を行い、タイマーイベント、及びイベントドリブンの基礎を理解する			

授業の方法		内 容		使用教材	授業以外での準備学習 の具体的な内容
第6回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(4)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「付箋メモ」の実装を行い、マウスイベントハンドラ、及びコンポーネントプロパティの操作について学ぶ		
第7回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(5)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「付箋メモ」の実装を行い、マウスイベントハンドラ、及びコンポーネントプロパティの操作について学ぶ		
第8回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(6)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「付箋メモ」の実装を行い、マウスイベントハンドラ、及びコンポーネントプロパティの操作について学ぶ		
第9回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(7)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「今日の占い」の実装を行い、主として条件分岐について学ぶ		
第10回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(8)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「今日の占い」の実装を行い、主として条件分岐について学ぶ		
第11回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(9)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「今日の占い」の実装を行い、主として条件分岐について学ぶ		
第12回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(10)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「間違い探し」の実装を行い、主として繰り返し処理(ループ)について学ぶ		
第13回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(11)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「間違い探し」の実装を行い、主として繰り返し処理(ループ)について学ぶ		
第14回	講義形式	授業を通じての到達目標	初等段階のアプリの製造(12)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	左記教材、及び必要に応じて配布するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	右記テキストにおける「間違い探し」の実装を行い、主として繰り返し処理(ループ)について学ぶ		
第15回	講義形式	授業を通じての到達目標	総まとめ(前期試験)を理解できる	作って覚える VisualC#2022	
		各コマにおける授業予定	総まとめ(前期試験)	必要に応じて配布した補助資料	