

科目名	研究2				
担当教員名	神保 雅人				
学部等	サービス創造学部	開講学期	2024年度秋学期		
ナンバリング	SI-SEM2001	学年	2年	単位	2単位
講義名	研究2 (2014年度以降入学者対象)				
先修科目	特になし				

この授業を通じて身につける<CUC 6つの能力要素>		(主として身につけるもの「◎」を1つ、身につけるもの「○」を2つ以内)			
専門的な知識・技能	◎	普遍的な知識・技能	○	相互理解・コミュニケーション力	○
チャレンジ精神・実践力	○	主体性・責任感	○	社会規範意識・誠実さ	○
CUC6つの能力要素詳細	https://www.cuc.ac.jp/about_cuc/educational_policy/ability/index.html				

科目概要

研究対象の学問分野は、経営学・マーケティング・会計学・情報・観光などから選ぶことができる。テキスト講読や実習、課題解決型のワークショップ、ディスカッションなど、ゼミナールにより学びの方法は異なるが、各専門分野の講義で学習した基礎知識を前提に、専門的な学術研究を行う。

科目の到達目標

専門分野の基礎知識の理解を深め、専門的な学術研究の取り組み方を理解し、習得する。

授業の特徴 (指定科目のみ掲載)

上記の科目概要及び科目の到達目標に加え、本教員においては以下の内容を付記する。
 現代人の生活に欠かせないコンピュータや携帯電話、スマートフォンを利用する際には、その目的に応じたアプリケーションソフトウェアの恩恵にあずかっているが、その中身は複雑なプログラムの組み合わせとなっている。したがって、このようなプログラムを作成するプログラミングは、様々なサービスを支えている。
 研究2では、パーソナルコンピュータでよく用いられている基本ソフトウェアのWindows上で動作するアプリケーションソフトウェアをVisual C#という開発環境で作成することを目指して、フォームアプリケーションソフトウェアの作成方法を基礎から学ぶ。

履修上の注意

この科目を履修するには、ノート型PCに、無料の開発環境ソフトウェア『Visual Studio Community』に含まれる『.NETデスクトップ開発』(Visual C#)を初回の授業前にダウンロード及びインストールしておくことが必要で、そのために、ハードディスクまたはSSDに2.5GB以上の空き容量が必要となる。
 特別な理由がない限り、毎回遅刻せずに出席すること。やむを得ず欠席する場合には授業担当者に事前に連絡すること。

実務経験を活かす授業		実務経験内容等	
------------	--	---------	--

ICTを活用する授業

資料や課題を配信するためにWebシステムを活用する	○	教員と学生の連絡でCUC PORTAL等を活用する	○	その他	
---------------------------	---	---------------------------	---	-----	--

データを活用する授業

データ分析を行う		外部機関(企業等)のデータ活用する		その他	
----------	--	-------------------	--	-----	--

アクティブ・ラーニングの要素

グループワーク		プレゼンテーション		実習、実技、フィールドワーク	○
PBL(課題解決型学習)		双方向型学修(クリッカー等)		ディスカッション・ディベート	
反転授業		その他			

授業計画

授業回	各回の概要	各回の事前事後学修	事前事後学修時間
第1回	コンピュータとソフトウェア Visual C#の成り立ち アプリケーションソフトウェア作成の流れ フォームのデザイン	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第2回	イベントハンドラ プロパティの使い方	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間

	メッセージボックス		
第3回	ゲームソフトウェアの基本的な画面の作成	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第4回	実行時のフォームの挙動の変更	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第5回	アルゴリズム 列挙型	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第6回	クラスメソッドとインスタンスメソッド	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第7回	勝敗判定 論理演算子	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第8回	じゃんけんをする処理 ゲーム開始処理	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第9回	ラウンド数の表示 配列による勝敗表の表示	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第10回	ライフ制の導入 プログレスバーコントロールの配置	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第11回	ライフ管理クラスの作成	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第12回	メニューバーの追加 ゲームメニュー項目の追加 サブメニューの追加 ショートカットキーの設定 メニューの処理の追加	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間
第13回	情報ボックスの作成 情報メニューの追加	事前：教科書を事前に読む。用語を調べる。 事後：授業で学んだ内容をまとめる。	3.5時間

成績評価の方法	授業中の課題への取り組み(50%)、課題提出(50%)
課題（試験やレポート等）に対する フィードバックの方法	授業内課題に対するフィードバックは、授業内で直接コメントをすることで行う。
テキスト・教科書	WINGSプロジェクト 高野 将 著、『作って楽しむプログラミング Visual C# 2019超入門』、日経BP社（2019）
参考文献	荻原裕之、宮崎昭世 著、『作って覚える Visual C# 2019 デスクトップアプリ入門』、秀和システム（2020） WINGSプロジェクト 高江 賢 著、『基礎からしっかり学ぶC#の教科書 第3版』、日経BP社（2022） 出井秀行 著、『実戦で役立つ C#プログラミングのイディオム/定石&パターン』、技術評論社（2017） Gary McLean Hall 著、長沢智治 監訳、『Adaptive Code - C#実践開発手法 第2版（マイクロソフト関連書）』、日経BP社（2018）