

科目名	情報技術の基礎	英文表記	Fundamentals of Information Technology			平成26年3月3日	
科目コード	1015						
教員名:パイティガ・ザカリ、佐藤 尚 技術職員名:					作成		
対象学科/専攻コース		学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態	授業期間
全学科		1年	必	履修	3単位	講義	通年
科目目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータリテラシを習得する。</li> <li>・情報処理、通信に関する基礎知識、技術について理解する。</li> <li>・社会における情報化の進展と情報の意義や役割について理解を深める。</li> <li>・情報及び情報手段を活用する能力を会得する。</li> </ul>						
総合評価	前期評価:定期試験(中間・期末)の平均の70%、および演習30%により評価する。 後期評価:定期試験(中間のみ)の60%、および演習40%により評価知る。 学年末評価は前期評価と後期評価の平均で行い、60%以上を合格とする。						
科目目標達成度とJABEE目標との対応	科目達成度目標(対応するJABEE教育目標)		達成度目標の評価方法			目標割合	
	①	メールの使い方およびプレゼンテーション技法を学び、メールの送受信とプレゼンテーション資料の作成ができる。	⇒	正しく理解できているかを演習で評価する。		5%	
	②	コンピュータリテラシ、情報モラル、そしてネットワークの活用方法とそれを利用する上での心構えを説明できる。	⇒	正しく理解出来ているかを定期試験で評価する。		15%	
	③	HTMLの基本を学び、基礎的なWEBページを制作できる。	⇒	正しく理解できているかを演習で評価する。		10%	
	④	問題解決の方法とそのための情報活用方法、およびマルチメディアについて説明できる。	⇒	正しく理解出来ているかを定期試験で評価する。		20%	
	⑤	コンピュータの構成要素と周辺機器、メディアやネットワークの仕組み、そして情報の歴史について説明できる。	⇒	正しく理解出来ているかを定期試験で評価する。		30%	
	⑥	動画のしくみについて理解を深め、基本的なアニメーションを制作できる。	⇒	正しく理解できているかを演習で評価する。		20%	
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4			
	○	○		○			
評価方法と評価項目および関連目標に対する評価割合							
	目標との関連	定期試験	小テスト	レポート	その他(演習課題・発表・実技・成果物等)	総合評価	セルフチェック
評価項目		65	0	0	35	100	
基礎的理解	②③⑤	50				50	
応用力(実践・専門・融合)	③④⑥	15			10	25	
社会性(プレゼン・コミュニケーション・PBL)	①⑥				25	25	
主体的・継続的学修意欲						0	
授業概要、方針、履修上の注意	表計算、プレゼンテーション、電子メール、Webブラウザなどの実習を通してコンピュータリテラシを習得する。次に、コンピュータの構成と動作、通信システムとネットワーク構成、情報セキュリティ技術、情報社会の進展とその影響・課題、情報社会での個人の責任など情報処理と情報通信に関わる基礎的知識と基本技術を学ぶ。						
教科書・教材	高校 社会と情報						

**授 業 計 画**

週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容	自学自習 (予習・復習)内容	セルフ チェッ ク
1	電子メール1	2	コミュニケーションの形態や技術の進歩による変化について学ぶ。		
2	電子メール2	2	メールの利用方法について理解する。		
3	電子メール3	2	メールの書き方について理解する。		
4	プレゼンテーション1	2	プレゼンテーションの基本を理解し、そのソフトウェアを利用した課題の作成と発表を行うことでプレゼンテーション能力を身につける。		
5	プレゼンテーション2	2	プレゼンテーションソフトを用いた演習		
6	プレゼンテーション3	2	プレゼンテーション(スライドを用いた自己紹介)		
7	情報社会1	2	情報や情報社会の特徴・変化、および個人の責任について理解する。		
8	情報社会2	2	情報社会の問題とメディアの特徴について学ぶ。		
9	情報社会3	2	メディアと広告、およびその選択について考える。		
10	情報社会4	2	個人情報保護とコンピュータの構成やその発達について理解する。		
11	ネットワーク1	2	ネットワークと共通の取り決めについて理解を深める。		
12	ネットワーク2	2	インターネット、Webページ、そして、電子メールの仕組みについて理解する。		
13	ネットワーク3	2	インターネットのサービスについて学ぶ。		
14	ネットワーク4	2	クラウドコンピューティングについて学ぶ。		
15	前学期中間試験	2			
16	情報社会とネットワークの復習	2	情報社会の特徴や問題点、そこで用いられるメディアやネットワークに関する復習を行う。		
17	問題解決1	2	問題解決のための手順や方法、そのために必要な情報収集、そして、検索と論理演算について理解する。		
18	問題解決2	2	情報の整理と管理、そして、分析に有効利用できる表計算ソフトの基礎を理解する。		
19	問題解決3	2	表計算ソフトの関数について学ぶ。		
20	問題解決4	2	表とグラフの活用方法について学ぶ。		

21	問題解決5	2	表計算ソフトの演習。		
22	問題解決6	2	表計算ソフトの演習2。		
23	Webページによる情報発信1	2	HTMLによるWEBページ制作の基本を学び、情報発信について理解を深める。		
24	Webページによる情報発信2	2	HTMLによるWEBページ制作練習		
25	Webページによる情報発信3	2	HTMLによるWEBページ制作演習(PBL)		
26	Webページによる情報発信4	2	HTMLによるWEBページ制作演習(PBL)		
27	Webページによる情報発信5	2	HTMLによるWEBページ発表会(PBL)		
28	情報安全1	2	個人、および組織による安全対策を学ぶ。		
29	情報安全2	2	安全のための情報技術、および暗号化について理解する。		
30	情報安全3	2	法規による安全対策について理解する。		
期末	前期期末試験	[1]			
31	情報安全4	2	知的財産権、産業財産権、そして、著作権について学ぶ。		
32	情報安全5	2	著作権の例外規定と著作物の利用について理解する。		
33	デジタル化1	2	デジタル情報の特徴と静止画像について理解する。		
34	デジタル化2	2	コンピュータ上での数値や文字の表し方について学ぶ。		
35	デジタル化3	2	音声のデジタル化と色のデジタル表現について学ぶ。		
36	デジタル化4	2	画像のデジタル化について理解する。		
37	デジタル化5	2	動画と立体表現と圧縮の仕組みの基礎を学ぶ。		
38	後学期中間試験	2			
39	マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作)	2	アニメーション制作の基本を学び、動画について理解を深める。(PBL1)		
40	マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作)	2	アニメーションの基本的な制作方法を学ぶ。		
41	マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作)	2	アニメーション制作演習(PBL)		
42	マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作)	2	アニメーション制作演習(PBL)		

43	マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作)	2	アニメーション制作演習(PBL)		
44	マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作)	2	アニメーション制作演習(PBL)		
45	マルチメディア作品の制作2 (アニメーション制作)	2	アニメーション発表会(PBL)		
学習時間合計		90	実時間	67.5	
自学自習(予習・復習)内容(学修単位における自学自習時間の保証)				標準的所用時間(試行)	
<b>備考欄</b>					