

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
情報モラルとセキュリティ Information Ethics and Security		情報メディア学科	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	必修	林 孝哉	
概要				
<p>情報やネットワークを利用する上で必要とされる事柄は、「情報リテラシー」、「情報モラル」、「情報セキュリティ」である。本講義では、「情報モラル」および「情報セキュリティ」について説明する。</p>				
到達目標				
<p>(1) 情報モラルとは何か、またその必要性を説明できる。  (2) 情報セキュリティ対策とその必要性について説明できる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 情報化社会のモラルとセキュリティ</li> <li>2 個人情報の取り扱い</li> <li>3 デジタル時代の著作権</li> <li>4 ネット社会の危険と対策</li> <li>5 メールコミュニケーション</li> <li>6 Web コミュニケーション</li> <li>7 モバイル機器の活用</li> <li>8 情報セキュリティの基礎</li> <li>9 脅威とその対策① -マルウェア-</li> <li>10 脅威とその対策② -共通の対策-</li> <li>11 脅威とその対策③ -フィッシング詐欺・ワンクリック詐欺-</li> <li>12 脅威とその対策④ -スマートフォン-</li> <li>13 脅威とその対策⑤ -無線 LAN-</li> <li>14 脅威とその対策⑥ -アカウント、ID、パスワード-</li> <li>15 脅威とその対策⑦ -暗号化とデジタル署名-</li> </ol>				
成績評価 方 法	<p>受講態度（関心・意欲・態度）30%、  レポート（知識・理解・思考力・判断力）70%</p>			
テキストおよび 参 考 文 献	<p>テキスト：  ・富士通エフ・オー・エム株式会社、「情報モラル&amp;情報セキュリティ  &lt;改訂2版&gt;」、FOM 出版、2018。  （ISBN-13：978-4865103489）  ・情報処理推進機構、「情報セキュリティ読本 四訂版」、実教出版、2012。  （ISBN-13：978-4407330762）</p>			
メッセー ジ な ど	<p>上級情報処理士：選択科目（I 群）  ウェブデザイン実務士：選択科目</p>			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
情報数学 Information Mathematics		情報メディア学科	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	必修	大崎 堅	
概要				
<p>情報科学を学ぶための基礎となる離散数学の中から集合、写像、関係、順列と組合せ、論理等に関する基本的な事項について講述する。</p>				
到達目標				
<p>(1) 各種専門用語について説明できる。  (2) 与えられて命題や推論の真理表が作成できる。  (3) ブール代数の四つの公理を表示できる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<p>1 オリエンテーション  2 集合、写像  3 写像、関係  4 集合、写像、関係演習  5 順列、組合せ  6 組合せ、確立  7 順列、組合せ、確立演習  8 行列  9 行列の演算  10 論理代数① - 命題と真理値 -  11     "     ② - 論理和、論理積、否定 -  12     "     ③ - 同値命題 -  13     "     ④ - 条件文と双条件文 -  14     "     ⑤ - 推論と含意 -  15 ブール代数の基礎</p>				
成績評価 方 法	定期試験（理解・知識・思考力・判断力）80%、 レポート（理解度・思考力・意欲）20%			
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：使用しない。 適宜プリントを配布			
メ ッ セ ー ジ な ど				

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
コンピュータの仕組み Mechanism of Computers		情報メディア学科	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	必修	寺本 公思	
概要				
<p>コンピュータは現代社会では欠かせないものとなっている。コンピュータといってもスーパーコンピュータから家電製品に使われる制御用マイクロコンピュータまで様々である。</p> <p>また、コンピュータに関する勉強では例えばワープロや表計算、プログラミング言語などどちらかというとソフトウェアの比率が高い傾向にある。しかし、コンピュータ本体に関するハードウェアの学習なくしてはコンピュータに関する知識を深めることはできない。ここではパソコンやマイクロコンピュータの仕組みなど、ハードウェアに関する基礎知識を学習する</p>				
到達目標				
<p>(1) コンピュータの構成について理解し説明できる。</p> <p>(2) コンピュータ内部でのデータ表現や流れについて説明できる。</p> <p>(3) コンピュータ制御について基本的な手法を理解し説明できる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 コンピュータの歴史</li> <li>3 コンピュータ内部のデータの流れ</li> <li>4 コンピュータの基本構成</li> <li>5 中央処理装置</li> <li>6 主記憶装置</li> <li>7 補助記憶装置</li> <li>8 入出力装置</li> <li>9 コンピュータ通信の概要</li> <li>10 コンピュータネットワークの基礎</li> <li>11 インターネット</li> <li>12 コンピュータ制御の概要</li> <li>13 制御用コンピュータ</li> <li>14 インタフェース</li> <li>15 まとめ</li> </ol>				
成績評価 方 法	定期試験（知識・理解度・思考力）70%、 授業への取り組み（関心・意欲・態度）30%			
テキストおよび 参 考 文 献	適宜プリントを配布する。			
メ ッ セ ー ジ な ど	上級情報処理士：必修科目 ウェブデザイン実務士：選択科目			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
プログラミング基礎 Foundations of Computer Programming		情報メディア学科	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	4	必修	日置 智子	
概要				
<p>プログラムとは、コンピュータに処理を行わせるための手順を指示する命令の集まりである。プログラムを記述するためのプログラミング言語には様々なものがある。本講義では、いくつかの代表的なプログラミング言語の特徴や用途について学ぶ。その後、プログラミング言語の一つであるC言語の基本的な文法を学び、実際にプログラムを組むことによって、プログラミングの考え方を身につける。</p>				
到達目標				
<p>(1) 代表的なプログラミング言語の特徴や用途について説明できる。  (2) C言語で構成された基本的なプログラムの処理内容を説明できる。  (3) C言語を使用して基本的なプログラムを作成できる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<p>1 オリエンテーション –コンピュータの利用環境説明–  2 プログラミング言語の種類  3 プログラムの作成から実行まで  4 C言語の基本事項  5 コンピュータへの入出力  6 変数  7 演算と型  8 条件分岐① –if文–  9 条件分岐② –switch文–  10 繰り返し① –do while文–  11 繰り返し② –for文–  12 繰り返し③ –多重ループ–  13 配列  14 多次元配列  15 まとめ</p>				
成績評価 方 法	<p>受講態度（関心・意欲・態度）30%、  定期試験（知識・理解・思考力・判断力）70%</p>			
テキストおよび 参 考 文 献	<p>テキスト：柴田 望洋「新 明解 C 言語 入門編」ソフトバンク  クリエイティブ（株）  適宜資料を配布</p>			
メ ッ セ ー ジ な ど				

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
工学リテラシー Literacy for Engineers		情報メディア学科	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	必修	大崎 堅	
概要				
<p>学問をするためには「読み」、「書き」、「計算」、「話す」が必修条件となる。そこで、事象の理解と伝達の基本である実用文書（例えば解説や論文、各種報告書等）の講読、論文・発表用予稿の書き方、更に研究発表（プレゼンテーション）の仕方、工学分野で必要とされる基礎的な数学等について講述する。</p>				
到達目標				
<p>(1) 実用文章の内容を把握し、その概要を書くことができる。  (2) 与えられたテーマについて、要領よく発表できる。  (3) 与えられた初等数学の解を求めることができる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 数について</li> <li>3 公理、定義、定理及び演算法則</li> <li>4 1次及び2次関数とそのグラフ</li> <li>5 三角関数とそのグラフ</li> <li>6 指数と対数</li> <li>7 連立一次方程式の解法</li> <li>8 関数と極限、微分係数と導関数</li> <li>9 積分の定義、面積と積分</li> <li>10 複素数と三角関数</li> <li>11 ベクトルとスカラー</li> <li>12 解説記事の講読と解説</li> <li>13 論文の購読と解説</li> <li>14 論文や発表用予稿の書き方</li> <li>15 研究発表（プレゼンテーション）の仕方</li> </ol>				
成績評価 方 法	定期試験（思考力・判断力・理解・知識）80%、 レポート（理解度・思考力・意欲）20%			
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：使用しない。 適宜プリントを配布			
メ ッ セ ー ジ な ど				

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
卒業研究 Graduation Research		情報メディア学科	2年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
実習・実験	2	必修	情報メディア学科 全教員	
概要				
<p>問題を解決するため、主体的に必要な知識・情報・技術などを取得し活用する能力を養う。 2年間で修得した知識に基づき、自己の能力に応じた課題を自ら提起し、創ることの楽しさや責任感および発表・表現力を学ぶ。</p>				
到達目標				
<p>(1) 文献や資料の基本的な収集をすることができる。 (2) 資料の基本的な整理・分析をすることができる。 (3) 人前で発表をすることができる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<p>【近年の発表テーマ[抜粋]】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① Arduinoを使った2足歩行ロボットの研究</li> <li>② シラバス管理システムの開発</li> <li>③ 成績管理・履修登録システムの開発</li> <li>④ ARコンテンツの制作</li> <li>⑤ 英語学習初学者のための単語学習ソフトの制作</li> <li>⑥ イメージを活用した日本語学習サイトの制作</li> <li>⑦ 英単語学習用タイピングソフトの制作</li> <li>⑧ Studuino(Arduino 互換基板)を用いたロボット用教材の試作</li> <li>⑨ 電磁パルスが情報化社会に及ぼす影響</li> <li>⑩ 日本語 e ラーニングシステムのコンテンツ開発</li> <li>⑪ 本学留学予定者を対象とした留学ガイド Web サイトの制作</li> <li>⑫ 高齢者見守りロボットの試作</li> <li>⑬ Unity を用いたゲーム制作</li> <li>⑭ 本学図書館蔵書検索・レビュー Web サイトの制作</li> <li>⑮ 立体型イルミネーションの制作</li> </ol>				
成績評価 方 法	研究への取り組み（意欲・関心・態度）20%、 発表資料作成（理解・思考力・判断力）50%、 卒業研究発表（発表・表現力）30%			
テキストおよび 参 考 文 献	各研究テーマによる指導教員の指定テキスト			
メ ッ セ ー ジ な ど	時間割以外空いている時間があれば、進んで研究室等で研究する。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
Java演習 I Java Programming Exercises I		情報メディア学科	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
演習	2	選択	林 孝哉	
概要				
Java 言語を用いて簡単な例題を行い、Java プログラミングの基礎について学ぶ。				
到達目標				
(1) オブジェクト指向の考え方や専門用語を説明できる。 (2) Java 言語で作成されたプログラムを読み、処理内容を説明できる。 (3) Java 言語を用いて基本的なプログラムを作成できる。				
授業内容とすすめ方				
1 プログラミングとは 2 Java プログラムの書き方、実行方法とエラーの対応 3 データ型と変数、演算子、制御構文 4 配列、多次元配列 5 メソッド、オーバーロード 6 複数のクラスを用いたプログラム 7 オブジェクト指向の基礎、インスタンスとクラス 8 クラスの定義とインスタンスの利用 9 さまざまなクラス機構 (1) : クラス型変数 10 さまざまなクラス機構 (2) : コンストラクタ 11 さまざまなクラス機構 (3) : 静的メンバ 12 カプセル化 (1) : カプセル化とは 13 カプセル化 (2) : getter と setter 14 継承 15 多態性				
成績評価 方 法	受講態度 (関心・意欲・態度) 30%、 定期試験 (知識・理解・思考力・判断力) 70% (出席 2/3 以上)			
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト : 中山清喬、国本大悟、「スッキリわかる Java 入門 第2版」、インプレスジャパン、2014. (ISBN-13: 978-4844336389)			
メ ッ セ ー ジ な ど	プログラミングの基本 (データ型と変数、制御構文、配列、関数等) を理解していること。受講前に、プログラミングの基本をしっかりと復習しておくこと。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
通信ネットワーク Computer Networks		情報メディア学科	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	林 孝哉	
概要				
インターネットの普及に伴い、ネットワークに対する関心が高まってきている。IP ネットワークの仕組みやネットワーク構築技術について説明する。				
到達目標				
(1) TCP/IP 階層モデルの各階層の役割を説明できる。 (2) IP アドレスやサブネットマスクなど与えられた条件からアドレス計算ができる。 (3) インターネットプロトコルの構成と動作を説明できる。				
授業内容とすすめ方				
1 コンピュータネットワークの基礎 2 プロトコルと TCP/IP 3 TCP/IP 階層モデル① インターネット層 4 IP アドレス 5 IP アドレスとサブネットマスク 6 CIDR 7 プライベート IP アドレスとグローバル IP アドレス 8 DHCP 9 ゲートウェイ 10 DNS 11 TCP/IP 階層モデル② アプリケーション層 12 TCP/IP 階層モデル③ トランスポート層 13 TCP/IP 階層モデル④ リンク層 14 ネットワークの設定 15 ネットワークセキュリティ				
成績評価 方 法	受講態度（関心・意欲・態度）30%、 定期試験（知識・理解・思考力・判断力）70% （出席 2/3 以上）			
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：なし（適宜プリント配布）			
メ ッ セ ー ジ な ど	上級情報処理士：選択科目 (I 群) ウェブデザイン実務士：選択科目			



授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
データベース I Databases I		情報メディア学科	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	林 孝哉	
概要				
データベースとは、大量の情報を効率よく管理し、データの検索・入力・更新・削除などを行うための技術である。代表的なリレーショナルデータベースについて学習する。データベース関連用語や、データベースの設計手法について解説する。				
到達目標				
(1) データベース関連用語の説明ができる。 (2) E-R 図を作成できる。 (3) データベースの正規化が行える。				
授業内容とすすめ方				
1 データベースとは 2 データベースの用語 3 データモデルの種類 4 リレーショナルデータベースの特徴 5 テーブル操作のしくみ 6 E-R モデル (1) : E-R モデルによる分析 7 E-R モデル (2) : エンティティ (実体) とリレーションシップ (関連) 8 E-R モデル (3) : E-R 図の作成 9 E-R モデル (4) : E-R 図作成の練習 10 正規化 (1) : 表の正規化とは 11 正規化 (2) : キーの検討 12 正規化 (3) : 正規化のステップ 13 正規化 (4) : 正規化の練習 14 SQL によるデータベースの利用 (1) : DDL・DCL 15 SQL によるデータベースの利用 (2) : DML				
成績評価 方 法	受講態度 (関心・意欲・態度) 30%、 定期試験 (知識・理解・思考力・判断力) 70% (出席 2/3 以上)			
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト : なし (適宜プリント配布)			
メ ッ セ ー ジ な ど	上級情報処理士 : 選択科目 (I 群)			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
メディアリテラシー Media Literacy		情報メディア学科	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	日置 智子	
概要				
<p>テレビや新聞、インターネット等、各メディアの特徴について説明する。また、メディアから発信される情報を読み解く力、およびデータを適切な方法で加工し発信するための知識を身に付けることをねらいとして、データの基本的な統計処理方法とグラフ化の手法について学ぶ。</p>				
到達目標				
<p>(1) 各メディアの特徴について説明することができる。  (2) データの基本的な統計処理が行える。  (3) グラフの読み取りができる。  (4) データの種類に応じて適切にグラフ化が行える。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 メディアを構成する素材の特性</li> <li>3 印刷メディアの特徴</li> <li>4 放送メディアの特徴</li> <li>5 インターネットの特徴</li> <li>6 データの種類と集計方法</li> <li>7 データの代表値の特徴と算出方法</li> <li>8 データの散らばり</li> <li>9 データの相関</li> <li>10 グラフの種類</li> <li>11 グラフ① - 棒グラフ・ヒストグラム -</li> <li>12 グラフ② - 折れ線グラフ・円グラフ -</li> <li>13 グラフ③ - 散布図・その他のグラフ -</li> <li>14 総合練習問題</li> <li>15 まとめ</li> </ol>				
成績評価 方 法	<p>受講態度（関心・意欲・態度・表現力）40%  小テスト（知識・理解）30%、  レポート課題（知識・理解・思考力・判断力）30%</p>			
テキストおよび 参 考 文 献	<p>テキスト：なし  参考文献：講義中に適宜指示</p>			
メ ッ セ ー ジ な ど				

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
コンピュータグラフィックス I Computer Graphics I		情報メディア学科	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	呉 靱	
概要				
<p>3次元コンピュータグラフィックス (Computer Graphics : CG) に関する基礎知識 (主にモデリングに関する内容) を体系的に身につけることを目的とする。尚、本講義では特定の言語によるグラフィックプログラミングや特定の CG ソフトウェアの使い方を解説するのではなく、CG の原理や技法について解説する。</p>				
到達目標				
<p>(1) デジタル画像の仕組みについて説明できる。  (2) 3DCG の仕掛けについて説明できる。  (3) 3DCG の各モデリング手法の特徴、利点、欠点について説明できる。  (4) 3次元形状の幾何変換についての演算ができる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 授業ガイダンスおよび CG の定義や応用分野など</li> <li>2 コンピュータによる画像の表現法と 3DCG 制作の流れ</li> <li>3 座標系</li> <li>4 ワイヤフレームモデル・サーフェイスモデル</li> <li>5 ソリッドモデル</li> <li>6 直線 (2次元)・2次曲線</li> <li>7 直線 (3次元)・平面・曲面</li> <li>8 境界と領域</li> <li>9 プリミティブの表現</li> <li>10 自由曲線の表現</li> <li>11 自由曲面の表現</li> <li>12 行列の演算</li> <li>13 3次元形状の平行移動・拡大と縮小・反転</li> <li>14 3次元形状の回転・せん断</li> <li>15 まとめ</li> </ol>				
成績評価 方 法	授業への取り組み (意欲・関心・態度) 30%、期末試験 (知識・理解・思考力・判断力) 70%			
テキストおよび 参 考 文 献	<p>テキスト：なし (適宜にプリントを配布)  参考文献：前川佳徳著、「コンピュータグラフィックス」、オーム社</p>			
メ ッ セ ー ジ な ど	<p>2年次 (通年) の「コンピュータグラフィックス II」 (演習) も受講し、3DCG に関する基礎知識を演習と同時に身に付けていく方が望ましい。  上級情報処理士：選択科目 (I 群)</p>			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
コンピュータグラフィックスⅡ Computer Graphics Ⅱ		情報メディア学科	2年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
演習	2	選択	呉 靱	
概要				
グラフィックソフトを用いて簡単な3DCG画像を作りながら、その基本的な技術について学ぶ。				
到達目標				
(1) 使用するソフトウェアでのカメラ、光源、オブジェクトの位置の設定ができる。 (2) 使用するソフトウェアが準備している基本図形が扱える。 (3) オブジェクトの平行移動・回転移動・拡大と縮小または数式でオブジェクトの作成ができる。 (4) 色彩やテクスチャなどが表現できる。				
授業内容とすすめ方				
<b>【前期】</b> 1 いろいろな形を作る 2 座標変換① -移動、拡大・縮小- 3 座標変換② -回転、せん断- 4 例題演習① 5 色、パターン、模様指定 6 例題演習② 7 テクスチャマッピング 8 表面を凸凹にする 9 例題演習③ 10 空、地面を作る 11 例題演習④ 12 集合演算① -和・差- 13 集合演算② -積- 14 例題演習⑤ 15 前期総合演習		<b>【後期】</b> 1 質感の設定① -石、木材- 2 質感の設定② -金属、硝子- 3 例題演習⑥ 4 屈折率の設定 5 立体文字の作成① 6 立体文字の作成② 7 繰り返し処理① 8 繰り返し処理② 9 マクロと関数① 10 マクロと関数② 11 課題制作① 12 課題制作② 13 課題制作③ 14 課題制作④ 15 課題制作⑤		
成績評価 方 法	授業への取り組み（意欲・関心・態度・知識・理解）50%、 作品課題（知識・理解・技能・表現）50%（作品課題を提出しない場合は不可） （出席2/3以上）			
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：なし（プリント随時配布）			
メ ッ セ ー ジ な ど	2年次前期の「コンピュータグラフィックスⅠ」も受講し、3DCGに関する基礎知識を演習と同時に身に付けていく方が望ましい。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別																																																																											
WEBデザイン基礎 Website Design		情報メディア学科	2年次	前期																																																																											
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員																																																																												
講義	2	選択	横山 吉朋																																																																												
概要																																																																															
ウェブサイトのデザインにおける基礎的な項目を一般的な規格に基づきながら実践し習得する。主に HTML と CSS、Photoshop を使用しながらウェブサイトの入門的な知識を学ぶ																																																																															
到達目標																																																																															
(1) ウェブページを作成して公開するまでの作業プロセスを説明できる。 (2) ウェブページを構成する HTML+CSS の記述を読み、処理内容を説明できる。 (3) HTML+CSS を使って基本的なウェブページを作成できる。																																																																															
授業内容とすすめ方																																																																															
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 55%;">基礎知識①</td> <td style="width: 30%;">ーデザインに使うソフトウェアー</td> <td style="width: 5%;">演習①</td> <td style="width: 5%;">ーphotoshop の説明ー</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>基礎知識②</td> <td>ーデザインに必要な作業環境ー</td> <td>演習②</td> <td>ーphotoshop のツールー</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>基礎知識③</td> <td>ーデザインの現場で使用する様々なファイル形式ー</td> <td>演習③</td> <td>ーフォトタッチ Level 1ー</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>基礎知識④</td> <td>ー効率的なコンピュータ操作 他ー</td> <td>演習④</td> <td>ーフォトタッチ Level 2ー</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>基礎知識⑤</td> <td>ーファイル名に使えない文字 他ー</td> <td>演習⑤</td> <td>ーフォトタッチ Level 3ー</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>基礎知識⑥</td> <td>ーWeb サイトを形成するグラフィックの例ー</td> <td>作品制作</td> <td>ーコラージュ①ー</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>基礎知識⑦</td> <td>ー完成された美“黄金図形”ー</td> <td>作品制作</td> <td>ーコラージュ②ー</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>基礎知識⑧</td> <td>ーHTML と CSS についてー</td> <td>演習①</td> <td>HTML と CSS を書いてみよう</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>基礎知識⑨</td> <td>ーHTML と CSS についてー</td> <td>演習②</td> <td>HTML と CSS を書いてみよう</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>基礎知識⑩</td> <td>ーHTML と CSS についてー</td> <td>演習③</td> <td>HTML と CSS を書いてみよう</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>基礎知識⑪</td> <td>ーgif アニメとバナー広告ー</td> <td>演習④</td> <td>ーバナー広告を作ってみようー</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>基礎知識⑫</td> <td>ーAJAX についてー</td> <td>演習⑤</td> <td>簡単な AJAX を設置してみよう</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>基礎知識⑬</td> <td>ー企業でのウェブの活用例ー</td> <td>演習⑥</td> <td>簡単なウェブページを作ってみよう①</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>基礎知識⑭</td> <td>ーWeb デザインの仕様ー</td> <td>演習⑦</td> <td>簡単なウェブページを作ってみよう②</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>基礎知識⑮</td> <td>ーCMS についてー</td> <td>演習⑧</td> <td>簡単なウェブページを作ってみよう③</td> </tr> </table>					1	基礎知識①	ーデザインに使うソフトウェアー	演習①	ーphotoshop の説明ー	2	基礎知識②	ーデザインに必要な作業環境ー	演習②	ーphotoshop のツールー	3	基礎知識③	ーデザインの現場で使用する様々なファイル形式ー	演習③	ーフォトタッチ Level 1ー	4	基礎知識④	ー効率的なコンピュータ操作 他ー	演習④	ーフォトタッチ Level 2ー	5	基礎知識⑤	ーファイル名に使えない文字 他ー	演習⑤	ーフォトタッチ Level 3ー	6	基礎知識⑥	ーWeb サイトを形成するグラフィックの例ー	作品制作	ーコラージュ①ー	7	基礎知識⑦	ー完成された美“黄金図形”ー	作品制作	ーコラージュ②ー	8	基礎知識⑧	ーHTML と CSS についてー	演習①	HTML と CSS を書いてみよう	9	基礎知識⑨	ーHTML と CSS についてー	演習②	HTML と CSS を書いてみよう	10	基礎知識⑩	ーHTML と CSS についてー	演習③	HTML と CSS を書いてみよう	11	基礎知識⑪	ーgif アニメとバナー広告ー	演習④	ーバナー広告を作ってみようー	12	基礎知識⑫	ーAJAX についてー	演習⑤	簡単な AJAX を設置してみよう	13	基礎知識⑬	ー企業でのウェブの活用例ー	演習⑥	簡単なウェブページを作ってみよう①	14	基礎知識⑭	ーWeb デザインの仕様ー	演習⑦	簡単なウェブページを作ってみよう②	15	基礎知識⑮	ーCMS についてー	演習⑧	簡単なウェブページを作ってみよう③
1	基礎知識①	ーデザインに使うソフトウェアー	演習①	ーphotoshop の説明ー																																																																											
2	基礎知識②	ーデザインに必要な作業環境ー	演習②	ーphotoshop のツールー																																																																											
3	基礎知識③	ーデザインの現場で使用する様々なファイル形式ー	演習③	ーフォトタッチ Level 1ー																																																																											
4	基礎知識④	ー効率的なコンピュータ操作 他ー	演習④	ーフォトタッチ Level 2ー																																																																											
5	基礎知識⑤	ーファイル名に使えない文字 他ー	演習⑤	ーフォトタッチ Level 3ー																																																																											
6	基礎知識⑥	ーWeb サイトを形成するグラフィックの例ー	作品制作	ーコラージュ①ー																																																																											
7	基礎知識⑦	ー完成された美“黄金図形”ー	作品制作	ーコラージュ②ー																																																																											
8	基礎知識⑧	ーHTML と CSS についてー	演習①	HTML と CSS を書いてみよう																																																																											
9	基礎知識⑨	ーHTML と CSS についてー	演習②	HTML と CSS を書いてみよう																																																																											
10	基礎知識⑩	ーHTML と CSS についてー	演習③	HTML と CSS を書いてみよう																																																																											
11	基礎知識⑪	ーgif アニメとバナー広告ー	演習④	ーバナー広告を作ってみようー																																																																											
12	基礎知識⑫	ーAJAX についてー	演習⑤	簡単な AJAX を設置してみよう																																																																											
13	基礎知識⑬	ー企業でのウェブの活用例ー	演習⑥	簡単なウェブページを作ってみよう①																																																																											
14	基礎知識⑭	ーWeb デザインの仕様ー	演習⑦	簡単なウェブページを作ってみよう②																																																																											
15	基礎知識⑮	ーCMS についてー	演習⑧	簡単なウェブページを作ってみよう③																																																																											
成績評価 方 法	授業中態度（関心・意欲）50%、 授業中演習の進捗状況（知識・理解・技能・表現）50%、 作品課題を提出しない場合不可とする。																																																																														
テキストおよび 参 考 文 献	『HTML5 & CSS3 辞典』、株式会社アଙ୍କ（著）																																																																														
メ ッ セ ー ジ な ど	難しそうに思えるかもしれませんが、HTML と CSS はプログラミング言語に比べ 習得しやすい技術です。																																																																														

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
電気回路 I Electric Circuit I		情報メディア学科	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	大崎 堅	
概要				
<p>情報の処理・伝送・蓄積は、複雑な電気回路の組合せによって生成される種々の電気現象を利用して効果的に達成されている。したがって、情報の勉強をする際、電気回路の知識があればより高度な学習が可能となる。この科目では、電気回路における抵抗、電流、電圧、磁界、電源等の物理的機能、更に、それらの直流回路での相互関係について講述する。</p>				
到達目標				
<p>(1) 電気回路に関する専門用語を理解し、的確に説明できる。  (2) 電気回路における物理現象を理解し、的確に説明できる。  (3) 直流回路の電圧、電流、抵抗の関係について理解し、回路の計算が的確にできる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 電流</li> <li>3 電位、電位差、電圧</li> <li>4 起電力と電流</li> <li>5 直流と交流</li> <li>6 電流と磁界</li> <li>7 電磁誘導</li> <li>8 回路素子</li> <li>9 オームの法則とキルヒホッフの法則</li> <li>10 電力と電力量</li> <li>11 電気回路の基本的解法① ー抵抗の直列、並列、直並列計算ー</li> <li>12 電気回路の基本的解法② ー枝電流法ー</li> <li>13 電気回路の基本的解法③ ー閉路または網目電流法ー</li> <li>14 電気回路の基本的解法④ ー節点電位法ー</li> <li>15 直流回路における演習</li> </ol>				
成績評価 方 法	定期試験（理解・知識・思考力・判断力）80%、 レポート（理解度・思考力・意欲）20			
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：使用しない。 適宜プリントを配布			
メ ッ セ ー ジ な ど	「電気回路Ⅱ（後期）」を履修予定の人は、「電気回路Ⅰ」を履修しておくことが望ましい。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
マイクロコンピュータ工学 Microcomputer Engineering		情報メディア学科	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	柴田 道信	
概要				
<p>マイクロコンピュータの基本的な動作原理を解説する。また、マイクロコンピュータ回路のプログラミング方法として、アセンブリ言語によるプログラム記述方法を解説し、実際にプログラム作成を行う。</p>				
到達目標				
<p>(1) マイクロコンピュータの基本的な動作原理を説明できる。  (2) アセンブリ言語で作成されたプログラムを読み、処理内容を説明できる。  (3) アセンブリ言語を用いて基本的なプログラムを作成できる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 マイクロコンピュータとは</li> <li>3 マイクロコンピュータの構成</li> <li>4 マイクロコンピュータの構成要素 -CPU-</li> <li>5 マイクロコンピュータの構成要素 -メモリ・IO-</li> <li>6 マイコンにおけるデータ表現</li> <li>7 マイコンとアセンブリ言語</li> <li>8 データ転送に関する命令</li> <li>9 算術演算・論理演算に関する命令</li> <li>10 シフトや回転に関する命令</li> <li>11 条件分岐に関する命令</li> <li>12 プログラム作成方法と実行手順</li> <li>13 プログラミング実習①ハードウェア構成</li> <li>14 プログラミング実習②プログラム作成と実行</li> <li>15 まとめ</li> </ol>				
成績評価 方 法	授業への取り組み（意欲・関心・態度、理解・思考）50%、 定期試験（知識・理解・思考）50%			
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：プリントを配布			
メ ッ セ ー ジ な ど	C言語などの予備知識は特に必要としない。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
デジタル回路 Digital Circuit		情報メディア学科	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	寺本 公思	
概要				
<p>実際のコンピュータ回路や、インタフェース回路の設計には論理回路やデジタル回路の基礎知識が必要です。この科目では実際の演習を行いながらデジタル回路についての理解を深めます。</p>				
到達目標				
<p>(1) 論理回路素子について理解し説明できる。  (2) 基本的なデジタル回路の設計ができ、内容について説明できる。  (3) コンピュータのインタフェース回路の設計ができる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 論理回路素子Ⅰ</li> <li>3 論理回路素子Ⅱ</li> <li>4 デコーダ回路Ⅰ</li> <li>5 デコーダ回路Ⅱ</li> <li>6 発振回路</li> <li>7 カウンタ回路Ⅰ</li> <li>8 カウンタ回路Ⅱ</li> <li>9 入力回路の設計Ⅰ</li> <li>10 入力回路の設計Ⅱ</li> <li>11 出力回路の設計Ⅰ</li> <li>12 出力回路の設計Ⅱ</li> <li>13 デジタル回路演習Ⅰ</li> <li>14 デジタル回路演習Ⅱ</li> <li>15 まとめ</li> </ol>				
成績評価 方 法	定期試験またはレポート（知識・理解・思考）60%、 授業への取り組み（関心・意欲・態度）40%			
テキストおよび 参 考 文 献	適宜プリントを配布する。			
メ ッ セ ー ジ な ど	1年次に「論理回路」を履修し、論理回路や論理式の基礎知識を習得していることが望ましい。			



授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
電子情報実験Ⅰ Experiments on Electronics and Information Science I		情報メディア学科	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
実験	1	選択	和西 聡	
概要				
電気回路の諸法則をテーマとした実験を行い、抽象的な電気回路の理論を体験的に理解する。基礎的な実験技能および報告書作成技術を養う。				
到達目標				
(1) 電気回路の諸法則について、体験的に知識を習得し、理論と対応して説明することができる。 (2) 基本的な電気計測方法を理解し、適切な計測器を正しく取り扱うことができる。 (3) 実験データを適切に整理・解析する技術を習得し、的確な報告書を作成することができる。				
授業内容とすすめ方				
1 オリエンテーション 2 レポートの書き方、実験上の注意 3 回路計（テスタ）の使い方 4 オームの法則の実験 5 抵抗の直並列の実験 6 単相交流電力の測定 7 オシロスコープによる波形観測 8 ダイオードの特性 9 整流回路の特性実験 10 トランジスタの静特性 11 トランジスタ増幅回路の特性測定 12 オペアンプの増幅回路 13 デジタル IC 基本回路 14 DA・AD 変換回路 15 各種センサの基礎実験（光センサ、温度センサ、磁気センサ）				
成績評価 方 法	実験（意欲・関心・態度、知識・理解・技能、思考・分析・判断）40%、 実験報告書（知識・理解、思考・分析・判断、表現）60%			
テキストおよび 参 考 文 献	実験プリントを配布			
メ ッ セ ー ジ な ど	実験終了後は、実験内容をまとめた実験報告書を毎回提出してもらいます。 なお、「電子情報実験Ⅱ（後期）」を履修予定の人は、「電子情報実験Ⅰ」を履修しておくことが望ましいです。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
ロボット製作演習 Robot Production Exercise		情報メディア学科	2年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
演習	2	選択	寺本 公思・大上 文典	
概要				
<p>これからの社会はロボットに代表される、マイコン組み込み技術が重要になってきます。この科目ではPCボード Arduino について学んだ後、センサやモータ等のアクチュエータを含めたロボット制御技術について学習し、最終的には自立型ロボットの製作を行うことにより組み込み技術の習得を目指します。</p>				
到達目標				
<p>(1) PCボード Arduino を活用できる。  (2) 代表的なセンサについて説明し活用できる。  (3) センサ・マイコン・アクチュエータ（モータ）を使ったロボットの設計ができる。</p>				
授業内容とすすめ方				
1 オリエンテーション 2 Arduino について（IDE の使い方） 3 Arduino 演習 I 4 Arduino 演習 II 5 Arduino 演習 III 6 Arduino 演習 IV 7 センサに関する回路理論 8 センサ応用 I 9 センサ応用 II 10 アクチュエータ制御 I 11 アクチュエータ制御 II 12 アクチュエータ制御 III 13 回路製作演習 I 14 回路製作演習 II 15 まとめ		1 オリエンテーション 2 製作課題説明 3 ロボット製作演習 I 4 ロボット製作演習 II 5 ロボット製作演習 III 6 ロボット製作演習 IV 7 ロボット製作演習 V 8 ロボット製作演習 VI 9 ロボット製作演習 VII 10 ロボット製作演習 VIII 11 ロボット製作演習 IX 12 ロボット製作演習 X 13 プレゼンテーション I 14 プレゼンテーション II 15 まとめ		
成績評価 方 法	授業への取り組み（関心・意欲・態度）40%、 レポートおよびプレゼンテーション（知識・理解・思考・判断・表現）60%			
テキストおよび 参 考 文 献	適宜プリントを配布する。			
メ ッ セ ー ジ な ど	ものづくりや電気回路、プログラミングについて興味があることが望ましい。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
OA演習 Office Automation Exercises		情報メディア学科	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
演習	2	選択	大上 文典	
概要				
<p>OA化が進み、日常生活やあらゆる分野において、パソコンが導入されている。一般社会でのパソコンソフト(ワープロ・表計算等)の基本操作の知識・技能を身につけ、効率よく作成する能力を養う。本授業では、ワード・エクセルを学び、表・図形・表計算表等を作成する。</p>				
到達目標				
<p>(1) パソコンの基本的な操作をすることができる。  (2) ワード・エクセルによる図形・表を作成することができる。  (3) 実践的な事務処理の表作成をすることができる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ガイダンス：建学の精神、注意事項等、ファイルの配布・整理等</li> <li>2 PCの起動・操作－パスワード</li> <li>3 Wordによるテーブル(表)の作成</li> <li>4 表&lt;&lt;課題1&gt;&gt;の作成</li> <li>5 公文書の作成方法</li> <li>6 案内文&lt;&lt;課題2&gt;&gt;の作成</li> <li>7 Excel表計算の基本</li> <li>8 表計算&lt;&lt;課題3&gt;&gt;&lt;&lt;課題4&gt;&gt;の作成</li> <li>9 履歴書用紙の作成方法：&lt;&lt;課題5&gt;&gt;の作成</li> <li>10 履歴書の書き方：&lt;&lt;課題6&gt;&gt;&lt;&lt;課題7&gt;&gt;の作成</li> <li>11 図形の描き方：基本図形&lt;&lt;課題8&gt;&gt;の作成</li> <li>12 応用図形&lt;&lt;課題9&gt;&gt;の作成</li> <li>13 Excelの関数</li> <li>14 表計算条件判断：&lt;&lt;課題10&gt;&gt;の作成</li> <li>15 表計算データの並べ替え・抽出：&lt;&lt;課題11&gt;&gt;&lt;&lt;課題12&gt;&gt;の作成</li> </ol>				
成績評価 方 法	受講態度(意欲・関心・態度)30%、 シート作成・提出(理解・思考力・判断力)70%			
テキストおよび 参 考 文 献	山口短期大学発行 授業用テキスト『OA演習』佐藤和雅著			
メ ッ セ ー ジ な ど	中学校教諭二種免許：必修科目			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
ビジネス演習 Business Computer Exercises		情報メディア学科	2年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
演習	2	選択	福原 道照	
概要				
前半は、Wordを使ったビジネスにおける社外文書の作成方法や、Excelを使った帳票作成等を学ぶ。 後半は、企業の取引を記録・計算・整理する複式簿記について学ぶ。				
到達目標				
(1) ビジネス文書を作成することができる。 (2) 基本的な帳票作成等ができる。 (3) 複式簿記の基本が理解できる。				
授業内容とすすめ方				
1 ガイダンス 2 Wordを使ったビジネス文書作成① 3 Wordを使ったビジネス文書作成② 4 Wordを使ったビジネス文書作成③ 5 Wordを使ったビジネス文書作成④ 6 Wordを使ったビジネス文書作成⑤ 7 Wordを使ったビジネス文書作成⑥ 8 ビジネスメールの書き方・送り方① 9 ビジネスメールの書き方・送り方② 10 Excelを使った帳票作成① 11 Excelを使った帳票作成② 12 Excelを使った帳票作成③ 13 Excelを使った帳票作成④ 14 Excelを使った帳票作成⑤ 15 Excelを使った帳票作成⑥		16 簿記の基礎① 17 簿記の基礎② 18 簿記の基礎③ 19 簿記の基礎④ 20 簿記の基礎⑤ 21 損益計算書① 22 損益計算書② 23 貸借対照表① 24 貸借対照表② 25 実践課題① ー案内文ー 26 実践課題② ー礼状文ー 27 実践課題③ ー簿記記帳ー 28 実践課題④ ー貸借対照表ー 29 実践課題⑤ ー損益計算書ー 30 まとめ		
成績評価 方 法	授業への取り組み（意欲・関心・態度）30%、 課題作成・提出（理解・思考力・判断力）70%			
テキストおよび 参 考 文 献	適宜、資料を配布する。			
メ ッ セ ー ジ な	基礎・基本を理解することが大切です。簿記は復習を十分に行う必要があります。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
キャリア教育 Career Education		情報メディア学科 (一般学生対象)	1年次 2年次	1年次後期 2年次前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
演習	2	選択	柴田 道信	
概要				
<p>「大学で学ぶこと」と「社会で働くこと」の意義や関連性を考えて、学生自ら将来の人生設計を行うことができるように、生涯にわたる多様なキャリア形成に必要な能力や態度を育成する。また、社会において働いていく上で必要となる、社会の仕組みや労働者の権利・義務についての理解を深める。2年次前期は、特に就職活動と関連付けた授業を行う。</p>				
到達目標				
<p>(1) これまでの人生の歩みから、自分自身の特質を分析・理解し、自らの言葉で説明できる。  (2) 働く上で必要となる社会の仕組みや労働者の権利・義務について理解し説明できる。  (3) 自己分析、職種・企業研究を踏まえ、卒業後の進路の実現に向けた主体的な活動ができる。</p>				
授業内容とすすめ方				
[1年次 後期]		[2年次 前期]		
1 オリエンテーション 2 自己分析(1) 大学 3 自己分析(2) 小・中・高校 4 自己分析(3) 長所や強み 5 自己分析(4) 他己分析 6 自己分析のまとめ 7 社会のしくみと就職 8 企業の求める人材 9 様々な職種と職種研究 10 職種調査 11 適職分析 12 調査・分析結果の発表 13 履歴書の書き方 14 自己紹介書の書き方(1) 学生生活 15 自己紹介書の書き方(2) 性格、趣味		16 オリエンテーション 17 就職活動の方法 18 就職活動と労働法 19 求人情報の見方 20 企業情報の収集と分析方法 21 企業研究の実践(1) 企業情報の収集 22 企業研究の実践(2) 情報の整理と分析 23 就職活動マナー 24 自己紹介書の作成 25 面接試験対策 26 筆記試験対策(1) 言語問題 27 筆記試験対策(2) 非言語問題① 28 筆記試験対策(3) 非言語問題② 29 労働者の権利と義務 30 まとめ		
成績評価 方 法	授業への取組み(関心・意欲・態度、思考・判断・表現) 60%、 提出課題(知識・理解、思考・判断・表現) 40%			
テキストおよび 参 考 文 献	必要に応じてプリント配布			
メ ッ セ ー ジ な ど				

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
キャリア教育 Career Education		情報メディア学科 (留学生対象)	1年次 2年次	1年次後期 2年次前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
演習	2	選択	柴田 道信・林 伸一	
概要				
日本語能力試験は留学生の日本語能力を測定し認定する試験として広く認知されており、留学生にとって日本語能力試験に合格し認定を受けることは、将来のキャリア形成の観点からも重要である。本授業では、日本語能力試験 N2 合格を目標に、文字・語彙・文法などの言語知識の学習や読解・聴解の練習を行う。				
到達目標				
(1) 日本語能力試験 N2 レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。 (2) 日本語能力試験 N2 レベルの文章を読み、内容を理解することができる。 (3) 日本語能力試験 N2 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。				
授業内容とすすめ方				
[1年次 後期] 担当：柴田		[2年次 前期] 担当：林		
1 オリエンテーション 2 文字①：漢字読み 3 文字②：表記 4 語彙①：語形成（動詞） 5 語彙②：語形成（名詞、形容詞） 6 確認テスト（文字①②、語彙①②） 7 語彙③：文脈規定 8 語彙④：言い換え類義 9 語彙⑤：用法 10 文法 11 確認テスト（語彙③④⑤、文法） 12 問題演習（1）文字・語彙 13 問題演習（1）文法 14 問題演習（2）文字・語彙 15 問題演習（2）文法		16 オリエンテーション、 問題演習（4）文字・語彙 17 問題演習（4）文字・語彙の解説 18 問題演習（4）文法・読解 19 問題演習（4）文法・読解の解説 20 問題演習（4）聴解および解説 21 問題演習（5）文字・語彙 22 問題演習（5）文字・語彙の解 23 問題演習（5）文法・読解 24 問題演習（5）文法・読解の解説 25 問題演習（5）聴解 および解説 26 問題演習（6）文字・語彙 27 問題演習（6）文字・語彙の解説 28 問題演習（6）文法・読解 29 問題演習（6）文法・読解の解説 30 問題演習（6）聴解 および解説		
成績評価 方 法	授業への取組み（意欲・関心・態度、理解・表現）40%、 定期試験（知識・理解・思考・表現）60%			
テキストおよび 参 考 文 献	授業時に資料を配布			
メ ッ セ ー ジ な ど	日本語能力試験に合格するには、授業時間以外にも自主的に自分で勉強することが大切です。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
情報と職業 Information Careers		情報メディア学科	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	呉 靱	
概要				
<p>コンピュータやインターネットを活用することは、現代のビジネス社会において不可欠である。本講義では、コンピュータやインターネットが社会やビジネスをどのように変えてきたのかを様々な事例を通して紹介する。</p>				
到達目標				
<p>(1) 情報社会および企業における情報活用の事例を説明できる。  (2) 今日の高度情報化社会を支える業種（職種）について具体例を使って説明できる。  (3) ハイテク犯罪の事例を説明でき、またそれに巻き込まれないようにするための技術などを学ぶ。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 イントロダクション</li> <li>2 情報社会と情報産業</li> <li>3 社会基盤としての情報システムと行政の情報システム</li> <li>4 情報化によるビジネス環境の変化① -POS システム-</li> <li>5 情報化によるビジネス環境の変化② -顧客情報の活用-</li> <li>6 情報化によるビジネス環境の変化③ -CTI・ワントゥワンビジネス-</li> <li>7 情報化によるビジネス環境の変化④ -ビジネス環境の変化-</li> <li>8 インターネットビジネス① -BTO・ASP・オークション-</li> <li>9 インターネットビジネス② -広告ビジネス・検索サービス-</li> <li>10 企業における情報活用① -製造業における情報システム-</li> <li>11 企業における情報活用② -ナレッジマネジメント-</li> <li>12 情報ビジネスと職種</li> <li>13 資格とキャリアパス</li> <li>14 高度情報化に伴う諸問題および法制度①</li> <li>15 高度情報化に伴う諸問題および法制度②</li> </ol>				
成績評価 方 法	授業への取り組み（関心・意欲・態度）50%、宿題・期末課題（知識・理解・思考力・判断力）50%			
テキストおよび 参 考 文 献	<p>テキスト：なし（プリントを随時配布）  参考文献：駒谷昇一・辰巳丈夫・楠元範明「情報と職業」 オーム社  川合慧監修、駒谷昇一編著「情報と社会」 オーム社</p>			
メ ッ セ ー ジ な ど	上級情報処理士：選択科目			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
特別講義 I Special Lecture I		情報メディア学科 (一般学生対象)	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	和西 聡	
概要				
<p>人間の知的創造活動について、その創作者に一定期間の権利保護を与えるようにしたのが知的財産制度である。知的財産権にはいろいろあるが、特許権、実用新案権、意匠権、商標権の4つを産業財産権という。この科目では、産業財産権の基礎知識を身につけ、将来に渡って仕事等に産業財産権を活用できるように学習する。</p>				
到達目標				
<p>(1) 産業財産権に関する基礎知識を身につけ、それぞれの概要を説明することができる。  (2) 産業財産権の知識を適応して、簡単な事案を的確に分析することができる。  (3) 自分で各種出願書類を作成し申請することができる。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 知的財産とは、特許とは</li> <li>3 日本の10大発明と特許製品の身近な例</li> <li>4 特許情報プラットフォームの使い方</li> <li>5 特許情報の種類 (Fタームほか)</li> <li>6 特許の申請方法と職務発明</li> <li>7 商標について</li> <li>8 実用新案と意匠登録について</li> <li>9 著作権について</li> <li>10 折り紙工学 (特許みうら折り) とバイオメティックス (生体模倣)</li> <li>11 アイデアの発想技法 (オズボーン、マインドマップ、ブレインストーミング)</li> <li>12 新型ゼムクリップの開発演習、紙タワーコンテスト</li> <li>13 デザインパテントコンテストについて</li> <li>14 デザインパテントコンテスト書類作成①</li> <li>15 デザインパテントコンテスト書類作成②</li> </ol>				
成績評価 方 法	授業への取り組み (関心・意欲・態度) 30%、 レポート (理解度、思考力、意欲) 70%			
テキストおよび 参 考 文 献	自作テキスト 産業財産権 標準テキスト 総合編 第4版 発明推進協会			
メ ッ セ ー ジ な ど	高度情報化の進展に伴い、知的財産権の保護が難しくなっています。この科目の中で、一人ひとりが真剣に考えてもらいたい問題です。なお、レポートは、不定期に提出してもらいます。課題をA4用紙1枚にまとめる程度です。			



授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
特別講義 I (Special Lecture I)		情報メディア学科 (留学生対象)	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	呉 靱	
概要				
日本語能力試験 JLPT 受験のための対策講座で、非漢字圏出身留学生を対象とした基礎力特化（漢字と語彙）を目的とする。				
到達目標				
(1) ひらがなとカタカナが発音でき、かつ書き取りができる (2) 認定レベル N5、N4、N3 の対象漢字の読み方がわかる。 (3) 認定レベル N5、N4、N3 の対象語彙の読み方がわかる。				
授業内容とすすめ方				
1 オリエンテーションおよびひらがなとカタカナの音読と書き取りの練習 2 認定レベル N5 対象漢字の学習 3 認定レベル N5 対象漢字の学習 4 認定レベル N4 対象漢字の学習 5 認定レベル N4 対象漢字の学習 6 認定レベル N3 対象漢字の学習 7 認定レベル N3 対象漢字の学習 8 漢字に関するテスト 9 認定レベル N5 対象語彙の学習 10 認定レベル N5 対象語彙の学習 11 認定レベル N4 対象語彙の学習 12 認定レベル N4 対象語彙の学習 13 認定レベル N3 対象語彙の学習 14 認定レベル N3 対象語彙の学習 15 語彙に関するテスト				
成績評価 方 法	授業への取組み（意欲・関心・態度）30%、定期試験（知識・理解・表現）70%			
テキストおよび 参 考 文 献	授業時に資料を配布			
メ ッ セ ー ジ な ど	留学生を対象とした講義である。			

授業科目		対象学科・専攻	年次	期別
特別講義 I Special Lecture I		情報メディア学科 (社会人学生対象)	1年次 2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員	
講義	2	選択	日置 智子	
概要				
<p>コンピュータを日常生活や実務において活用する力を養うことを目的とする。          実際にワープロソフトを用いて文書処理を行うことを通して、コンピュータ操作の知識と技術を身に付ける。</p>				
到達目標				
<p>(1) コンピュータの基本的な操作方法について説明することができる。          (2) ワープロソフトを用いて基本的な文書作成が行える。</p>				
授業内容とすすめ方				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 オリエンテーション</li> <li>2 コンピュータの基本操作</li> <li>3 ワープロソフトの基本操作</li> <li>4 文字の入力① -基本的な入力と変換-</li> <li>5 文字の入力② -特殊な入力方法-</li> <li>6 文章の入力</li> <li>7 文書の編集① -書式の設定-</li> <li>8 文書の編集② -レイアウトの設定-</li> <li>9 表の作成</li> <li>10 複雑な表の作成</li> <li>11 図の挿入</li> <li>12 図形描画機能の利用</li> <li>13 図形描画機能の応用</li> <li>14 索引と目次の作成</li> <li>15 まとめ</li> </ol>				
成績評価 方 法	受講態度（関心・意欲・態度）50%、 レポート課題（知識・理解・思考力・判断力・表現力）50%			
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：なし 適宜資料を配布			
メ ッ セ ー ジ な ど				