

## マルチメディア演習

2単位 2年(後期)

### マルチメディア演習

石田 基広・准教授/社会創生学科, 掛井 秀一・准教授/社会創生学科, 齊藤 隆仁・准教授/総合理数学科, 中島 浩二・准教授/社会創生学科

**【授業目的】** 問題解決やアルゴリズムの基礎を学び, 初歩的なプログラミング能力を習得し, コンピュータを自分の意図した処理を実行する道具として使えるようになる。

**【授業概要】** 初習者向けプログラミング超入門

**【キーワード】** プログラミング, 情報リテラシー, コンテンツ

**【先行科目】** [先行科目]

**【関連科目】** [関連科目]

**【履修上の注意】** 受講制限を行うこともある。

**【到達目標】** 簡易なプログラミング言語である VisualBasic などを用いて受講者自身がコンピュータ上でマルチメディアコンテンツなどを自力で作成できるようになり, 基礎的な情報リテラシーを身につけ, プログラミングは楽しいと感じられるようになることを目標とする。

#### 【授業計画】

1. ガイダンス, Visual Basic によるプログラム作成の流れ
2. 最初のプログラム
3. 文字の入力, 数値の入力と計算
4. パブリック変数, 数値の表示
5. 条件の判断処理 (2 方向分岐)
6. 条件の判断処理 (多方向分岐)
7. 変数の配列, 繰り返し処理 (For 文)
8. 繰り返し処理 (Do 文)
9. ファイルの操作
10. アルゴリズム
11. タイマー, アイコン
12. 選択処理
13. プログラミングの応用 (1)
14. プログラミングの応用 (2)
15. プログラミングの応用 (3)

**【成績評価】** 授業中に課される課題による評価。

**【再試験】** 実施せず

**【教科書】** なし

**【参考書】** 「新訂版 Visual Basic 標準テキスト-図解・例解」安藤明之, 工学図書

**【WEB 頁】** <https://lms.medsci.tokushima-u.ac.jp/>

**【授業コンテンツ】** <http://cms.db.tokushima-u.ac.jp/cgi-bin/toURL?EID=219007>

#### 【連絡先】

⇒ 石田 (ishida-m@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL

⇒ 掛井 (マルチメディア B 棟 206, 088-656-7166, kakei@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL (オフィスアワー: 水曜 5-6 時限)

⇒ 齊藤 (総合科学部 3 号館 1N08, 088-656-7232, saito@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL (オフィスアワー: 水曜日 12:00~ 12:50)

⇒ 中島 (総合科学部 1 号館南棟 (1S11 号室), nakasima@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL (オフィスアワー: 火曜 16:10-17:10)

## マルチメディア演習

2 units 2nd-year(2nd semester)

Motohiro Ishida · ASSOCIATE PROFESSOR / DEPARTMENT OF CIVIL AND ENVIRONMENTAL STUDIES, Hidekazu Kakei · ASSOCIATE PROFESSOR / DEPARTMENT OF CIVIL AND ENVIRONMENTAL STUDIES  
Takahito Saito · ASSOCIATE PROFESSOR / DEPARTMENT OF MATHEMATICAL AND MATERIAL SCIENCES, Kohji Nakashima · ASSOCIATE PROFESSOR / DEPARTMENT OF CIVIL AND ENVIRONMENTAL STUDIES

**Target** 問題解決やアルゴリズムの基礎を学び、初歩的なプログラミング能力を習得し、コンピュータを自分の意図した処理を実行する道具として使えるようになる。

**Outline** 初習者向けプログラミング超入門

**Keyword** *programming, information literacy, contents*

**Fundamental Lecture** [先行科目]

**Relational Lecture** [関連科目]

**Notice** 受講制限を行うこともある。

**Goal** 簡易なプログラミング言語である Visual Basic などを用いて受講者自身がコンピュータ上でマルチメディアコンテンツなどを自力で作成できるようになり、基礎的な情報リテラシーを身につけ、プログラミングは楽しいと感ぜられるようになることを目標とする。

**Schedule**

1. ガイダンス, Visual Basic によるプログラム作成の流れ
2. 最初のプログラム
3. 文字の入力, 数値の入力と計算
4. パブリック変数, 数値の表示
5. 条件の判断処理 (2 方向分岐)
6. 条件の判断処理 (多方向分岐)
7. 変数の配列, 繰り返し処理 (For 文)
8. 繰り返し処理 (Do 文)
9. ファイルの操作
10. アルゴリズム
11. タイマー, アイコン
12. 選択処理
13. プログラミングの応用 (1)
14. プログラミングの応用 (2)
15. プログラミングの応用 (3)

**Evaluation Criteria** 授業中に課される課題による評価。

**Re-evaluation** 実施せず

**Textbook** なし

**Reference** 「新訂版 Visual Basic 標準テキスト-図解・例解」安藤明之, 工学図書

**Webpage** <https://lms.medsci.tokushima-u.ac.jp/>

**Contents** <http://cms.db.tokushima-u.ac.jp/cgi-bin/toURL?EID=219007>

**Contact**

⇒ Ishida (ishida-m@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL

⇒ Kakei (マルチメディア B 棟 206, +81-88-656-7166, kakei@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL (Office Hour: 水曜 5-6 時限)

⇒ Saito (総合科学部 3 号館 1N08, +81-88-656-7232, saito@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL (Office Hour: 水曜日 12:00~ 12:50)

⇒ Nakashima (総合科学部 1 号館南棟 (1S11 号室), nakasima@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL (Office Hour: 火曜 16:10-17:10)