

令和5年度

情報メディア学科

授 業 要 覧

SYLLABUS

YJC 山口短期大学
Yamaguchi Junior College

授業要覧

目 次

基礎教育科目

宗教学	1
生活と芸術	3
余暇生活論	6
比較文化概説（一般学生対象）	8
比較文化概説（留学生対象）	10
日本国憲法	12
現代社会問題	14
行動科学	16
物理学	18
生物学	22
データサイエンス入門	24
学問と人間の探求	26
国際交流	28
言葉とコミュニケーション（一般学生対象）	30
言葉とコミュニケーション（留学生対象）	32
英語会話	35
英語会話	37
ハングル	39
日本語（留学生対象）	42
健康科学	45
スポーツ教育	47

情報メディア学科

専門教育科目

情報科学概論	49	CAD	124
情報モラルとセキュリティ	51	OA演習	126
情報数学	53	ビジネス演習	129
オペレーティングシステム	55	中小企業会計学	132
コンピュータの仕組み	57	キャリア教育（一般学生対象）	134
プログラミング基礎	59	キャリア教育（留学生対象）	137
プレゼンテーション技術	61	情報と職業	140
工学リテラシー	63	特別講義Ⅰ（ITパスポート）	142
卒業研究	65	特別講義Ⅰ（留学生対象）	144
情報数学応用	67	特別講義Ⅰ（社会人学生対象）	146
アルゴリズム	70	特別講義Ⅱ（ITパスポート）	148
ソフトウェア設計	72	特別講義Ⅱ（留学生対象）	150
プログラミング応用	74	特別講義Ⅱ（社会人学生対象）	152
Java演習Ⅰ	76	特別講義Ⅲ（ITパスポート）	154
Java演習Ⅱ	78		
通信ネットワーク	80		
データベースⅠ	82		
データベースⅡ	84		
メディアリテラシー	86		
画像処理	88		
コンピュータグラフィックスⅠ	90		
コンピュータグラフィックスⅡ	92		
メディアコンテンツ制作	95		
WEBデザイン基礎	97		
WEBコンテンツ制作	99		
WEBアニメーション	101		
WEBデザイン総合演習	103		
電気回路Ⅰ	105		
電気回路Ⅱ	107		
エレクトロニクス基礎	109		
マイクロコンピュータ工学	111		
論理回路	113		
デジタル回路	115		
電子情報実験Ⅰ	117		
電子情報実験Ⅱ	119		
ロボット製作演習	121		

基礎教育科目

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
宗教学 Religion		全学科		23BAHU1001	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			実務家 教員
講義	2	選択	島田 一道			
ディプロマ ポリシー との関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	この講義の目標は宗教を知ることである。世界には数多くの宗教が存在し、その形態もさまざまである。日本においてもこれまでいくつもの宗教が誕生して、他国からも伝わってきている。まずはそれらを概観していく。そして、日本人はこれまで宗教とどのように関係してきたのか、それを歴史や文化の中からうかがっていく。 そして、現代に生きる我々がこれからどう宗教と向き合っていくのかを探っていきたい。					
到達目標	(1) 世界三大宗教（特に仏教）を知り、その内容を説明することができる。 (2) 日本における宗教の歴史を説明することができる。 (3) 浄土真宗や親鸞のことを説明することができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	宗教とは何か	宗教全般について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	2	キリスト教	配布資料を読み込み、キリスト教について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	3	イスラム教	配布資料を読み込み、イスラム教について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	4	釈尊の生涯と仏教の誕生	教科書（講義時に指示）を読み込み、釈尊について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	5	仏教 その1	教科書（講義時に指示）を読み込み、仏教について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	6	仏教 その2	教科書（講義時に指示）を読み込み、仏教について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	7	仏教の伝播（インド→中国→日本）	教科書（講義時に指示）を読み込み、仏教について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	8	日本宗教史 その1（古代～）	配布資料を読み込み、日本宗教史（古代～）について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	9	日本宗教史 その2（中世～）	配布資料を読み込み、日本宗教史（中世～）について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	10	日本宗教史 その3（近世～）	配布資料を読み込み、日本宗教史（近世～）について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間
	11	親鸞の生涯と浄土真宗の誕生 その1	教科書（講義時に指示）を読み込み、親鸞の生涯（前半）について調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行う。	2 時間

	12	親鸞の生涯と浄土真宗の誕生 その2	教科書（講義時に指示） を読み込み、親鸞の生涯 （後半）について調べて くる。	2 時間	授業の振り返りを行 う。	2 時間
	13	浄土真宗 その1	教科書（講義時に指示） を読み込み、浄土真宗に ついて調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行 う。	2 時間
	14	浄土真宗 その2	教科書（講義時に指示） を読み込み、浄土真宗に ついて調べてくる。	2 時間	授業の振り返りを行 う。	2 時間
	15	まとめ	過去 14 回の講義内容 を振り返ってくる。	2 時間	授業の振り返りを行 う。	2 時間
成 績 評 価		定期試験（100%）				
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法		試験において、ルーブリック評価の結果を渡す。				
テキストおよび 参 考 文 献		『高校生からの仏教入門－釈尊から親鸞聖人へ－』小池秀章 著 本願寺出版社 2009 年				
メ ッ セ ー ジ な ど		皆さんにとって「宗教」とはどんなイメージですか。そして、生きていく中で「宗教」 を必要だと感じますか。 様々な宗教を知ることを通してこれらの問いを共に考えていきましょう。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 世界三大宗教 （特に仏教）を知 り、その内容を説明 することができる。	ほぼ完璧にで きる。	大きな間違い がなく、基本 を説明するこ とができる。	多少間違える が、最低限の 基本は説明で きる。	説明できない。	定期試験 （知識・理解）	35%
(2) 日本における宗 教の歴史を説明す ることができる。	ほぼ完璧にで きる。	大きな間違い がなく、基本 を説明するこ とができる。	多少間違える が、最低限の 基本は説明で きる。	説明できない。	定期試験 （知識・理解）	35%
(3) 浄土真宗や親鸞 のことを説明する ことができる。	ほぼ完璧にで きる。	大きな間違い がなく、基本 を説明するこ とができる。	多少間違える が、最低限の 基本は説明で きる。	説明できない。	定期試験 （知識・理解）	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
生活と芸術 Life and Art		全学科		23BAHU1002	1 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒 業 認 定	担 当 教 員			実務家 教員
講義	2	選択	田中 奏子 他			
ディプロマ ポ リ シー と の 関 係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	芸術は生活分野から切り離すことが出来ない。芸術とは特定の芸術家だけの特権ではないし、高尚な芸術作品を美術館で鑑賞することや、クラシカルな演奏会へ行くことだけでもない。「生活と芸術」とは、“生活に密着した芸術”であり、“生活に役立つ芸術”、“生活を豊かにする為の芸術”であるとも言える。ここでは、日本の伝統文化の一つである華道、様々なジャンルの音楽、五感に触れる造形作品、絵手紙、カード制作をする中で、生活の中に芸術を取り入れるセンスと方法、技術を身につける。世界でたった一つの自分の作品を制作する喜びと達成感を味わう。					
到達目標	(1) 身近に「芸術」を取り入れて生活を豊かにするための感性を養うことができる。					
	(2) 自分や周囲の人の生活に彩りを与え豊かにするための「感性を磨く意欲」を高める事ができる。					
	(3) 生活の中で「使う、飾る、プレゼントする」目的で作品を描き、制作する事ができる。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション ー生活と芸術とはー 授業について			「生活と芸術」の関 係について、自分の 考えをまとめる	2 時間
	2	花に触れる① ーいけばなの基礎ー	事前に配布したプリン ト資料を読んでくる	2 時間	ワークシートに基づ き振り返る	2 時間
	3	絵手紙の制作① ー絵手紙とはー 落款の制作	「絵手紙」について調 べてくる	2 時間	落款の試し押しをし てみる	2 時間
	4	花に触れる② ー伝統から自由花へー	事前に配布したプリン ト資料を読んでくる	2 時間	ワークシートに基づ き振り返る	2 時間
	5	絵手紙の制作② 墨で練習してみよう ー良い線とは、顔彩とはー 線の練習 葉っぱを描こう	前時に配布したプリ ントを読んでおく（静 物画について）	2 時間	墨と顔彩、落款のバ ランスがうまくとれ ているか検討する	2 時間
	6	芸術鑑賞① ークラシック音楽(1) バロック・古典派ー	クラシック音楽の指 定された時代の中か ら1曲リストアップし てくる	2 時間	授業を振り返り自分 の考えをまとめ復習 する	2 時間
	7	絵手紙の制作③ 季節の果物を描いてみよう	前時に配布したプリ ントを読んでおく（静 物画について）	2 時間	果物の絵の構図につ いて検討する	2 時間
	8	芸術鑑賞② ークラシック音楽(2) ロマン派・近現代ー	クラシック音楽の指 定された時代の中か ら1曲リストアップし てくる	2 時間	授業を振り返り自分 の考えをまとめ復習 する	2 時間

	9	絵手紙の制作④ Xmas カードを描いて送ってみよう	クリスマスカードのアイディアスケッチをする	2 時間	様々なカードの種類について調べる	2 時間
	10	芸術鑑賞③ ー世界の音楽(1) 様々なジャンルに触れるー	クラシック音楽の指定された時代の中から1曲リストアップしてくる	2 時間	授業を振り返り自分の考えをまとめ復習する	2 時間
	11	絵手紙の制作⑤ 年賀状を書いてみよう	年賀状のアイディアスケッチをする	2 時間	様々な干支の絵を調べる	2 時間
	12	芸術鑑賞④ ー世界の音楽(2)映画音楽とクラシック音楽の関係ー	クラシック音楽の指定された時代の中から1曲リストアップしてくる	2 時間	授業を振り返り自分の考えをまとめ復習する	2 時間
	13	絵手紙の制作⑥ 字手紙を描いてみよう	字手紙について調べておく	2 時間	字の画面に対する入れ方を検討する	2 時間
	14	プレゼンテーション ー「私」と音楽ー	好きな1曲についてプレゼンテーションの準備をしてくる	2 時間	授業を振り返り自分の考えをまとめ復習する	2 時間
	15	絵手紙の制作⑦ 額縁に入れてみよう	額縁に入れる効果について考える	2 時間	展示した作品の鑑賞をお互いにする	2 時間
成 績 評 価	作品 (40%)、授業への取り組み (60%)					
課題(試験・レポート等)に対する フィードバックの方法						
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：なし (プリントを随時配布)					
メ ッ セ ー ジ な ど	田中担当授業回：花材費として、1000 円程度必要です。それ以上かかることはありません。詳しくは初回授業日に説明します。					

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 身近に「芸術」を取り入れて生活を豊かにするための感性を養うことができる。	生活の中の「芸術」を理解し、生活を豊かにするための感性を養うことができる能力が十分にある。	生活の中の「芸術」を理解し、生活を豊かにするための感性を養うことができる能力がある。	生活の中の「芸術」を概ね理解し、生活を豊かにするための感性を養うことができる能力がある。	生活の中の「芸術」を理解できず、生活を豊かにするための感性を養うことができない。	作品 (知識・理解・技能・判断力・作品の完成度)	10%
	生活の中の「芸術」を理解し、生活を豊かにするための感性を養うことができる能力が十分にある。	生活の中の「芸術」を理解し、生活を豊かにするための感性を養うことができる能力がある。	生活の中の「芸術」を概ね理解し、生活を豊かにするための感性を養うことができる能力がある。	生活の中の「芸術」を理解できず、生活を豊かにするための感性を養うことができない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	10%
(2) 自分や周囲の人の生活に彩りを与え豊かにするための「感性を磨く意欲」を高める事ができる。	生活の中に「芸術」を取り入れるための感性を磨く意欲が十分にある。	生活の中に「芸術」を取り入れるための感性を磨く意欲がある。	不十分ではあるが生活の中に「芸術」を取り入れるための感性を磨く意欲がある。	生活の中に「芸術」を取り入れることができる感性を磨く意欲がない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	50%
(3) 生活の中で「使う、飾る、プレゼントする」目的で作品を描き、制作する事ができる。	実際に使用したり、飾ったり、誰にでもプレゼントできるような作品を制作することができる。	実際に使用したり、飾ったり、知人であればプレゼントできるような作品を制作することができる。	人にプレゼントはできないかもしれないが、飾ったり、使用できる作品を制作することはできる。	実際に使用したり、飾ったり、人にプレゼントできるような作品を制作することができない。	作品 (知識・技能・創造性・表現力・作品の完成度)	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次	期 別
余暇生活論 Study on Leisure Life		全学科		23BAHU1003		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				実務家 教員
講義	2	選択	正長 清志				
ディプロマ ポ リ シー と の 関 係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。						○
概 要	人間と社会のあり方を余暇生活というプラットフォームから見つめ、学習者一人ひとりが、これからの豊かなライフスタイルを創造していくことをねらいとして、余暇生活の概要、余暇生活のデザインを創造していく。						
到達目標	(1) 余暇生活、余暇活動についての基本を説明することができる。 (2) 各自が余暇生活を振り返り、自らの余暇生活を他者に説明できる。 (3) 余暇生活に関わる身近な問題について、自分の考えや意見を述べることができる。						
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	授業ガイダンス自らのライフスタイルを振り返る				配付資料 1	2 時間
	2	少子高齢社会における余暇生活について		配付資料 1	2 時間	配付資料 2	2 時間
	3	余暇生活とレクリエーション①		配付資料 2	2 時間	配付資料 3	2 時間
	4	余暇生活とレクリエーション②		配付資料 3	2 時間	配付資料 4	2 時間
	5	余暇生活とレクリエーション③		配付資料 4	2 時間	配付資料 5	2 時間
	6	余暇生活能力の向上に必要なこと①		配付資料 5	2 時間	配付資料 6	2 時間
	7	余暇生活能力の向上に必要なこと②		配付資料 6	2 時間	配付資料 7	2 時間
	8	余暇生活能力の向上に必要なこと③		配付資料 7	2 時間	配付資料 8	2 時間
	9	自らのライフスタイルを振り返る報告会		配付資料 8	2 時間	配付資料 9	2 時間
	10	余暇生活を創造する①個人・グループ作業 テーマ「豊かな学生生活を送るために」		配付資料 9	2 時間	配付資料 10	2 時間
	11	余暇生活を創造する②個人・グループ作業 参考文献・先行研究の調査		配付資料 10	2 時間	配付資料 11	2 時間
	12	余暇生活を創造する③個人・グループ作業 これまでの情報・調査収集のまとめ		配付資料 11	2 時間	配付資料 12	2 時間
	13	今後の創造的な余暇生活をめざして		配付資料 12	2 時間	配付資料 13	2 時間
	14	グループディスカッション①		配付資料 13	2 時間	配付資料 14	2 時間
	15	グループディスカッション② 総括		配付資料 14	2 時間	配付資料	2 時間

成 績 評 価	定期試験 (60%)、課題・レポート (20%)、毎回の授業の感想・振り返り、毎回の授業課題 (20%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	毎時間の、授業振り返りシートにコメントを記載し、次の授業時に返却します。定期レポート結果は、ルーブリック評価にあわせて結果を返却します。課題についての振り返りと、フィードバックについては課題レポート提出後に解説します。
テキストおよび 参 考 文 献	参考文献を提示するとともに、適宜資料を配付していく。配付した資料を各自のファイルに整理し課題を振り返り、提出に備えてください。 【持 参 物】 記録用ファイル ※オープン教材を使用することがあります。
メ ッ セ ー ジ な ど	入学してきた学生のみなさんと、豊かな余暇生活（学生生活）を送っていくためさらに、充実した人生のプログラムを開発しながら、自らの創造的な余暇生活を創造していきましょう。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 余暇生活、余暇活動についての基本を説明することができる。	ほぼ完璧に説明できている。	大きな間違いがなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが最低限の基本を説明できている。	説明できていない。	グループディスカッション (知識・理解)	60%
(2) 各自が余暇生活を振り返り、自らの余暇生活を他者に説明できる。	ほぼ完璧に説明できている。	大きな間違いがなく、説明できている。	間違いはいくつかあるが最低限の説明ができている。	説明できていない。	課題・レポート (関心・意欲・思考力・判断力・表現力)	20%
(3) 余暇生活に関わる身近な問題について、自分の考えや意見を述べることができる。	ほぼ完璧に自分の考えや意見を述べている。	大きな間違いがなく、自分の考えを述べている。	間違いはいくつかあるが最低限の自分の考えを述べている。	自分の考えを述べていない。	毎回の授業の感想・振り返り、毎回の授業課題 (関心・意欲・思考力・判断力・表現力)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
比較文化概説 Introduction to Comparative Culture		全学科 (一般学生対象)		23BAHU1004	1 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒 業 認 定	担 当 教 員			実務家 教員	
講義	2	選択	林 伸一				
ディプロマ ポリシー との 関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○	
概 要	日本の文化や風習を知り、自分の出身国（日本人の場合は外国）との違いを認識するとともに、異なる文化の存在への関心と理解を深める。						
到達目標	(1)文化、異文化について説明することができる。 (2)周りにいる人の異なるバックグラウンドを理解し、自身の価値観を探究することができる。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。						
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	Introduction、「異文化を理解する」		Day 2 の資料を読む。	2 時間		
	2	「文化とは」 （その 1）		Day 3 の資料を読む。	2 時間	Day 1 の振り返り。	2 時間
	3	「文化とは」 （その 2）		Day 4 の資料を読む。	2 時間	Day 1-3 の振り返り、レポート 1 に備える。	2 時間
	4	「異文化適応」		Day 5 の資料を読む。	2 時間	Day 4 の振り返り。	2 時間
	5	「シミュレーション」		Day 6 の資料を読む。	2 時間	Day 5 の振り返り。	2 時間
	6	「違いに気づく」		Day 7 の資料を読む。	2 時間	Day 6 の振り返り、レポート 2 に備える。	2 時間
	7	「異文化の認識」		Day 8 の資料を読む。	2 時間	Day 7 の振り返り。	2 時間
	8	「差別を考える」		Day 9 の資料を読む。	2 時間	Day 8 の振り返り。	2 時間
	9	「世界の価値観」		Day 10 の資料を読む。	2 時間	Day 9 の振り返り、レポート 3 に備える。	2 時間
	10	「異文化トレーニング」		Day 11 の資料を読む。	2 時間	Day 10 の振り返り。	2 時間
	11	「異文化受容」		Day 12 の資料を読む。	2 時間	Day 11 の振り返り。	2 時間
	12	「自分を知る」		Day 13 の資料を読む。	2 時間	Day 12 の振り返り、レポート 4 に備える。	2 時間
	13	「非言語コミュニケーション」		Day 14 の資料を読む。	2 時間	Day 13 の振り返り。	2 時間
	14	「アサーティブコミュニケーション」		Day 15 の資料を読む。	2 時間	Day 14 の振り返り。	2 時間
15	「多文化共生社会の実現に向けて」		Day 1-15 の資料を読む。	2 時間	Day 1-15 の振り返り、最終レポートに備える。	2 時間	

成 績 評 価	課題・レポート (50%)、グループワーク・グループ討議 (50%)
課題(試験・レポート等)に対する フィードバックの方法	ポートフォリオと感想文、レポートにはコメントを書いて返却する。
テキストおよび 参 考 文 献	資料は配布します。【参考文献】「異文化理解入門 原沢伊都夫 研究社」「グローバル社会における異文化コミュニケーション 池田理知子・塙幸枝 三修社」「よくわかる異文化コミュニケーション 池田理知子 ミネルヴァ書房」
メ ッ セ ー ジ な ど	クラスメートとの協同学習に積極的に取り組む態度を求めます。内容・予定は変更する場合があります。楽しい授業を心がけたいと思いますので、学生の皆さんのご協力をお願いします。

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 文化、異文化ついて説明することができる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、説明できる。	説明できていない。	課題・レポート (知識・理解)	50%
(2) 周りにいる人の異なるバックグラウンドを理解し、自身の価値観を探究することができる。	周りにいる人を理解し、自身の価値観を探究できる。	ある程度、周りにいる人を理解し、自身の価値観を探究できる。	ある程度周りにいる人を理解し、ある程度自身の価値観を探究できる。	周りにいる人を理解しようとせず、自身の価値観も探究できない。	グループワーク・グループ討議 (関心・意欲・態度・技能・表現力)	50%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
比較文化概説 Introduction to Comparative Culture		全学科 (留学生対象)		23BAHU2005	2 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒 業 認 定	担当教員			実務家 教員	
講義	2	選択	林 伸一				
ディプロマ ポリシー との関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○	
概 要	日本の文化や風習を知り、自分の出身国（日本人の場合は外国）との違いを認識するとともに、異なる文化の存在への関心と理解を深める。						
到達目標	(1) 日本の文化について理解することができる。 (2) 日本文化と異文化について説明することができる。 (3) 母国の文化と日本の文化の違いについて、テーマを選び、発表することができる。 (4) 日本事情を理解し、日本式のマナーを実践できる。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。						
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	おもてなしの心・日本式のマナーと日本事情		オリエンテーション		該当箇所の復習。	2 時間
	2	山口事情と山口の伝統文化・歴史		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	3	日本の若者のファッション：ダメージジーンズ		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	4	高齢化社会の日本事情		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	5	健康にいい日本食：栄養バランス		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	6	日本の映像芸術：フォトコンテスト		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	7	日本の色形容詞と実際の色彩		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	8	日本の四季：春夏秋冬（雪景色）		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	9	日本のソフトパワーとなったアニメ		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	10	山口の温泉と足湯		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	11	ヒューマンライブラリー（人間図書館）		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	12	朗読に挑戦してみよう！（金子みすゞ・中原中也）		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	13	世界に広がる日本文化		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	14	紙芝居で知る日本の昔話（桃太郎、一寸法師、かぐや姫など）		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	15	紙芝居で知る世界の昔話（裸の王様、ジャックと豆の木など）		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間

成 績 評 価	定期試験 (80%)、小テスト (10%) 発表・プレゼンテーション(10%)
課題(試験・レポート等)に対する フィードバックの方法	小テストを採点し、返却時に間違った箇所を解説する。 課題の作文などを添削し、返却時に誤用例や模範例を示して解説する。
テキストおよび 参 考 文 献	PPT(パワーポイント) 教材、大人が読んで考える絵本・紙芝居教材
メ ッ セ ー ジ な ど	日本文化や異文化を絵本や紙芝居やパワーポイント教材で学びます。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 日本の文化について理解することができる。	日本文化についてほぼ完璧に理解できる。	大きな間違いなく、ほぼ日本文化を理解できる。	間違いはいくつかあるが、基本的な日本文化理解ができる。	日本の文化について理解することができない。	定期試験 (知識・理解)	上 段 20% 下段 5% 小計 25%
	日本文化についてほぼ完璧に理解できる。	大きな間違いなく、ほぼ日本文化を理解できる。	間違いはいくつかあるが、基本的な日本文化理解ができる。	日本の文化について理解することができない。	小テスト (知識・理解)	
(2) 日本の文化について説明することができる。	日本文化についてほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく、ほぼ日本文化を説明できる。	間違いはいくつかあるが、基本的な日本文化の説明ができる。	日本の文化について説明することができない。	定期試験 (知識・理解)	上 段 20% 下段 5% 小計 25%
	日本文化についてほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく、ほぼ日本文化を説明できる。	間違いはいくつかあるが、基本的な日本文化の説明ができる。	日本の文化について説明することができない。	小テスト (知識・理解)	
(3) 母国の文化と日本の文化の違いについて、テーマを選び、発表することができる。	母国の文化と日本の文化の違いについて、発表することができる。	母国の文化と日本の文化の違いについて、説明することができる。	母国の文化と日本の文化の違いについて、理解することができる。	母国の文化と日本の文化の違いについて、理解することができない。	定期試験 (態度・表現力・判断力)	上 段 20% 下段 5% 小計 25%
	母国の文化と日本の文化の違いについて、発表することができる。	母国の文化と日本の文化の違いについて、説明することができる。	母国の文化と日本の文化の違いについて、理解することができる。	母国の文化と日本の文化の違いについて、理解することができない。	発表・プレゼンテーション (態度・表現力・判断力)	
(4) 日本式のマナーを実践し、日本事情を理解できる。	日本式のマナーを実践し、日本事情をよく理解できる。	日本式のマナーを適切に実践し、日本事情をほぼ理解できる。	ある程度、日本式のマナーを実践し、日本事情を理解できる。	日本式のマナーを実践し、日本事情を理解できない。	定期試験 (態度・表現力・判断力)	上 段 20% 下段 5% 小計 25%
	日本式のマナーを実践し、日本事情をよく理解できる。	日本式のマナーを適切に実践し、日本事情をほぼ理解できる。	ある程度、日本式のマナーを実践し、日本事情を理解できる。	日本式のマナーを実践し、日本事情を理解できない。	発表・プレゼンテーション (態度・表現力・判断力)	

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次	期 別
日本国憲法 The Constitution of Japan		全学科		23BASO1001		※ 令和5年度生は令和6年度前期に実施	
講義・演習・実技・実習・実験		単位数	卒業認定	担当教員			実務家教員
講義		2	選択				
ディプロマポリシーとの関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。						○
概 要	私たちが暮らしている日本の国の憲法はどのような考え方・理念をもとに制定されているのか、人権尊重や民主主義の歴史的背景について理解しながら深めていきたいと思います。「日本国憲法」と聞くと、難しいという印象を持つ人も多いかもしれませんが、質問にも随時受け付け、映像なども用いて、憲法に関わる様々な社会の問題を身近な事柄として考えてもらえる授業を目指します。						
到達目標	(1) 日本国憲法の基本原理である基本的人権の尊重、国民主権、平和主義等の考え方や理念について理解を深めたうえで、説明できる。 (2) 憲法制定の背景、近代化の流れを理解しながら、近現代史をあらためて多角的に捉え直し、現在の社会の出来事についても興味、関心を持ち、説明できる。 (3) 最高法規である憲法に規定されている内容を理解し、論理的かつ説得力ある説明ができる。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。						
	回	授業内容		予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	1	日本国憲法の構成と特徴		日本国憲法の特徴	0.75 時間	日本奥憲法の構成	0.75 時間
	2	大日本帝国憲法と戦前の日本		戦前の憲法	0.75 時間	大日本帝国憲法	0.75 時間
	3	日本国憲法の制定		GHQ について	0.75 時間	憲法の制定	0.75 時間
	4	前文と三大原理		前文について	0.75 時間	三大原理について	0.75 時間
	5	国民主権と民主主義		民主主義とは	0.75 時間	国民主権	0.75 時間
	6	欧米近代化の歴史と人権思想		人権とは	0.75 時間	近代化と人権	0.75 時間
	7	基本的人権①－個人の尊重・平等権－		基本的人権	0.75 時間	法の下での平等	0.75 時間
	8	基本的人権②－自由権－		自由権とは	0.75 時間	自由権の種類	0.75 時間
	9	基本的人権③－生存権－		社会権とは	0.75 時間	生存権とその施策	0.75 時間
	10	基本的人権④－参政権・新しい人権－		選挙権とは	0.75 時間	参政権	0.75 時間
	11	平和主義－第9条解釈・平和的生存権－		平和主義とは	0.75 時間	9条の解釈	0.75 時間
	12	統治機構－三権分立－		三権分立とは	0.75 時間	統治機構	0.75 時間
13	日本の裁判制度と法律家		裁判制度	0.75 時間	民事刑事裁判	0.75 時間	

	14	裁判員制度	裁判員制度の概要	0.75 時間	裁判員制度の内容	0.75 時間
	15	まとめ	憲法とは	0.75 時間	まとめ	0.75 時間
成 績 評 価		定期試験 (50%)、課題・レポート (50%)				
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法		定期試験および課題(レポート)については、模範解答を提示する。				
テキストおよび参考文献		テキスト：授業で参考資料を配布 参考文献：必要に応じて紹介				
メ ッ セ ー ジ な ど		難しい言葉や歴史も一つ一つ丁寧に理解を積み重ねていくと、今まで分からなかった世界が身近になり、広がっていきます。がんばりましょう！ 幼稚園教諭二種、小学校教諭二種：「必修」				

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 日本国憲法の基本原理である基本的人権の尊重、国民主権、平和主義等の考え方や理念について理解を深めたうえで、説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	25%
	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	課題・レポート (知識・理解)	25%
(2) 憲法制定の背景、近代化の流れを理解しながら、近現代史をあらためて多角的に捉え直し、現在の社会の出来事についても興味、関心を持ち、説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	10%
	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	課題・レポート (知識・理解)	10%
(3) 最高法規である憲法に規定されている内容を理解し、論理的かつ説得力ある説明ができる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	15%
	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	課題・レポート (知識・理解)	15%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
現代社会問題 Issues in Modern Society		全学科		23BASO1002	1 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒 業 認 定	担 当 教 員			実務家 教員	
講義	2	選択	今川 晋平				
ディプロマ ポリシー との関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○	
概 要	子どもはみな、それぞれの「時代性」を背負って生きている。現代の子どもたちは、どのような問題を抱えているのでしょうか？子どもの生活を激変させた第二次世界大戦終戦から、現在に至るまで、それぞれの時代の子どもの姿を捉えながら、現代の子どもの問題について考える。						
到達目標	(1) 時代背景に合わせた子どもの問題の変化について説明できる。 (2) 子どもに関わる問題について具体的に述べることができる。 (3) マスコミ（新聞、テレビ等）のニュース報道に興味を湧き自分の意見を持って協議する。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。						
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション		配布資料を読んで おく	2 時間	課題を探す	2 時間
	2	終戦前後の子ども文化		配布資料を読んで おく	2 時間	課題を探す	2 時間
	3	戦後の社会的養護		配布資料を読んで おく	2 時間	課題を探す	2 時間
	4	教育制度・集団就職		配布資料を読んで おく	2 時間	課題をまとめる	2 時間
	5	高度経済成長期の子どもたち テレビの世界		配布資料を読んで おく	2 時間	課題をまとめる	2 時間
	6	加熟化する進学塾		配布資料を読んで おく	2 時間	課題をまとめる	2 時間
	7	いじめ		配布資料を読んで おく	2 時間	課題をまとめる	2 時間
	8	平成時代の子どもたち ファミコン・シンдрローム		配布資料を読んで おく	2 時間	発表準備	2 時間
	9	少年A		配布資料を読んで おく	2 時間	発表準備	2 時間
	10	学校に行けない子ども、行かない子ども		配布資料を読んで おく	2 時間	発表準備	2 時間
	11	特別な支援の必要な子どもたち		配布資料を読んで おく	2 時間	発表準備	2 時間
	12	「モンスター・ペアレント」の出現		配布資料を読んで おく	2 時間	発表準備	2 時間
	13	女性に社会進出と保育ニーズ		配布資料を読んで おく	2 時間	発表準備	2 時間
	14	ポスター発表		発表準備	2 時間	振り返りシート の記入	2 時間
	15	スマホ世代の子どもたち		配布資料を読んで おく	2 時間	課題レポート	2 時間
※授業内容を一部変更する場合があります。							

成 績 評 価	定期試験 (40%)、課題・レポート (15%)、授業への取り組み (30%)、発表・プレゼンテーション (15%)
課題(試験・レポート等)に対する フィードバックの方法	試験やレポートは、ルーブリック評価での結果を渡す。
テキストおよび 参 考 文 献	授業時にプリント配布 参考文献：深谷和子編 児童心理「子どもの問題70年」金子書房
メ ッ セ ー ジ な ど	社会人に求められる教養、技能、品格を授業の中で身につける人生で最後の時間です。自覚して頑張りましょう。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 時代背景に合わせた子どもの問題の変化について説明できる。	子どもの問題の変化を的確に説明できる。	子どもの問題の変化について大体のことを説明できる。	時代背景に合わせた子どもの問題の変化を間違いはあるが説明できる。	時代背景に合わせた子どもの問題の変化を説明できていない。	定期試験 (知識・思考力・表現力)	40%
(2) 子どもに関わる問題について具体的に述べることができる	子どもに関わる問題についての的確に認識し、ほぼ完璧に自分の考えを述べている。	子どもに関わる問題について大体のことを認識し、自分の考えを述べている。	子どもに関わる問題について認識の間違いはあるが、最低限の自分の考えを述べている。	子どもに関わる問題について認識できておらず、自分の考えを述べていない。	課題・レポート (知識・思考力・判断力・表現力)	30%
(3) マスコミ（新聞、テレビ等）のニュース報道に興味を湧き自分の意見を持って協議する	的確な問題意識を持って協議している。	問題意識を持ち、協議している。	間違いはいくつかあるが、協議に参加している。	身近な問題に触れようとせず、協議していない。	授業への取り組み (関心・意欲・思考力・表現力)	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次		期 別	
行動科学 Behavioral Science		全学科		23BASO1004		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					実務家教員
講義		2	選択	田中 佑弥					
ディプロマ・ポリシーとの関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。								○
概 要	心理学がどのような学問であるかを紹介し、認知心理学、学習心理学、発達心理学、社会心理学、臨床心理学といった各領域の基礎的な内容を概説する。授業は、テキストを用いて解説する。また、各授業中に講義内容について考えたことについて記入する授業課題を課す。								
到達目標	(1) 行動科学・心理学がどのような学問であるかを理解し、基礎的な知識を有している。								
	(2) 心理学の知識に基づいて、自分や他者の行動を説明することができる。								
	(3) 心理学の知識を糸口として自己や社会等から課題を見だし、取り組むことができる。								
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。								
	回	授業内容		予習内容		予習時間	復習内容		復習時間
	1	オリエンテーション行動科学・心理学とは		－			本時の内容をまとめる。		2 時間
	2	感覚・知覚		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	3	記憶		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	4	学習		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	5	感情		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	6	動機づけ		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	7	知能		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	8	パーソナリティ		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	9	発達		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	10	発達障害		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	11	ストレス		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	12	社会		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	13	心理療法		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	14	心理カウンセリング		キーワードの印象を書く。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間
	15	まとめ		テキストや配布資料を読む。		2 時間	配布資料を読み、まとめる。		2 時間

成 績 評 価	授業の感想・振り返り，授業課題（関心・意欲・態度）50%、 レポート（知識・理解）25%、 レポート（思考力・判断力・表現力）25%
課題(試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	授業課題への回答は必要に応じてフィードバックを行う。 レポートと授業課題はルーブリック評価に基づき結果を示す。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：米谷 淳（編著）行動科学への招待 福村出版
メ ッ セ ー ジ な ど	各授業の授業課題は成績に反映されるため、積極的に記入してください。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 行動科学・心理学がどのような学問であるかを理解し、基礎的な知識を有している。	心理学の各領域の基礎用語を十分に説明することができる。	心理学の各領域の基礎用語を概ね説明することができる。	心理学の各領域の基礎用語について最低限の内容を説明することができる。	心理学の各領域の基礎用語を説明することができない。	レポート （知識，理解）	25%
(2) 心理学の知識に基づいて、自分や他者の行動を説明することができる。	毎時の内容と、自分や他者の行動との関連の見出し、説明した上で自分の考えを述べることができる。	毎時の内容と、自分や他者の行動との関連を見出し、説明することができる。	毎時の内容と、自分や他者の行動との関連の見出しが不十分である。	毎時の内容を通して、自分や他者の行動を説明できない。	授業の感想・振り返り，授業課題 （関心,意欲，態度）	50%
(3)心理学の知識を糸口として自己や社会等から課題を見だし、取り組むことができる。	自己や社会におけるこころの働きについて、心理学的視点に立って考えることができ、表現したうえで実際に取り組むことができる。	自己や社会におけるこころの働きについて、心理学的視点に立って考えることができ、表現することができる。	自己や社会におけるこころの働きについて、心理学的視点に立って考えることができるが、表現が不十分である。	自己や社会におけるこころの働きについて、心理学的視点に立って考えることができない。	レポート （思考力，判断力、表現力）	25%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
物理学 Physics		全学科		23BANA2002	2 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒 業 認 定	担 当 教 員			実務家 教員
講義	2	選択	吉村 洋輔			
ディプロマ ポ リ シー と の 関 係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	物理学の基礎的・基本的事項を理解し、科学的なものの見方・考え方を養う。					
到達目標	(1) 力の表し方 合力、分力の求め方 2 力のつり合いの関係と作用反作用の関係との違いが理解できる。 (2) 重さ (N) と質量 (kg) の定義付けが正しく理解でき、重さは測定する場所によって異なり、質量は絶対不変の量であることが理解できる。 (3) 静止摩擦力について、最大静止摩擦力は垂直抗力に比例することが理解できる。圧力、浮力が正しく理解できる。 (4) 剛体のつり合いについて正しく理解できる。 (5) 速度、加速度の概念を理解し、相対速度、等加速度直線運動について理解できる。落体の運動を等加速度直線運動と結び付けてグラフを活用して、分析する。慣性力、遠心力について理解する。 (6) 仕事と仕事率、仕事量と力学的エネルギーについて理解する。 (7) 熱とエネルギー 熱の本性、セルシウス℃と絶対温度について理解する。仕事による熱の発生と熱の仕事当量について理解する。 (8) 比熱と熱容量について理解し、熱量計算ができるようにする。 (9) 気体の熱的性質について 気体の圧力、ボイルの法則、シャルルの法則、ボイル・シャルルの法則について理解し、熱と仕事、断熱変化について理解する。 (10) 波の伝わり方、波の速さ、波長、振動数、周期について理解する。横波、縦波の伝わり方について理解する。ドップラー効果について理解する。 (11) 電流と電気抵抗について、電気回路、オームの法則、電気抵抗、電圧降下、電流と仕事ジュールの法則、電力と電力量について理解する。 (12) 物理学の基礎・基本的事項について、問題形式の課題を提出し、知識・理解、思考力、判断力の再確認をする。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	力の合成と分解	力の表し方、合力、分力の求め方。	2 時間	2 力のつりあいと作用反作用の違いが説明できる。	2 時間
	2	重さと質量	重さは測定する場所によって異なり質量は不変の量であるがわかる。	2 時間	重さと質量の関係が正しく理解できる。	2 時間
	3	いろいろな力	静止摩擦力、圧力、浮力が正しく図示できる。	2 時間	静止摩擦力、圧力、浮力が正しく理解できる。	2 時間
	4	剛体のつりあい	大きさのある物体について、力のモーメントが理解できる。	2 時間	力のモーメントのつりあいを使って大きさのある物体のつりあいを求めることができる。	2 時間
	5	速度と加速度	速度と加速度の概念が正しく理解できる。	2 時間	等速度運動、等加速度運動についてグラフに表し、グラフから速度、加速度、移動距離を求めることができる。	2 時間

	6	落体の運動	真上に投げた物体、水平に投げた物体の運動が正しく解説できる。	2 時間	等加速度直線運動の 4 つの公式を使って落体の運動を解説できる。	2 時間
	7	慣性力	電車内で天井からつるした物体にはたらく力を正しく図示でき、みかけの力慣性力を正しく説明できる。	2 時間	慣性力＝－質量×加速度を電車の運動、等速円運動において説明できる。	2 時間
	8	仕事と仕事率	仕事と仕事率を正しく理解できる。仕事の原理がわかる。	2 時間	ジュール、ワット単位次元についても理解する。	2 時間
	9	仕事量と力学的エネルギー	運動エネルギー、位置エネルギー。力学的エネルギーについて理解する。	2 時間	保存力だけがはたらく場合力学的エネルギーは保存されることを使って、真上に投げた物体の運動、水平に投げた物体の運動を解説できる。	2 時間
	10	熱とエネルギー	熱の本性について正しく理解し、様々な熱現象を原子、分子の概念を用いて説明できる。	2 時間	セルシウス度、絶対温度、熱の仕事当量について理解を深める。また熱量計算ができる。	2 時間
	11	気体の熱的性質	気体の圧力、ボイルの法則、シャルルの法則、ボイルシャルルの法則を正しく理解する。	2 時間	気体の内部エネルギー、熱力学の第一法則断熱変化について理解する。	2 時間
	12	波の伝わり方	波の伝わり方を媒質の概念から説明できる。	2 時間	横波、縦波、ドップラー効果について理解を深める。	2 時間
	13	電気と電圧、電流と電子	電流回路、抵抗、電圧降下、抵抗率、オームの法則を理解する。	2 時間	抵抗を直列、並列接続した回路で抵抗を流れる電流を求める。	2 時間
	14	電気エネルギー	ジュールの法則、電力、電力量、電力の単位を理解する。	2 時間	電気器具を消費した時間から消費電力を求めることができる。	2 時間
	15	問題演習	問題演習課題プリント	2 時間	プリントの問題が確実に解けるようにする。	2 時間
成 績 評 価		定期試験 (80%)、課題・レポート (20%)				
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法		ループリック評価をフィードバックする。				
テキストおよび参考文献		作成プリントを使用				
メ ッ セ ー ジ な ど		日常生活でよく出会う物理事象を取り上げ、おもしろく興味ある授業にする。				

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 力の表し方 合力、分力の求め方 2力のつり合いの関係と作用反作用の関係との違いが理解できる。	ベクトル作図を使ってほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基礎・基本的事項は理解できている	いくつかの間違いはあるが、最低限の基本は理解できている。	理解できていない。	定期試験	9%
(2) 重さ (N) と質量 (kg) の定義付けが正しく理解でき、重さは測定する場所によって異なり、質量は絶対不変の量であることが理解できる。	ほぼ完璧に理解できている。	大きな間違いはなく基礎・基本的事項は理解できている	いくつかの間違いはあるが、最低限の基本は理解できている。	理解できていない。	定期試験	5%
(3) 静止摩擦力について、最大静止摩擦力は垂直抗力に比例することが理解できる。圧力、浮力が正しく理解できる。	力のベクトル作図を使って説明でき、ほぼ完璧に理解できている。	大きな間違いはなく基本的事項は理解できている。	いくつかの間違いはあるが、最低限の基本は理解できている。	理解できていない。	定期試験	9%
(4) 剛体のつり合いについて正しく理解できる。	ほぼ完璧に理解できている。応用力も身につけている。	大きな間違いはなく基本的事項は理解できている。	間違いはあるが最低限の基本事項は理解できている。	理解できていない。	定期試験	6%
(5) 速度、加速度の概念を理解し、相対速度、等加速度直線運動について理解できる。落体の運動を等加速度直線運動と結び付けてグラフを活用して、分析する。慣性力、遠心力について理解する。	基礎・基本的事項がほぼ完璧に理解できおり、思考力応用力も身につけている。	大きな間違いはなく基本的事項は理解できている。	いくつかの間違いはあるが最低限の基本事項は理解できている。	理解できていない。	定期試験	9%
(6) 仕事と仕事率、仕事量と力学的エネルギーについて理解する。	基礎・基本的事項がほぼ完璧に理解できおり、思考力応用力も身につけている。	基礎・基本的事項が大きな間違いがなく、ほぼ理解している。	いくつかの間違いはあるが最低限の基本事項は理解できている。	理解できていない。	定期試験	8%
(7) 熱とエネルギー 熱の本性、セルシウス度と絶対温度について理解する。仕事による熱の発生と熱の仕事当量について理解する。	基礎・基本的事項がほぼ完璧に理解できおり、応用力も身につけている。	大きな間違いがなく、基礎・基本的事項をほぼ理解している。	いくつかの間違いはあるが最低限の基本事項は理解できている。	理解できていない。	定期試験	5%
(8) 比熱と熱容量について理解し、熱量計算ができるようにする。	基礎・基本的事項がほぼ完璧に理解できおり、応用力も身につけている。	大きな間違いがなく、基礎・基本的事項をほぼ理解している。	いくつかの間違いはあるが最低限の基本事項は理解できている。	理解できていない。	定期試験	7%
(9) 気体の熱的性質について 気体の圧力、ボイルの法則、シャルルの法則、ボイル・シャルルの法則について理解し、熱と仕事、断熱変化について理解する。	基礎・基本的事項がほぼ完璧に理解できおり、思考力応用力も身につけている。	大きな間違いがなく、基礎・基本的事項をほぼ理解している。	いくつかの間違いはあるが最低限の基本事項は理解できている。	理解できていない。	定期試験	6%

(10) 波の伝わり方、波の速さ、波長、振動数、周期について理解する。横波、縦波の伝わり方について理解する。ドップラー効果について理解する。	基礎・基本的事項がほぼ完璧に理解できおり、思考力応用力も身につけている。	大きな間違いがなく、基礎・基本的事項をほぼ理解している。	いくつかの間違いはあるが最低限の基本事項は理解できている。	理解できていない。	定期試験	6%
(11) 電流と電気抵抗について、電気回路、オームの法則、電気抵抗、電圧降下、電流と仕事ジュールの法則、電力と電力量について理解する。	基礎・基本的事項がほぼ完璧に理解できおり、思考力応用力も身につけている。	大きな間違いがなく、基礎・基本的事項をほぼ理解している。	いくつかの間違いはあるが最低限の基本事項は理解できている。	理解できていない。	定期試験	10%
(12) 物理学の基礎・基本的事項について、問題形式の課題を提出し、知識・理解、思考力、判断力の再確認をする。	基礎・基本的事項がほぼ完璧に理解できおり、思考力応用力も身につけている。	大きな間違いがなく、基礎・基本的事項をほぼ理解している。	いくつかの間違いはあるが最低限の基本事項は理解できている。	理解できていない。	課題・レポート	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
生物学 Biology		全学科		23BANA2004	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		実務家 教員
講義		2	選択	安藤 稔朗		
ディプロマ ポ リ シー と の 関 係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	生物学への興味と関心が遠ざかった学生や、高校で生物を履修してこなかった学生も考慮に入れながら、生物学の基礎的・基本的事項について学習し、生物学的思考力を養う。 生物学の基礎となる理論、現象について学習する。					
到達目標	(1) 生物分野において、科学的なものの見方、考え方を培うための内容について、具体的な資料を活用しながら説明できる。 (2) 生物学で取り扱う教材の特性や着眼点などについて、レポートにまとめ説明できる。 (3) テキストの生物教材をとおして、自然現象の解明の仕方を説明できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容 復習 時間
	1	オリエンテーション		テキスト 1～5 ページを読んでおく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	2	生物学のあゆみ		用意したプリントを読んでおく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	3	生命とは何か ー生命とその特徴ー		用意したプリントを読んでおく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	4	生命の基本単位 ー細胞ー		テキスト6～11 ページを調べておく	2 時間	単細胞生物と多細胞生物をまとめる 2 時間
	5	植物の構成と機能		用意したプリントを読んでおく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	6	植物の成長		テキスト 12～13Pを調べておく	2 時間	植物の成長について特色を整理する 2 時間
	7	環境と植物		用意したプリントを読んでおく	2 時間	環境と植物のかかわりをまとめる 2 時間
	8	動物の働き ー生理作用ー		用意したプリントを読んでおく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	9	動物の行動		テキスト 20～25Pを調べておく	2 時間	授業を振り返り、内容を復習する 2 時間
	10	生殖と発生		テキスト 14～16Pを調べておく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	11	遺伝		用意したプリントを読んでおく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	12	生物の多様性と進化		用意したプリントを読んでおく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	13	生物の生活と生産		テキスト 26～30Pを調べておく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	14	生物界のつりあいと自然環境 保全		テキスト 31～32Pを調べておく	2 時間	授業を振り返り、内容をまとめる 2 時間
	15	地球環境と生命		テキスト 33～34Pを調べておく	2 時間	授業を振り返り、要点をまとめる 2 時間
成 績 評 価		定期試験（30%）、課題・レポート（30%）、教材作成（40%）				

課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法	授業の振り返りシートにコメントを書き、次の授業時に返却する。レポートや試験は、ルーブリック評価の結果を渡す。
テキストおよび参考文献	テキスト：安藤稔朗「生物学」山口短期大学 資料・プリント：その都度配布
メッセージなど	講義で学び取る学習から、講義を契機に自分の頭で思考する学習への転換をはかることが肝要である。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 生物分野において、科学的なものの見方、考え方を培うための内容について、具体的な資料を活用しながら説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	30%
(2) 生物学で取り扱う教材の特性や着眼点などについて、レポートにまとめ説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、説明できる。	説明できていない。	課題・レポート (関心・意欲)	30%
(3) テキストの生物教材をとおして、自然現象の解明の仕方を説明できる。	ほぼ完璧に授業を工夫できる。	大きな間違いがなく、授業を工夫できる。	間違いはいくつかあるが、授業を工夫できる。	工夫できていない。	教材作成 (思考力・判断力・表現力)	40%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
データサイエンス入門 Introduction to Data Science		全学科		23BANA1001	1 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒 業 認 定	担 当 教 員			実務家 教員
講義	2	選択	横山 修			
ディプロマ ポリシー との 関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	数理・データサイエンス・AI は、私たちの日常生活や社会の諸問題を解決する有力なツールである。この講義では、数理・データサイエンス・AI がどのような領域でどのように利活用されているのかを現場での事例を挙げて説明する。また、数理・データサイエンス・AI の利活用に当たり、留意すべき事項についても解説する。さらに、データを適切に処理・分析する力を養うため、実データを用いた演習を行う。					
到達目標	(1) 数理・データサイエンス・AI が社会にもたらした変化およびデータ・AI の利活用の最新動向について説明できる。 (2) 社会で利活用されているデータやその活用法およびデータ・AI の活用領域について説明することができる。 (3) データ・AI の利活用により現場においてどのような価値が生み出されているか、また、その際に利用されている技術について事例を挙げて説明できる。 (4) 数理・データサイエンス・AI の利活用に当たり留意すべき事項（ELSI、データ倫理、情報セキュリティ等）を説明できる。 (5) データを適切に処理・分析し、データが持つ意味を説明できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション ―数理・データサイエンス・AI が社会にもたらした変化―	シラバスを読み、科目の内容を把握する	1 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	2	社会で利活用されているデータとその活用法および活用領域	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	3	データ・AI の利活用のための技術	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	4	現場におけるデータ・AI 利活用の事例紹介	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	5	データ・AI 利活用の最新動向	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	6	情報セキュリティ、データ・AI 利活用における法と倫理	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	7	データを読む① ―量的データと質的データ、データの分布と代表値―	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	8	データを読む② ―データのばらつき―	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	9	データを読む③ ―誤差、打ち切り、脱落を含むデータの取り扱い―	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	10	データを読む④ ―データの相関―	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	11	データを読む⑤ ―クロス集計―	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間

	12	データを読む⑥ ー母集団と標本ー	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	13	データを説明する ーデータのグラフ・チャート化ー	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	14	データを扱う① ーデータ解析ツールの使用方法ー	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
	15	データを扱う② ーデータの集計・並べ替え・ランキングー	授業テーマについて調べておく	2 時間	授業で学んだ内容を復習する	2 時間
成 績 評 価		課題・レポート（80%）、授業への取り組み（20%）				
課題(試験・レポート等)に対する フィードバックの方法		定期試験とレポートはルーブリック評価に基づき結果を示す。				
テキストおよび 参 考 文 献		テキスト：なし				
メ ッ セ ー ジ な ど		小学校教諭二種免許状、幼稚園教諭二種免許状：必修、情報メディア学科：卒業必修				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 数理・データサイエンス・AI が社会にもたらした変化およびデータ・AI の利活用の最新動向について説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力)	20%
(2) 社会で利活用されているデータやその活用法およびデータ・AI の活用領域について説明することができる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力)	10%
(3) データ・AI の利活用により現場においてどのような価値が生み出されているか、また、その際に利用されている技術について事例を挙げて説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力)	10%
(4) 数理・データサイエンス・AI の利活用に当たり留意すべき事項（ELSI、データ倫理、情報セキュリティ等）を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力)	10%
(5) データを適切に処理・分析し、データが持つ意味を説明できる。	ほぼ完璧に、データ処理・分析ができ、データが持つ意味を説明できる。	大きな間違いがなく、データ処理・分析ができ、データが持つ意味を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限のデータ処理・分析ができ、データが持つ意味を説明できる。	データの処理・分析ができない。	授業への取り組み (知識・理解・技能・思考力・判断力)	20%
					課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力)	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
学問と人間の探求 Study on Academics and Human Beings		全学科		23BAGE1001	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			実務家 教員	
講義	2	必修	柴田 道信・佐藤 嘉倫				
ディプロマ ポリシー との 関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○	
概 要	新入生が大学生活に円滑に適応し、学友とともに有意義な学生生活を送れることを目的とする。本学の理念と方針、学生生活の心得、大学での学びへの理解を深めるとともに、これからの人生を見据えた学生生活のあり方を学生自ら考える時間とする。						
到達目標	(1) 大学での学びの意義を理解し、自らの将来と関連付けながら、主体的に学ぶことができる。 (2) 大学生としての基本的なアカデミック・スキルが身に付いている。 (3) 異なる考え方や知識を持つ人々と積極的にコミュニケーションを図り、自らの知識や考え方を広げることができる。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。						
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション		シラバスを読み、科目の内容を把握する	1 時間	授業内容を振り返り、考えをまとめる	2 時間
	2	本学を知る ～建学の精神と 3 つのポリシー～		学生便覧の該当箇所を読む	2 時間	授業内容を振り返り、考えをまとめる	2 時間
	3	学生生活について①学生生活の心得		学生便覧の該当箇所を読む	2 時間	授業内容を振り返る	2 時間
	4	学生生活について②安全・安心な生活		消費者問題について調査する	2 時間	授業内容を振り返る	2 時間
	5	大学での学びとキャリアデザイン		大学での学びの意義を考え、まとめる	2 時間	授業内容を振り返り、自己分析を行う	2 時間
	6	Google Classroom の利用①基本的な使用方法		Google Classroom について調べておく	2 時間	授業内容を振り返り、課題に取り組む	2 時間
	7	Google Classroom の利用②課題等の提出方法		どのような提出方法があるか調べておく	2 時間	授業内容を振り返り、課題に取り組む	2 時間
	8	レポートの書き方①レポートとは？		レポートとは何かを調べる	2 時間	授業内容を振り返る	2 時間
	9	レポートの書き方②原稿用紙の使い方		原稿用紙の使い方を調べる	2 時間	授業内容を振り返る	2 時間
	10	レポートの書き方③論理的な書き方		論理的な書き方とは何か考える	2 時間	授業内容を振り返る	2 時間
	11	レポートの書き方④引用のルール		引用のルールについて調べる	2 時間	課題レポートを作成する	2 時間
	12	グループ討議について		グループ討議の発散・収束手法を調べる	2 時間	授業内容を振り返る	2 時間
13	グループ討議①選択型		選択型グループ討議について調べる	2 時間	授業内容を振り返り、グループ討議の意義を考える	2 時間	

	14	グループ討議②課題解決型	課題解決型グループ討議について調べる	2時間	授業内容を振り返り、グループ討議の意義を考える	2時間
	15	まとめ	授業全体を振り返る	2時間	授業内容を振り返り、考えをまとめる	2時間
成績評価		課題・レポート (30%)、授業への取り組み (40%)、グループワーク・グループ討議 (30%)				
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法		授業において提示した課題については、授業内で個人あるいは全体に対してフィードバックする。				
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						

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 大学での学びの意義を理解し、自らの将来と関連付けながら、主体的に学ぶことができる。	大学での学びと自らの将来を十分に関連付け、主体的に学ぶことができる。	大学での学びと自らの将来をある程度関連付け、主体的に学ぶことができる。	最低限ではあるが、主体的な学びの姿勢が見られる。	主体的な学びの姿勢が見られない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	40%
(2) 大学生としての基本的なアカデミック・スキルが身に付いている。	ほぼ完璧にアカデミック・スキルが身に付いている。	大きな間違いもなく、アカデミック・スキルが身に付いている。	最低限のアカデミック・スキルは身に付いている。	アカデミック・スキルが身に付いていない。	課題・レポート (思考力・判断力・表現力)	30%
(3) 異なる考え方や知識を持つ人々と積極的にコミュニケーションを図り、自らの知識や考え方を広げることができる。	積極的にコミュニケーションを図り、自らの知識や考えを大きく発展させることができる。	コミュニケーションを図り、自らの知識や考え方をある程度広げることができる。	最低限のコミュニケーションは図ることができる。	コミュニケーションを図ることができない。	グループワーク・グループ討議 (態度・思考力・表現力・協働性)	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
国際交流 International Activities		全学科		23BAGE2002	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			実務家 教員	
演習	2	必修	中津 愛子・寺本 公思・柴田 道信・ 田中 奏子・呉 靱				
ディプロマ ポリシー との関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○	
概 要	文化的背景の異なる人々との交流を通じて、様々な文化・風習・考え方に触れ、異文化への理解を深める。また、実際の体験に基づき異文化理解を深めることを目的とする。						
到達目標	(1) 外国事情や異文化に興味・関心を持ち、意欲的に学ぶことができる。 (2) 異なる文化を持つ人々とコミュニケーションを図るための態度と能力を身に付けている。 (3) 複眼的な視点で異文化を捉え、異文化に理解を示すことができる。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。						
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション 私と国際交流 1（まとめる）		シラバスを読む	1 時間	自分の人生における国際交流をまとめる	1 時間
	2	私と国際交流 2（共有する）		自分の人生における国際交流をまとめる	1 時間	グループ活動の結果をまとめる	1 時間
	3	私の国際交流体験記 1 （日常生活）		日常生活における常識と非常識を考える	1 時間	本時の内容を振り返る	1 時間
	4	私の国際交流体験記 2 （食文化）		自国の食文化の特徴をまとめる	1 時間	本時の内容を振り返る	1 時間
	5	私の国際交流体験記 3 （コミュニケーション）		日常使うジェスチャーを考える	1 時間	本時の内容を振り返る	1 時間
	6	私の国際交流体験記 4 （価値観）		自身の価値観を考える	1 時間	本時の内容を振り返る	1 時間
	7	海外の生活文化や習慣を知る 1		指示された国について調べる	1 時間	本時の内容を振り返る	1 時間
	8	海外の生活文化や習慣を知る 2		指示された国について調べる	1 時間	本時の内容を振り返る	1 時間
	9	海外の生活文化や習慣を知る 3		指示された国について調べる	1 時間	本時の内容を振り返る	1 時間
	10	まとめ		前期の授業内容を振り返りまとめる	2 時間		
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	11	オリエンテーション 国際交流活動について調べよう 1			1 時間	外務省の HP 等で調べる	1 時間
12	国際交流活動について調べよう 2		資料を自分で見つける	1 時間	資料を読みまとめる	1 時間	

	13	国際交流活動について調べよう 3	資料を読んでおく	1 時間	資料を読みまとめる	1 時間
	14	海外で活躍する人々		1 時間	本時の内容を振り返る	1 時間
	15	異文化理解講座 1		1 時間		1 時間
	16	異文化理解講座 2		1 時間		1 時間
	17	異文化理解講座 3		1 時間		1 時間
	18	異文化理解講座 4		1 時間		1 時間
	19	異文化理解講座 5		1 時間		1 時間
	20	まとめ	全授業内容を振り返りまとめる	1 時間		
成 績 評 価		課題・レポート (30%)、授業への取り組み (70%)				
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法		授業において提示した課題については、授業内で全体に対してフィードバックする。				
テキストおよび参考文献		適宜プリントを配布				
メ ッ セ ー ジ な		海外を訪れ、異文化を体験するということは、何事にも代え難い経験であり、その後の人生の大きな糧となります。これをきっかけに皆さんが海外の文化に関心を持ち、海外を視野に活躍する人材となることを期待しています。				

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 外国事情や異文化に興味・関心を持ち、意欲的に学ぶことができる。	外国文化へ高い興味・関心を示し、意欲的に学ぶ姿勢が見られる。	外国文化へ興味・関心を持ち、学ぶ姿勢も十分見られる。	外国文化への興味・関心は低い、最低限の学ぶ姿勢は見られる。	外国文化への興味・関心が低く、学ぶ姿勢が見られない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	50%
(2) 異なる文化を持つ人々とコミュニケーションを図るための態度と能力を身に付けている。	完璧に身に付いている。	十分に身に付いている。	最低限であるが身に付いている。	身に付いていない。	授業への取り組み (態度・表現力・協働性)	20%
(3) 複眼的な視点で異文化を捉え、異文化に理解を示すことができる。	自身の世界観およびこれと異なる世界観の見方から異文化を観察し、異文化経験を解釈できる。	自身の世界観およびこれと異なる世界観の見方から異文化を観察することができる。	自分の世界観を中心に異文化を見ているが、異文化を理解しようとする姿勢は見受けられる。	自分の世界観のみを通して異文化を見ており、異文化への理解・も低い。	課題・レポート (思考力・判断力・表現力)	30%

授業科目			対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
言葉とコミュニケーション Language and Communication			全学科 (一般学生対象)		23BAGE1004	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			実務家 教員
講義		2	選択	小河原 香代子			
ディプロマポリシーとの関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。						○
概 要	英語でコミュニケーションを図る際に大切なことは何だろうか？英語と日本語の言語文化の違いから日本人が陥りやすい問題点に焦点を当て、会話を円滑に続けられる能力を身につけるためのストラテジー（方略）について学ぶ。						
到達目標	(1) 英語と日本語の言語表現のストラテジーの違いについて説明できる。						
	(2) 英語コミュニケーション方略について主体的に考え、場面や状況に応じて実践することができる。						
	(3) 言語文化の違いについての気付き、考え方を述べることができる。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。						
	回	授業内容		予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	1	イントロダクション Unit 1 困っている人に話しかける				Unit 1: テキストの内容、英語表現を復習する。	2時間
	2	Unit2 初対面の人と会話を続ける		Unit 2: テキストを読んで内容を理解する。わからない単語は調べておく。 Exercises をする。	2時間	Unit 2: テキストの内容、英語表現を復習する。 音声が開けるところは音声を聞いて練習する。	2時間
	3	Unit 1, 2 復習		Unit 1、2: 練習問題のやっていない箇所	2時間	Unit 1、2: テキストにある表現を覚える。音声が開けるところは音声を聞いて練習する。	2時間
	4	Unit 3 ポジティブ/ネガティブな意見を述べる		Unit 3: テキストを読んで内容を理解する。わからない単語は調べておく。 Exercises をする。	2時間	Unit 3: テキストの内容、英語表現を復習する。 音声が開けるところは音声を聞いて練習する。	2時間
	5	Unit 4 体調を伝える		Unit 4: 同上	2時間	Unit 4: 同上	2時間
	6	Unit 5 注意する		Unit 5: 同上	2時間	Unit 5: 同上	2時間
	7	Unit 6 提案する		Unit 6: 同上	2時間	Unit 6: 同上	2時間
	8	Unit 7 スケジュールを調整する		Unit 7: 同上	2時間	Unit 7: 同上	2時間
	9	Unit 8 依頼を断る		Unit 8: 同上	2時間	Unit 8: 同上	2時間
	10	Unit 9 解決策を提案する/協同作業する		Unit 9: 同上	2時間	Unit 9: 同上	2時間
	11	Unit 10 お願いする		Unit 10: 同上	2時間	Unit 10: 同上	2時間
	12	Unit 11 アドバイスをする		Unit 11: 同上	2時間	Unit 11: 同上	2時間
	13	Unit 12 発言を聞き返す		Unit 12: 同上	2時間	Unit 12: 同上	2時間
	14	Unit 13 相手を励ます		Unit 13: 同上	2時間	Unit 13: 同上	2時間
	15	Unit 14 誤解を解く/真意を伝える復習		Unit 14: 同上	2時間	Unit 14: 同上	2時間

成 績 評 価	定期試験（70%）、毎回の授業の感想・振り返り、毎回の授業課題（30%）
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法	授業の振り返りシートを評価し、次の授業時に返却する。
テキストおよび参考文献	<i>NUST-HAVE English Skills for Global Communication</i> グローバル人材をめざす大学生の英語スキル&コミュニケーション
メ ッ セ ー ジ な ど	実際にペアワークやグループワークでコミュニケーションを取りながら行うアクティブラーニング型の授業です。互いに学び合う、積極的な授業参加を望みます。予習、復習が必要です。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 英語と日本語の言語表現のストラテジーの違いについて説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく、基本的概念を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本的概念を説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	30%
(2) 英語コミュニケーション方略について主体的に考え、場面や状況に応じて実践することができる。	課題を正しく認識し、ほぼ完璧に場面や状況に応じた表現を実践することができる。	課題に対する認識に誤りや大きな論理的問題もなく、場面や状況に応じた表現を実践することができる。	課題に対する認識に間違いがいくつかあるが、場面や状況に応じた表現を最低限実践することができる。	課題に対する認識に間違いがあり、場面や状況に応じた表現ができていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	40%
(3) 言語文化の違いについての気付き、考え方を述べることができる。	言語文化の違いについて理解し、自分の気付き、考え方を明確に述べている。	言語文化の違いについて、認識に誤りや大きな論理的問題もなく、最低限の自分の気付き、考え方を述べている。	言語文化の違いについて、認識に間違いがいくつかあるが、最低限の自分の気付き、考え方を述べている。	言語文化の違いについて、認識に間違いがあり、自分の考えを述べていない。	毎回の授業の感想・振り返り、毎回の授業課題 (関心・意欲・思考力・判断力・表現力)	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
言葉とコミュニケーション Language and Communication		全学科 (留学生対象)		23BAGE2005	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			実務家 教員
講義	2	選択	林 伸一			
ディプロマポリシーとの関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	日本語でコミュニケーションを図る際に大切なことは何だろうか？母語と日本語の言語文化の違いから日本語学習者が陥りやすい問題点に焦点を当て、読解力と会話を円滑に続けられる能力を身につけるためのストラテジー（方略）について学ぶ。					
到達目標	(1) わからない言葉の意味を聞いて、どうすればいいのか確認することができる。 (2) 頼みにくいことを丁寧に頼むことができる・感謝の気持ちを表すことができる。 (3) 事情を説明して丁寧に謝ることができる・変更をお願いすることができる。 (4) 人や物の様子を詳しく説明することができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	お願いがあるんですが（頼みにくいことを丁寧に頼む・感謝の気持ちを表す）／畳	オリエンテーション		該当箇所の復習。	2 時間
	2	何のことですか（わからない言葉の意味を聞いて、どうすればいいのか確認する）／外来語	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	3	遅れそうなんです（事情を説明して丁寧に謝る・変更をお願いする）／時間よ、止まれ！	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	4	伝言お願いできますか(伝言を頼む・受ける・留守番電話に伝言を残す)／電話嫌い	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	5	どう行ったらいいのでしょうか（行き方を尋ねる・教える・道順を尋ねる・教える）／地図	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	6	行かせていただきたいんですが（許可を得たいと申し出る）／メンタルトレーニング	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	7	楽しみにしています・遠慮させてください（誘いを受ける・断る）／まんじゅう、怖い	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	8	迷子になっちゃったんです（人や物の様子を詳しく説明する）／科学者ってどう見える？	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	9	どこが違うんですか（希望や条件を伝える・比較し選択する）／カラオケ	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間

	10	そんなはずはありません（誤解されたことに冷静に反応する）／記憶型と注意型	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	11	お勧めのところ、ありませんか（提案する・提案を受け入れる）／白川郷の黄金伝説	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	12	ご迷惑をかけてすみませんでした（謝る・事情を説明する）／日本で暮らす（座談会）	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	13	まとめと復習（弱点補強） 1	既習事項まとめ。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	14	まとめと復習（弱点補強） 2	既習事項まとめ。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	15	まとめと復習（弱点補強） 3	既習事項まとめ。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
＊ 1 レッスン 1 課を目安としていますので予習、復習をしっかりとて授業に臨むこと。						
成 績 評 価		定期試験（80%）、小テスト（20%）				
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法		小テストを採点し、返却時に間違った箇所を解説する。 課題の作文などを添削し、返却時に誤用例や模範例を示して解説する。				
テキストおよび参考文献		小テストとして、日本語能力試験問題集などを用いる				
メ ッ セ ー ジ な ど		日本語と日本文化に興味を持って、会話練習などの活動に積極的に授業参加されることを望みます。予習、復習が必要です。				

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) わからない言葉の意味を聞いて、どうすればいいのか確認することができる。	ほぼ完璧に確認できる。	大きな間違いなく、確認できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の確認はできる。	確認することができない。	定期試験 (知識・理解)	20%
	ほぼ完璧に確認できる。	大きな間違いなく、確認できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の確認はできる。	確認することができない。	小テスト (知識・理解)	5%
(2) 頼みにくいことを丁寧に頼むことができる・感謝の気持ちを表すことができる。	ほぼ完璧に依頼し、感謝することができる。	大きく礼を失うことなく依頼し、感謝できる。	表現上の間違いはいくつかあるが、おおよそ依頼し、感謝できる。	依頼し、感謝することができない。	定期試験 (知識・理解)	20%
	ほぼ完璧に依頼し、感謝することができる。	大きく礼を失うことなく依頼し、感謝できる。	表現上の間違いはいくつかあるが、おおよそ依頼し、感謝できる。	依頼し、感謝することができない。	小テスト (知識・理解)	5%
(3) 事情を説明して丁寧に謝ることができる・変更をお願いすることができる。	ほぼ完璧に事情説明し謝れる。変更依頼ができる。	大きな間違いなく事情説明し謝れる。変更依頼ができる。	表現上の間違いはいくつかあるが、おおよそ事情を説明し、変更できる。	事情を説明して丁寧に謝ることができない。変更をお願い出ることができない。	定期試験 (態度・表現力・判断力)	20%
	ほぼ完璧に事情説明し謝れる。変更依頼ができる。	大きな間違いなく事情説明し謝れる。変更依頼ができる。	表現上の間違いはいくつかあるが、おおよそ事情を説明し、変更できる。	事情を説明して丁寧に謝ることができない。変更をお願い出ることができない。	小テスト (態度・表現力・判断力)	5%
(4) 人や物の様子を詳しく説明することができる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく説明できる。	表現上の間違いはいくつかあるが、ほぼ説明できる。	人や物の様子を詳しく説明することができない。	定期試験 (態度・表現力・判断力)	20%
	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく説明できる。	表現上の間違いはいくつかあるが、ほぼ説明できる。	人や物の様子を詳しく説明することができない。	小テスト (態度・表現力・判断力)	5%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次	期 別	
英語会話 English Conversation		全学科		23BAFL1001		1 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				実務家 教員	
演習	2	必修	Inkster Ryan					
ディプロマ ポ リ シー と の 関 係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。						○	
概 要	(概要)様々な状況における実用的な英語会話能力を養成する。正確な発音や文法よりも、コミュニケーション能力の養成を重視する。読む・書く作業も若干含む。 (目標) 自己紹介、人物や服装の描写ができる、事物の比較ができる、好みについて表現できる、能力について述べられる、自由時間の使い方・好き嫌いについて表現できる、道順を教えたり理解したりできる、過去の出来事について話せる、指示を与えたり、規則について話したり、助言を与えたりできる。							
到達目標	(1) 英会話に役に立つ語彙や文法を学ぶ (2) 英語を聞く力を養う。 (3) さまざまなトピックで英会話を練習する							
授業内容 と 進め方								
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間		
	1	(Assessment & Placement) 英会話レベル判定	中高英語内容の復習	2 時間	中高英語内容の復習	2 時間		
	2	Japanese Sports and clubs (スポーツ)	Pg. 5 読む	2 時間	Pg.6 読む	2 時間		
	3	Japanese Sports and clubs (スポーツ)	Pg. 7 読む	2 時間	Pg8-9 読む	2 時間		
	4	Japanese Music (音楽)	Pg 11 読む	2 時間	Pg12 読む	2 時間		
	5	Japanese Music (音楽)	Pg. 13 読む	2 時間	Pg. 14-15 読む	2 時間		
	6	Japanese Food (食べ物)	Pg. 17 読む	2 時間	Pg. 18 読む	2 時間		
	7	Japanese Food (食べ物)	Pg. 19 読む	2 時間	Pg 20-21 読む	2 時間		
	8	Japanese Holidays (祝日)	Pg 29 読む	2 時間	Pg. 30 読む	2 時間		
	9	Japanese Holidays (祝日)	Pg 31 読む	2 時間	Pg. 32-33 読む	2 時間		
	10	Japanese Games	Pg. 35 読む	2 時間	Pg. 36 読む	2 時間		
	11	Japanese Games	Pg. 37 読む	2 時間	Pg. 38-39 読む	2 時間		
	12	Famous Cities (観光)	Pg. 41 読む	2 時間	Pg. 42 読む	2 時間		
	13	Famous Places (観光)	Pg. 43 読む	2 時間	Pg. 44-45 読む	2 時間		
	14	REVIEW (復習)	コミュニケーション サマリー 学習	2 時間	コミュニケーション サマリー 学習	2 時間		
	15	REVIEW (復習)	コミュニケーション サマリー 学習	2 時間	コミュニケーション サマリー 学習	2 時間		
	TEST(復習)							
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間		
16	(Assessment & Placement) 英会話レベル判定	中高英語内容の復習	2 時間	中高英語内容の復習	2 時間			

	17	Japanese Sports and clubs (スポーツ)	Pg. 5 読む	2 時間	Pg.6 読む	2 時間
	18	Japanese Sports and clubs (スポーツ)	Pg. 7 読む	2 時間	Pg8-9 読む	2 時間
	19	Japanese Music (音楽)	Pg 11 読む	2 時間	Pg12 読む	2 時間
	20	Japanese Music (音楽)	Pg. 13 読む	2 時間	Pg. 14-15 読む	2 時間
	21	Japanese Food (食べ物)	Pg. 17 読む	2 時間	Pg. 18 読む	2 時間
	22	Japanese Food (食べ物)	Pg. 19 読む	2 時間	Pg 20-21 読む	2 時間
	23	Japanese Holidays (祝日)	Pg 29 読む	2 時間	Pg. 30 読む	2 時間
	24	Japanese Holidays (祝日)	Pg 31 読む	2 時間	Pg. 32-33 読む	2 時間
	25	Japanese Games	Pg. 35 読む	2 時間	Pg. 36 読む	2 時間
	26	Japanese Games	Pg. 37 読む	2 時間	Pg. 38-39 読む	2 時間
	27	Famous Cities (観光)	Pg. 41 読む	2 時間	Pg. 42 読む	2 時間
	28	Famous Places (観光)	Pg. 43 読む	2 時間	Pg. 44-45 読む	2 時間
	29	REVIEW (復習)	コミュニケーション サマリー 学習	2 時間	コミュニケーション サマリー 学習	2 時間
	30	REVIEW (復習)	コミュニケーション サマリー 学習	2 時間	コミュニケーション サマリー 学習	2 時間
	TEST(復習)					
成 績 評 価		その他 (100%)				
課題(試験・レポート等) に対する フィードバックの方法		マンツーマンインタビュー				
テキストおよび 参 考 文 献		Explain It: Talking about Japanese Culture in English. Robert Long. Perceptia Press, Nagoya. ISBN: 9784939130793				
メ ッ セ ー ジ な ど		ネイティブ講師による基礎的な日常会話 (コミュニケーション) 授業				

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 英会話に役に立つ 語彙や文法を学ぶ	ほぼ完璧に学 ぶことができる。	あまり問題な くできる。	少しは問題が あるが、最低限 はできる。	語彙や文法を 学ぶことがで きない。	その他	34%
(2) 英語を聞く力を養う	ほぼ完璧に学 ぶことができる	あまり問題な くできる。	少しは問題が あるが、最低限 はできる。	聞く力を養う ことができない。	その他	33%
(3) さまざまなトピック で英会話を練習する	ほぼ完璧に学 ぶことができる	あまり問題な くできる。	少しは問題が あるが、最低限 はできる。	英会話ができ ない。	その他	33%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
英語会話 English Conversation		全学科		23BAFL1001	1 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			実務家 教員
演習	2	必修	大野 厚子			
ディプロマ ポ リ シー と の 関 係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	英語学習初心者を対象とする。英語の基礎から紹介していく。					
到達目標	(1) 学習者が英語に抵抗がなくなり、慣れ親しむことができる。 (2) 会話に必要な語彙を楽しく学んで、身につけることができる。 (3) 文法を会話の中で自然に使うことができる					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	(Assessment 1 & Placement)	P10,11 をやる。	1 時間	NA	
	2	Daily Life	P16,17 をやる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	3	Weekend Events-	P22,23 をやる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	4	Small Talk	P30,31 をやる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	5	Likes and Dislikes	P36,37 をやる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	6	Student Life	P42,43 をやる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	7	Family	P52,53 をやる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	8	Friends	P60,61 をやる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	9	Going Out	P66,67 をやる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	10	Restaurants	P74,75 をやる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	11	Shopping	P80,81 をやる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	12	Strengths and Weaknesses	P86,87 をやる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	13	Places	P94,95 をやる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	14	Vacations	P100,101 をやる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	15	Experiences	P106,107 をやる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	16	Hi, is this seat taken?	日本語の表現 を調べる。	1 時間	NA	
	17	That's a lovely T-shirt.	日本語の表現 を調べる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間

	18	Pardon?	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	19	I really enjoyed it.	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	20	Is that right?	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	21	How about you?	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	22	Thank you so much.	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する	0.5 時間
	23	Excuse me, but...	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	24	This is my fault.	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	25	I'd rather not say.	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	26	Could you tell me the way to the station?	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	27	How about next Sunday?	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	28	I'll think about it.	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	29	That's a good idea, but...	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
	30	I'd better be going.	日本語の表現を調べる。	1 時間	Dialog を練習する。	0.5 時間
成 績 評 価		定期試験 (100%)				
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法		発表させてその時にコメントを言う。				
テキストおよび参考文献		Free Talking: Basic Strategies for Building Communication Keep Talking				
メッセージなど						

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 学習者が英語に抵抗がなくなり、慣れ親しむことができる。	ほぼ完璧にできる。	あまり躊躇なく、できる。	少しは抵抗があるが、最低限はできる。	慣れ親しむことはできない。	定期試験 (知識・理解・技能)	30%
(2) 会話に必要な語彙を楽しく学んで、身につけることができる。	ほぼ完璧にできる。	大きな間違いがなく、身につけることができる。	間違いはあるが、最低限を身につけることはできる。	身に付けることができない。	定期試験 (知識・理解・技能)	30%
(3) 文法を会話の中で自然に使うことができる。	ほぼ完璧にできる。	大きな間違いなく、使うことができる。	間違いはあるが、最低限を使うことはできる。	文法を会話で使うことはできない。	定期試験 (知識・理解・技能)	40%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
ハングル Korean Language		全学科		23BAFL1002	1 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			実務家 教員
演習	2	選択	朴 賢珠			
ディプロマ ポ リ シー と の 関 係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	ハングルの文字や基礎文法を学びながら日韓の文化について考えるようになる。韓国人留学生と一緒に勉強することで異文化コミュニケーションを図る授業になる。					
到達目標	(1) ハングル文字の書き方や読み方を学び、単語や表現の読み書きができる。 (2) 韓国人留学生との交流を通して日韓の文化理解を深める。 (3) ハングルの基本的な文法を学び、応用できる。 (4) 学習した単語や表現を使って簡単な韓国語会話ができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	ハングルの仕組み① 文字の組み合わせパターン	テキスト 2～3 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 2～3 ページを復習する。	2 時間
	2	ハングルの仕組み② 基本母音	テキスト 4～5 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 4～5 ページを復習する。	2 時間
	3	ハングルの仕組み③ 基本子音	テキスト 6～7 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 6～7 ページを復習する。	2 時間
	4	ハングルの仕組み④ 濃音	テキスト 8～10 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 8～10 ページを復習する。	2 時間
	5	ハングルの仕組み⑤ 複合母音	テキスト 13～14 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 13～14 ページを復習する。	2 時間
	6	ハングルの仕組み⑥ パッチム (1)	テキスト 15～17 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 15～17 ページを復習する。	2 時間
	7	ハングルの仕組み⑦ パッチム (2)	テキスト 15～17 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 15～17 ページを復習する。	2 時間
	8	日本語のハングル表記	テキスト 18～20 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 18～20 ページを復習する。	2 時間
	9	ハングルの仕組みのまとめ	テキスト 19～20 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 19～20 ページを復習する。	2 時間
	10	中間テスト	テスト範囲を勉強しておく。	2 時間	テスト範囲をまとめる。	2 時間

11	視聴覚教育・映画観賞① －前半－	テーマに沿って事前調査をしておく	2 時間	テーマに沿って事前調査をする。	2 時間
12	視聴覚教育・映画観賞② －後半－	テーマに沿って事前調査をしておく	2 時間	テーマに沿って事前調査をする。	2 時間
13	「名詞＋です」文の作り方	テキスト 36～37 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 36～37 ページを復習する。	2 時間
14	「名詞＋ですか」文の作り方	テキスト 38～39 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 38～39 ページを復習する。	2 時間
15	まとめ	テキスト 23～42 ページを読んでおく。	2 時間	テキスト 23～42 ページを復習する。	2 時間
回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
16	前期の復習① 1 回目	テキスト 4～21 ページを読んでおく。	2 時間	前期の復習① －1 回目－	2 時間
17	前期の復習② 2 回目	テキスト 23～42 ページを読んでおく。	2 時間	前期の復習② －2 回目－	2 時間
18	動詞・形容詞の丁寧形① 「です/ます形」	テキスト 46～47 ページを読んでおく。	2 時間	動詞・形容詞の丁寧形① －です/ます形－	2 時間
19	動詞・形容詞の丁寧形② 「ですか/ますか形」	テキスト 54～57 ページを読んでおく。	2 時間	動詞・形容詞の丁寧形② －ですか/ますか形－	2 時間
20	視聴覚教育	テーマに沿って事前調査をしておく。	2 時間	視聴覚教育	2 時間
21	助詞のまとめ	テキスト 48～49 ページを読んでおく。	2 時間	助詞のまとめ	2 時間
22	中間テスト	テスト範囲を勉強しておく	2 時間	中間テスト	2 時間
23	指示代名詞を使った表現	テキスト 58～59 ページを読んでおく。	2 時間	指示代名詞を使った表現	2 時間
24	人称代名詞を使った表現	テキスト 60～61 ページを読んでおく。	2 時間	人称代名詞を使った表現	2 時間
25	「イダ」否定形	テキスト 62～63 ページを読んでおく。	2 時間	「イダ」否定形	2 時間
26	動詞・形容詞の前置否定形	テキスト 66～69 ページを読んでおく。	2 時間	動詞・形容詞の前置否定形	2 時間
27	動詞・形容詞の後置否定形	テキスト 66～69 ページを読んでおく。	2 時間	動詞・形容詞の後置否定形	2 時間
28	否定形のまとめ	テキスト 70～71 ページを読んでおく。	2 時間	否定形のまとめ	2 時間
29	尊敬形	テキスト 72～77 ページを読んでおく。	2 時間	尊敬形	2 時間
30	まとめ	テキスト 46～77 ページを読んでおく。 2 時間	2 時間	まとめ	2 時間

成 績 評 価	定期試験 (25%)、課題・レポート (35%)、授業への取り組み (25%)、発表・プレゼンテーション (15%)
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法	試験や課題及びレポートは、チェックして次の授業時に渡す。
テキストおよび参考文献	朴 賢珠 他「サランヘヨ！ハングルー初級から中級へー」白帝社、2015 年
メッセージ	山口は韓国と深いつながりがある場所です。 韓国の留学生と一緒にハングルを勉強しましょう。

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) ハングル文字の書き方や読み方を学び、単語や表現の読み書きができる。	ほぼ完璧にできる	大きな間違いがなく、読み書きができる	最低限の読み書きができる	読み書きができない。	定期試験 (関心・意欲・知識)	10%
	ほぼ完璧にできる	大きな間違いがなく、読み書きができる	最低限の読み書きができる	読み書きができない。	課題・レポート (関心・意欲・知識)	10%
(2) 韓国人留学生との交流を通して日韓の文化理解を深める。	発表や発言など積極的に参加する	発表や発言などに積極的ではないが参加する	発表や発言など部分的に参加する	発表や発言などに参加しない	課題・レポート (意欲・理解・表現力)	10%
	発表や発言など積極的に参加する	発表や発言などに積極的ではないが参加する	発表や発言など部分的に参加する	発表や発言などに参加しない	授業への取り組み (意欲・理解・思考力)	10%
(3) ハングルの基本的な文法を学び、応用できる。	ほぼ完璧にできる	大きな間違いがなく、応用できる	最低限の文法の応用ができる	文法の応用ができない。	定期試験 (知識・理解・表現力)	15%
	ほぼ完璧にできる	大きな間違いがなく、応用できる	最低限の文法の応用ができる	文法の応用ができない。	課題・レポート 課題・レポート (意欲・理解・表現力)	15%
(4) 学習した単語や表現を使って簡単な韓国語会話ができる。	ほぼ完璧にできる	大きな間違いがなく、韓国語会話ができる	最低限の会話ができる	簡単な韓国語会話ができない。	授業への取り組み (意欲・理解・思考力)	15%
	ほぼ完璧にできる	大きな間違いがなく、韓国語会話ができる	最低限の会話ができる	簡単な韓国語会話ができない。	発表・プレゼンテーション(知識・理解・表現力)	15%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
日本語（留学生対象） Japanese Language		全学科		23BAFL1003	1 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			実務家 教員
演習	2	選択	林 伸一			
ディプロマ ポリシー との関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	基本的な日常会話力、コミュニケーション能力を身につける。 日本語の特色を理解する。 日本語能力試験等の資格を取得する。 日本の生活習慣・ものの考え方・風習・文化の違いを知ることによって、自国と日本の関係への理解を深め、国際社会を生きる力を培う。					
到達目標	(1) 基本文型を理解し、留学生生活を支える基礎的な日常会話ができる。 (2) カタカナ・ひらがな・教育漢字をマスターし、平易な文章の読み書きができる。 (3) 敬語・オノマトペ・慣用句など、日本語の特色を知り、会話の中で使うことができる。 (4) 1 級または 2 級の日本語能力試験の資格取得を目標とする。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション、学習 のすすめ方			「テキスト日常会話 1 課の和訳暗誦」「自 己紹介文」	2 時間
	2	日常会話の基礎①－自己紹 介、挨拶、基本会話	「日常会話 1 課和 訳」「自己紹介」「目 的別の自己紹介文下 書」	2 時間	「会話 1 課暗誦」「自 己紹介文清書」「日常 生活基本語①を覚え る」	2 時間
	3	日常会話の基礎②－日常生 活の基本語彙	「会話 2 課」「基本語 ①のテスト」	2 時間	「会話 2 課」「基本語 ①誤答再学習」	2 時間
	4	日本語の文字－ひらがな、 カタカナ、漢字、	「50 音図」「会話 3 課」「基本語②」	2 時間	「50 音図再学習ブリ ント」「会話 3 課」「基 本語②」	2 時間
	5	日本語の発音・イントネー ション	「会話 4 課」「基本語 ③」「漢字 1026 字へ の挑戦テスト①」	2 時間	「会話 4 課」「基本語 ③」「漢字再問題①」	2 時間
	6	日常会話の基本単語①－発 音練習－	「会話 5 課」「基本語 ④」「漢字②」	2 時間	「会話 5 課」「基本語 ④」「漢字②」	2 時間
	7	日本語能力試験への対応の 仕方①	「会話 6 課」「基本語 ⑤」「漢字③」「日本 語能力試験 2 級練習 問題」	2 時間	「会話 6 課」「基本語 ⑤」「漢字③」「日本 語能力試験 2 級復習 ①」	2 時間
	8	日常会話の基本文形①－ 5 W 1 H	「会話 7 課」「基本語 ⑥」「漢字④」「日本 語能力試験②」	2 時間	「会話 7 課」「基本語 ⑥」「漢字④」「日本 語能力試験②」	2 時間
	9	日常会話の基本文形②－動 詞の活用－	「会話 8 課」「基本語 ⑦」「漢字⑤」「日本 語能力試験③」	2 時間	「会話 8 課」「基本語 ⑦」「漢字⑤」「日本 語能力試験③」	2 時間
	10	日常会話の基本文形③－過 去、現在、未来－	「会話 9 課」「基本語 ⑧」「漢字⑥」「日本 語能力試験④」	2 時間	「会話 9 課」「基本語 ⑧」「漢字⑥」「日本 語能力試験④」	2 時間

11	日常会話の基本文形④－希望、意思・推量の言い方－	「会話 10 課」「基本語⑨」「漢字⑦」「日本語能力試験⑤」	2 時間	「会話 10 課」「基本語⑨」「漢字⑦」「日本語能力試験⑤」	2 時間
12	日常会話の基本文形⑤－否定、疑問	「会話 11 課」「基本語⑩」「漢字⑧」「日本語能力試験⑥」	2 時間	「会話 11 課」「基本語⑩」「漢字⑧」「日本語能力試験⑥」	2 時間
13	日常会話の基本文形⑥－使役・可能・受身・自発、経験	「会話 12 課」「基本語⑪」「漢字⑨」「日本語能力試験⑦」	2 時間	「会話 12 課」「基本語⑪」「漢字⑨」「日本語能力試験⑦」	2 時間
14	日本語の特色①－補助用語・複合語－	「会話 13 課」「基本語⑫」「漢字⑩」「日本語能力試験⑧」	2 時間	「会話 13 課」「基本語⑫」「漢字⑩」「日本語能力試験⑧」	2 時間
15	日本語の特色②－敬語－	「会話 14 課」「基本語⑬」「漢字⑪」「日本語能力試験⑨」	2 時間	「会話 14 課」「基本語⑬」「漢字⑪」「日本語能力試験⑨」	2 時間
回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
16	学習のすすめ方、前期の学習の復習	「会話 15 課」「基本語⑭」「漢字⑫」「日本語能力試験⑩」		「会話 15 課」「基本語⑭」「漢字⑫」「日本語能力試験⑩」	2 時間
17	日本語能力試験への対応②－語彙・文字－	「会話 16 課」「基本語⑮」「漢字⑬」「日本語能力試験⑪」	2 時間	「会話 16 課」「基本語⑮」「漢字⑬」「日本語能力試験⑪」	2 時間
18	日本語能力試験への対応③－聴解－	「会話 17 課」「基本語⑯」「漢字⑭」「日本語能力試験⑫」	2 時間	「会話 17 課」「基本語⑯」「漢字⑭」「日本語能力試験⑫」	2 時間
19	日本語能力試験への対応④－文法－	「会話 18 課」「基本語⑰」「漢字⑮」「日本語能力試験⑬」	2 時間	「会話 18 課」「基本語⑰」「漢字⑮」「日本語能力試験⑬」	2 時間
20	日本語能力試験への対応⑤－読解－	「会話 19 課」「基本語⑱」「漢字⑯」「日本語能力試験⑭」	2 時間	「会話 19 課」「基本語⑱」「漢字⑯」「日本語能力試験⑭」	2 時間
21	日本語の特色③－慣用語、ことわざ－	「会話 20 課」「基本語⑲」「漢字⑰」「日本語能力試験⑮」	2 時間	「会話 20 課」「基本語⑲」「漢字⑰」「日本語能力試験⑮」	2 時間
22	日本語の特色④－部首・同音異義語－	「会話 21 課」「基本語⑳」「漢字⑱」「日本語能力試験⑯」	2 時間	「会話 21 課」「基本語⑳」「漢字⑱」「日本語能力試験⑯」	2 時間
23	日本語の特色⑤－オノマトペ・ことわざ・慣用句－	「会話 22 課」「漢字⑲」「日本語能力試験⑰」	2 時間	「会話 22 課」「漢字⑲」「日本語能力試験⑰」	2 時間
24	日本語の特色⑥－方言と共通語－	「会話 23 課」「漢字⑳」「日本語能力試験⑱」	2 時間	「会話 23 課」「漢字⑳」「日本語能力試験⑱」	2 時間
25	日本の国語教科書①－教科書概観・音読－	「会話 24 課」「漢字㉑」「日本語能力試験⑲」	2 時間	「会話 24 課」「漢字㉑」「日本語能力試験⑲」	2 時間
26	日本の国語教科書②－教科書輪読－	「会話 25 課」「漢字㉒」「日本語能力試験⑳」	2 時間	「会話 25 課」「漢字㉒」「日本語能力試験⑳」	2 時間
27	日本の国語教科書③－教科書発表－	「漢字㉓」「教科書音読」「日本語能力試験㉑」	2 時間	「漢字㉓」「教科書音読」「日本語能力試験㉑」	2 時間
28	日本語によるスピーチ①－スピーチ原稿作成－	「漢字㉔」「教科書音読・練習」「日本語能力試験㉒」	2 時間	「漢字㉔」「教科書視写」「日本語能力試験㉒」	2 時間
29	日本語によるスピーチ②－発表－	「漢字㉕」「スピーチ原稿下書」「日本語能力試験㉓」	2 時間	「漢字㉕」「スピーチ原稿暗誦」「日本語能力試験㉓」	2 時間

	30	日本語によるスピーチ③－ 発表－	「スピーチ練習」 （「日本語能力試験 ②④」	2 時間	「スピーチ原稿清 書」「日本語能力試験 ②④」	2 時間
成 績 評 価	定期試験、発表・プレゼンテーション（70%）、小テスト（30%）					
課題（試験・レポート 等）に対する フィードバックの方法	毎回の授業の小テストを自己採点し、結果を記録表に記録。誤答を再試験する。 ルーブリック評価に基づいて、再指導・再テストを行う。					
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：テキスト・プリントをその都度配布					
メ ッ セ ー ジ な ど	日本での生活を充実したものにするためには、日本語の習得がなにより大事です。日常会話力を身につける中で、日本の文化や風習、日本人の国民性などへの理解を深め、国際交流を楽しんでほしいと願っています。					

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 基本文型を理解し、留学生活を支える基礎的な日常会話ができる。	ほぼ完璧にできる。	聞き取ることが完璧にでき、話すこともほぼできる。	間違いはあるが、最低限の会話はできる。	日常会話ができない。	定期試験 （態度・創造性・判断力）	30%
	ほぼ完璧にできる。	聞き取ることが完璧にでき、話すこともほぼできる。	間違いはあるが、最低限の会話はできる。	日常会話ができない。	発表・プレゼンテーション （態度・創造性・判断力）	
(2) カタカナ・ひらがな・教育漢字をマスターし、平易な文章の読み書きができる。	ほぼ完璧にできる。	間違いはあるがほぼできる。	間違いは多いが、最低限の基本的なことはできる。	平易な文章の取の読み書きも難しい。	小テスト （知識・理解）	30%
(3) 敬語・オノマトペ・慣用句など、日本語の特色を知り、会話の中で使うことができる。	意味を理解し、積極的に会話の中で使うことができる。	基本的なことは理解しているが、使いこなすことはできない。	聞き取ることができるが使うことはできない。	会話の中で使うことはできない。	定期試験 （知識・理解）	20%
(4) 最低 2 級の日本語能力試験の資格を取得する。	能力試験 2 級に合格している。	校内 2 級試験に合格している。	3 級レベルには到達している。	3 級レベルにも到達していない。	定期試験 （知識・理解）	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
健康科学 Health Science		全学科		23BAHP1001	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			実務家 教員
講義	1	必修	上地 広昭			
ディプロマ ポリシー との 関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。					○
概 要	運動、睡眠、および食行動などの健康行動が生活習慣病に及ぼす影響を説明し、健康行動変容に関する理論・モデルを紹介する。また、健康増進のためのプログラム作りなども行い理解を深める。					
到達目標	(1) わが国における健康行動（運動、睡眠、食行動）の実施状況についての説明					
	(2) 健康行動（運動、睡眠、食行動）の重要性とそのメカニズムについての説明					
	(3) 健康行動変容の理論と実際についての説明					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	イントロダクション（健康に関する用語の整理）	健康に関する身近な情報の収集	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	2	運動と疾病予防	運動実施状況についてのセルフモニタリング	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	3	運動とメンタルヘルス	ストレス解消のための運動についてレポート	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	4	食行動と疾病予防	日常の食事についてのセルフモニタリング	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	5	睡眠と疾病予防	睡眠習慣についてのセルフモニタリング	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	6	ダイエット行動と健康	自分のダイエット経験についてレポート	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	7	行動変容に関する理論	行動変容理論についての事前調べ	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	8	まとめ	試験準備	1 時間	試験の問題の振り返り	1 時間
成 績 評 価	定期試験（100%）					
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	事前学習で行わせる課題については、授業中に実施状況を確認し、授業の中で活用する。また、試験については、合格基準に達していない場合、再度、同様の範囲から試験を行う。					
テキストおよび 参 考 文 献	テキストの購入は必要ない					
メ ッ セ ー ジ な	生涯を通して健康管理を行うための知識を身につけてもらいたい。					

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) わが国における健康行動（運動、睡眠、食行動）の実施状況についての説明	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく説明できる。	最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 （知識・理解）	30%
(2) 健康行動（運動、睡眠、食行動）の重要性とそのメカニズムについての説明	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく説明できる。	最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 （知識・理解）	30%
(3) 健康行動変容の理論と実際についての説明	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく説明できる。	最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 （知識・理解）	40%

授業科目			対象学科・専攻		ナンバリング		年 次		期 別	
スポーツ教育 Sport Education			全学科		23BAHP1002		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						実務家 教員
実技		1	必修	青山 翔						
ディプロマ ポリシー との 関係	何事にも誠実に取り組み、豊かな表現力と知識を持ち、誠実にコミュニケーションをとることができる社会人としてふさわしい人間性を有するとともに、専門的職業人の資質と能力を持ち合わせて、地域とともに成長していくことができる者に短期大学士の学位を授与する。									○
概 要	現代社会は生涯を通じてスポーツに参加することが国民の教養の一つになっている。そのような状況をふまえて、本授業では、仲間と協力してスポーツに取り組むことを通して、生涯に渡ってスポーツに参加する意識を高めスポーツに関する基本的な知識や技能を修得する。									
到達目標	(1) 自らの技量に応じて積極的にスポーツを楽しむことができる。 (2) 生涯を通じてスポーツを楽しむことのできる基本的知識を修得する。 (3) スポーツを楽しむための基礎的な知識や技能を修得する。									
授業内容 と 進め方										
	回	授業内容			予習内容		予習 時間	復習内容		復習 時間
	1	オリエンテーション						バレーボールについて調べる。		2 時間
	2	バレーボール①（基本技能やルールの確認をして試しのゲームを行う）			バレーボールの基本的確認。		2 時間	バレーボールについて調べる。		2 時間
	3	バレーボール②（パスに関する基本技能の練習を中心に取り組み、ゲームを行う）			次時の学習内容の確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間
	4	バレーボール③（サーブに関する基本技能の練習を中心に取り組み、ゲームを行う）			次時の学習内容の確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間
	5	バレーボール④（アタックに関する基本技能の練習を中心に取り組み、ゲームを行う）			次時の学習内容の確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間
	6	バレーボール⑤（練習方法を考えてゲームを行う）			次時の学習内容の確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間
	7	バレーボール⑥（前回のゲームの振り返りをもとに練習方法や作戦を工夫してゲームを行う）			次時の学習内容の確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間
	8	バレーボール⑦（バレーボールの学習について振り返りを行う）			次時の学習内容の確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間
	9	バスケットボール①（基本技能やルールの確認をして試しのゲームを行う）			バスケットボールの基本的確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間
	10	バスケットボール②（ドリブルに関する基本技能の練習を中心に取り組み、ゲームを行う）			次時の学習内容の確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間
	11	バスケットボール③（シュートに関する基本技能の練習を中心に取り組み、ゲームを行う）			次時の学習内容の確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間
12	バスケットボール④（練習方法を考えてゲームを行う）			次時の学習内容の確認。		2 時間	学習内容の復習。		2 時間	

	13	バスケットボール⑤（前回のゲームの振り返りをもとに練習方法や作戦を工夫してゲームを行う）	次時の学習内容の確認。	2 時間	学習内容の復習。	2 時間
	14	バスケットボール⑥（対戦相手に合わせた作成を考えてゲームを行う）	次時の学習内容の確認。	2 時間	学習内容の復習。	2 時間
	15	バスケットボール⑦（バスケットボールの学習について振り返りを行う）	次時の学習内容の確認。	2 時間	学習内容の復習。	2 時間
成 績 評 価		授業への取り組み（20%）、授業内レポート（30%）、ゲーム中におけるパフォーマンス評価（50%）				
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法		基本的には実技であるため、活動中に振り返りの時間を設け、フィードバックする。				
テキストおよび参考文献		必要があれば、適宜プリントを配布する。				
メッセージなど		自分たち自らスポーツを楽しむために必要な言動を意識的に身につけるように努力してほしい。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 自らの技量に応じて積極的にスポーツを楽しむことができる。	自らの技量に応じてスポーツを楽しむことができる	自らの技量に応じてある程度スポーツを楽しむことができる	自らの技量に応じて最低限スポーツを楽しむことができる	自らの技量に応じてスポーツを楽しむことができない	授業への取り組み（関心・意欲・思考力・創造性）	20%
(2) 生涯を通じてスポーツを楽しむことのできる基本的知識を修得する。	ほぼ完璧に修得している	大きな間違いがなく修得している	最低限のことは修得している	修得していない	授業内レポート（知識・理解・思考力・判断力・表現力）	30%
(3) スポーツを楽しむための基礎的な知識や技能を修得する。	ほぼ完璧に修得している	大きな間違いがなく修得している	最低限のことは修得している	修得していない	ゲーム中におけるパフォーマンス評価（知識・理解・思考力・判断力・表現力）	50%

專門教育科目

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
情報科学概論 Introduction to Information Science		情報メディア学科		23IMC01001	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			実務家 教員
講義	2	必修	横山 修			
ディプロマ・ポリシーに示されている学習成果との関係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概 要	情報社会を構築するコンピュータや情報通信に関する幅広い知識を習得する。					
到達目標	(1) コンピュータの基本構成や動作原理を説明できる。					
	(2) コンピュータ内での情報の表現方法について説明できる。					
	(3) インターネットや暗号化など情報通信技術の基本的な事項について説明できる。					
	(4) IoT や AI に関する基本的な事項について説明できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を開始した。					
	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	1	オリエンテーションー情報科学とは何かー	情報とは何かを学習しておく。	2 時間	情報と情報科学の位置づけを確認しておく。	2 時間
	2	情報とは…情報量と単位	ビット、バイトについて学習しておく。	2 時間	情報量の単位キロ、メガ、ギガ、テラバイトについて再度学習しておく。	2 時間
	3	情報の表現ー文字の符号化ー	JIS コード等について学習しておく。	2 時間	文字コードが読み取れるようにしておく。	2 時間
	4	情報の表現ー数値の表現ー	2 進数について学習しておく。	2 時間	2 進数、10 進数、16 進数の相互変換を確認しておく。	2 時間
	5	論理演算と論理関数、論理回路	基本論理演算について学習しておく。	2 時間	真理値表から主加法標準形が求められるように学習しておく。	2 時間
	6	コンピュータの種類と歴史	コンピュータの種類について学習しておく。	2 時間	ノイマン方式のコンピュータについてまとめておく。	2 時間
	7	コンピュータの構成要素	5 大機能について学習しておく。	2 時間	K-COM マイコンを用いて CPU の動作を確認しておく。	2 時間
	8	オペレーティングシステム	OS の種類について学習しておく。	2 時間	なぜ OS が必要なのか再度まとめておく。	2 時間
	9	システム構築とデータベース	データベースとは何か調査をしておく。	2 時間	情報システム開発プロセスについて再度学習しておく。	2 時間
	10	プログラムとアルゴリズム	プログラム開発言語にはどのようなものがあるか調査する。	2 時間	アルゴリズムの種類をまとめる。	2 時間
	11	コンピュータネットワーク	プロトコルとは何か調査しておく。	2 時間	IP アドレスとドメインの関係を再度学習しておく。	2 時間
	12	インターネットとセキュリティ	ファイアーウォールについて調査しておく。	2 時間	暗号方式や電子認証について再度学習する。	2 時間
	13	IoT について	IoT の現状について学習しておく。	2 時間	IoT の将来展望についてまとめておく。	2 時間
	14	AI について	AI の現状について学習しておく。	2 時間	機械学習の教師有り学習、教師無し学習、強化学習について違いをまとめておく。	2 時間
	15	まとめ	定期試験に向けて学習した内容をまとめておく。	2 時間	定期試験に向けて各自でまとめる。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	確認テストを数回実施し、その結果をフィードバックします。また、試験はルーブリック評価の結果を渡します。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：なし 参考文献：「情報科学の基礎」実教出版
メ ッ セ ー ジ な ど	情報に関する技術革新はとどまることがありません。コンピュータの仕組みや動作原理を理解し、幅広い知識を習得することは「IT 革命」の時代を生きるわれわれにとって非常に重要なことです。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 情報の表現－数値 の表現－を説明で きる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違いがなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解・思考 力・判断力)	80%
(2) 情報の表現－文字 の符号化－を説明 できる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違いがなく、基 きる。	間違いはいくつかある が、最低限の 基本を説明 できる。	説明できて いない。	定期試験 (知識・理解・思考 力・判断力)	10%
(3) コンピュータの基本 構成を説明できる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違いがなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかある が、最低限の 基本を説明 できる。	説明できて いない。	定期試験 (知識・理解・思考 力・判断力)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	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		23IMC01002	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		実務家 教員
講義		2	必修	林 孝哉		
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要		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。				
到達目標		(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。				
山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。						
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習時 間
	1	情報化社会のモラルとセキュリティ	テキスト「情報モラル」の第1章を読んでおく。	2 時間	情報化社会のモラルとセキュリティについて復習する。	2 時間
	2	個人情報の取り扱い	テキスト「情報モラル」の第2章を読んでおく。	2 時間	個人情報の取り扱いについて復習する。	2 時間
	3	デジタル時代の著作権	テキスト「情報モラル」の第3章を読んでおく。	2 時間	デジタル時代の著作権について復習する。	2 時間
	4	ネット社会の危険と対策	テキスト「情報モラル」の第4章を読んでおく。	2 時間	ネット社会の危険と対策について復習する。	2 時間
	5	メールコミュニケーション	テキスト「情報モラル」の第5章を読んでおく。	2 時間	メールコミュニケーションについて復習する。	2 時間
	6	Web コミュニケーション	テキスト「情報モラル」の第6章を読んでおく。	2 時間	Web コミュニケーションについて復習する。	2 時間
	7	モバイル機器の活用と管理	テキスト「情報モラル」の第7章を読んでおく。	2 時間	モバイル機器の活用について復習する。	2 時間
	8	情報セキュリティの基礎	テキスト「情報セキュリティ」の第2章を読んでおく。	2 時間	情報セキュリティの基礎について復習する。	2 時間
	9	脅威とその対策① -マルウェア-	テキスト「情報セキュリティ」の第3章の1を読んでおく。	2 時間	マルウェアについて復習する。	2 時間
	10	脅威とその対策② -共通の対策-	テキスト「情報セキュリティ」の第3章の2を読んでおく。	2 時間	セキュリティの共通の対策について復習する。	2 時間
	11	脅威とその対策③ -暗号とデジタル署名-	テキスト「情報セキュリティ」の第5章の5を読んでおく。	2 時間	暗号とデジタル署名について復習する。	2 時間
	12	脅威とその対策④ -フィッシング詐欺-	テキスト「情報セキュリティ」の第3章の4を読んでおく。	2 時間	フィッシング詐欺について復習する。	2 時間
	13	脅威とその対策⑤ -ワンクリック請求-	テキスト「情報セキュリティ」の第3章の5を読んでおく。	2 時間	ワンクリック請求について復習する。	2 時間
	14	脅威とその対策⑥ -標的型攻撃と誘導型攻撃-	テキスト「情報セキュリティ」の第3章の3を読んでおく。	2 時間	標的型攻撃と誘導型攻撃について復習する。	2 時間
15	脅威とその対策⑦ -さまざまな攻撃や対策-	セキュリティのさまざまな攻撃や対策について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	テキストや配布資料をよく読み、受講内容を復習する。	2 時間	

成 績 評 価	課題・レポート（100%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	レポートは、ルーブリック評価の結果を返す。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト： ・富士通ラーニングメディア、「改訂4版 情報モラル&情報セキュリティ」、FOM出版（富士通ラーニングメディア）、2021. （ISBN-13：978-4938927523） ・情報処理推進機構（IPA）、「情報セキュリティ読本 六訂版：IT時代の危機管理入門」、実教出版、2022. （ISBN-13：978-4407361179）
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

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 情報モラルとは何か、またその必要性を説明できる。	ほぼ完璧に情報モラルについて説明できる。	大きな間違いが無く、基本的な情報モラルについて説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の情報モラルについて説明できる。	情報モラルについて説明できていない。	課題・レポート （知識・理解・思考力・判断力）	50%
(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。	ほぼ完璧に情報セキュリティについて説明できる。	大きな間違いが無く、基本的な情報セキュリティについて説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の情報セキュリティについて説明できる。	情報セキュリティについて説明できていない。	課題・レポート （知識・理解・思考力・判断力）	50%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
情報数学 Information Mathematics		情報メディア学科		23IMC01003	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			実務家 教員
講義	2	必修	大崎 堅			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要	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、ブール代数等に関する基本的な事項について講述する。					
到達目標	(1) 各種専門用語についての的確に説明できる。 (2) 与えられた命題や推論の真理表が作成できる。 (3) ブール代数の公理・定理を理解し、論理回路との対応関係が説明・解析できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	「情報数学」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	「情報数学」の目的と意義を理解する。	2 時間
	2	集合、写像	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	写像、関係	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	集合、写像、関係演習	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	順列、組合せ	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	組合せ、確立	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	順列、組合せ、確立演習	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	行列	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	行列の演算	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	論理代数① ー命題と真理値ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	論理代数② ー論理和、論理積、否定ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	論理代数③ ー同値命題ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	論理代数④ ー条件文と双条件文ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	論理代数⑤ ー推論と含意ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	ブール代数の基礎	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験 (80%)、課題・レポート (20%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
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	

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 各種専門用語についての的確に説明できる。	専門用語 (集合、写像、関係、順列と組合せ、論理等) について 80%以上の確に説明できている。	専門用語 (集合、写像、関係、順列と組合せ、論理等) について 79~70%的確に説明できている。	専門用語 (集合、写像、関係、順列と組合せ、論理等) について 69~60%的確に説明できている。	的確な説明が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
(2) 与えられた命題や推論の真理表が作成できる。	論理演算のプロセスと結果の意味を 80%以上の確に説明できている。	論理演算のプロセスと結果の意味を 79~70%的確に説明できている。	論理演算のプロセスと結果の意味を 69~60%的確に説明できている。	的確な説明が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	30%
	論理演算のプロセスと結果の意味を 80%以上の確に説明できている。	論理演算のプロセスと結果の意味を 79~70%的確に説明できている。	論理演算のプロセスと結果の意味を 69~60%的確に説明できている。	的確な説明が 60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	10%
(3) ブール代数の公理・定理を理解し、論理回路との対応関係が説明・解析できる。	ブール表現と論理回路の関係を 80%以上の確に説明・解析できている。	ブール表現と論理回路の関係を 79~70%的確に説明・解析できている。	ブール表現と論理回路の関係を 69~60%的確に説明・解析できている。	的確な説明・解析が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	30%
	ブール表現と論理回路の関係を 80%以上の確に説明・解析できている。	ブール表現と論理回路の関係を 79~70%的確に説明・解析できている。	ブール表現と論理回路の関係を 69~60%的確に説明・解析できている。	的確な説明・解析が 60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
オペレーティングシステム Operating System		情報メディア学科		23IMC01004	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	必修	柴田 道信			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との関係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概要	コンピュータシステムにおけるオペレーティングシステム(OS)の基本的な概念および個々の機能の実現手法を解説する。					
到達目標	(1) OSの種類、役割、機能について説明することができる。					
	(2) プロセス管理の基本的な考え方と実現手法を理解し、実際に適用することができる。					
	(3) 記憶管理の基本的な考え方と実現手法を理解し、実際に適用することができる。					
	(4) ファイル管理の基本的な考え方と実現手法を理解し、実際に適用することができる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	シラバスを読み、科目の内容を把握する	1時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	2	コンピュータとオペレーティングシステム	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントを復習する	2時間
	3	プロセス管理について	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントを復習する	2時間
	4	スケジューリングの基本	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントを復習する	2時間
	5	横取りのないスケジューリング方式	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	6	横取りのあるスケジューリング方式	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	7	スケジューリング事例	スケジューリングの問題を解く	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	8	主記憶管理について	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	9	主記憶の割当て方法	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	10	空き領域（主記憶）の管理	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	11	仮想記憶	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	12	ファイル管理について	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	13	ファイルとアクセス法	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	14	ディレクトリと領域割当て方式	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	15	空き領域（補助記憶）の管理	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間

成 績 評 価	定期試験（75%）、課題・レポート（25%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業において提示した課題については、解説も含め授業内で全体に対してフィードバックする。試験については、ルーブリック評価の結果で提示する。
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	PC やスマートフォンをはじめとして様々な情報機器に OS が搭載される時代である。情報分野を専門とする学生には、OS の役割としくみをしっかりと理解してもらいたい。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) OS の種類、役割、機能について説明することができる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる	間違いはあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	課題・レポート （知識・理解）	25%
(2) プロセス管理の基本的な考え方と実現手法を理解し、実際に適用することができる。	ほぼ完璧に適用できる。	大きな間違いがなく、適用できる	間違いはあるが、最低限の適用はできる。	適用できていない。	定期試験 （知識・理解・思考力）	25%
(3) 記憶管理の基本的な考え方と実現手法を理解し、実際に適用することができる。	ほぼ完璧に適用できる。	大きな間違いがなく、適用できる	間違いはあるが、最低限の適用はできる。	適用できていない。	定期試験 （知識・理解・思考力）	25%
(4) ファイル管理の基本的な考え方と実現手法を理解し、実際に適用することができる。	ほぼ完璧に適用できる。	大きな間違いがなく、適用できる	間違いはあるが、最低限の適用はできる。	適用できていない。	定期試験 （知識・理解・思考力）	25%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	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		23IMC01005	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		実務家 教員	
講義		2	必修	寺本 公思			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○	
概 要		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。 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					
到達目標		(1) コンピュータの構成について理解し説明できる。 (2) コンピュータ内部でのデータ表現や流れおよび通信について説明できる。 (3) コンピュータやその入出力装置、周辺機器について理解し説明できる。					
授業内容 と 進め方		山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
		回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
		1	オリエンテーション	コンピュータについて	2 時間	コンピュータについて	2 時間
		2	コンピュータの歴史	コンピュータの歴史	2 時間	コンピュータの歴史	2 時間
		3	コンピュータ内部のデータの流れ	コンピュータの扱うデータ	2 時間	コンピュータの扱うデータと流れ	2 時間
		4	コンピュータのデータ表現	2 進数と 16 進数	2 時間	2 進数と 16 進数	2 時間
		5	コンピュータの基本構成	コンピュータの構成	2 時間	コンピュータの構成	2 時間
		6	中央処理装置	CPU について	2 時間	CPU の仕組みと働き	2 時間
		7	主記憶装置	メモリについて	2 時間	主記憶装置について	2 時間
		8	補助記憶装置（メモリ、FDD）	メモリと FDD など	2 時間	メモリの種類と FDD	2 時間
		9	補助記憶装置（HDD、光メディア）	HDD の働きと仕組み	2 時間	HDD の仕組みと速度計算	2 時間
		10	入力装置	コンピュータの入力装置	2 時間	キーボード、マウスなどについて	2 時間
		11	出力装置	コンピュータの出力装置	2 時間	ディスプレイ、プリンタなどについて	2 時間
		12	コンピュータ通信	コンピュータ通信について	2 時間	プロトコルなどについて	2 時間
		13	コンピュータネットワークの基礎	ネットワークの基礎的な内容	2 時間	IP アドレスなどについて	2 時間
		14	インターネット	インターネットについて	2 時間	インターネットについて	2 時間
		15	まとめ	全体のまとめを行う	2 時間	全体の復習	2 時間

成 績 評 価	定期試験（55%）、小テスト（30%）、課題・レポート（15%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	試験やレポート等の結果について、ルーブリック評価にて返却する。
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

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) コンピュータの構成 について理解し説明 できる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違いなく、基本 を説明できる。	間違いはいくつかある が、最低限の 基本を説明 できる。	基本的なこ とも理解で きていない。	定期試験 (知識・理解)	40%
(2) コンピュータ内部で のデータ表現や流れ および通信について 説明できる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違いなく、基本 を説明できる。	間違いはいくつかある が、最低限の 基本を説明 できる。	基本的なこ とも理解で きていない。	小テスト (知識・理解)	30%
(3) コンピュータやその 入出力装置、周辺機 器について理解し説 明できる。	ほぼ完璧に コンピュータの入出力 装置や周辺 機器につい て説明でき る。	大きな間違いなく、入出 力装置や周 辺機器につ いて基本を 説明できる。	間違いはいくつかある が、最低限の 基本を説明 できる。	基本的なこ とも理解で きていない。	定期試験 (関心・意欲・理 解・思考力)	15%
	ほぼ完璧に コンピュータの入出力 装置や周辺 機器につい て説明でき る。	大きな間違いなく、入出 力装置や周 辺機器につ いて基本を 説明できる。	間違いはいくつかある が、最低限の 基本を説明 できる。	基本的なこ とも理解で きていない。	課題・レポート (関心・意欲・理 解・思考力)	15%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	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		23IMC01006	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			実務家 教員
講義	4	必修	横山 修			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概 要	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。本講義では、プログラムを記述するための言語の一つである 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。					
到達目標	(1) C 言語の基本的な文法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。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	プログラミングの基礎知識、C 言語の基本事項、プログラムの作成から実行まで	シラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	コンピュータの基本操作について復習しておく。	2 時間
	2	コンピュータへの入出力	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	プログラムのコンパイルと実行の流れについて復習しておく。	2 時間
	3	演算	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	4	型	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	5	条件分岐① -if 文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	6	条件分岐② -複雑な条件式-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	7	条件分岐③ -switch 文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	8	繰り返し① -do 文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	9	繰り返し② -While 文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	10	繰り返し③ -for 文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	11	繰り返し④ -多重ループ-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	12	配列	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	13	多次元配列	テキストの該当範囲を読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2 時間
	14	問題演習	テキストのこれまで学んだ範囲を見直しておく。	2 時間	これまでに作成したプログラムの説明ができるようになっておく。	2 時間
	15	まとめ	テキストのこれまで学んだ範囲を見直しておく。	2 時間	これまでに作成したプログラムの説明ができるようになっておく。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（60%）、課題・レポート（40%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	課題レポートについては、授業時に解説を行う。 試験については、ルーブリック評価の結果を提示する。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：柴田 望洋「新 明解C言語 入門編 第2版」ソフトバンククリエイティブ（株） 適宜資料を配布
メ ッ セ ー ジ な ど	

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1)C 言語の基本的な文法について説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	20%
(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。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	40%
(3)C 言語を使用して基本的なプログラムを作成できる。	ほぼ完璧にプログラムを作成できる。	大きな間違いがなく、プログラムを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を踏まえたプログラムを作成できる。	プログラムを作成できない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力)	40%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
プレゼンテーション技術 Presentation Technique		情報メディア学科		23IMC01007	1 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員
講義	2	必修	呉 靱			○
実務家教員 の詳細	一般企業のシステムエンジニアとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概 要	聴き手の立場や状況を理解し効果的なプレゼンテーションを行う能力を身に付けることを目標とする。スライドを用いたプレゼンテーションの実践を通じて、情報処理能力、論理的思考力、表現力、コミュニケーション能力を養う。					
到達目標	(1) PowerPoint の使い方ができる。					
	(2) テーマの選定、伝えたい情報の取捨選択、ストーリー構成がわかりやすいスライドが作成できる。					
	(3) メッセージが伝わる発表ができる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を開始した。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション、PowerPoint の起動および画面の各部の名称の確認	「プレゼンテーション技術」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	授業で学んだ内容を復習する。	1 時間
	2	プレゼンテーションの企画	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	わかりやすいストーリー構成	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	必要な情報の収集	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	センスアップするレイアウトデザイン	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	視覚に訴えるチャート化	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	訴求力を上げるカラー化	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	数値をアピールする表・グラフ活用	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	イメージを伝えるイラスト・写真活用	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	発表で魅せるアニメーション	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	自信を高める万全な準備	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	メッセージが伝わる発表スキル	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	信頼を得る質疑応答	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	発表①	発表スライドの作成及び発表準備	3 時間	発表会参加後の感想をまとめる	1 時間
	15	発表②	発表スライドの作成及び発表準備	3 時間	発表会参加後の感想をまとめる	1 時間

成績評価	課題・レポート（35%）、授業への取り組み（30%）、発表・プレゼンテーション（35%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習課題は電子ファイルの提出をしてもらい、次週以降の授業時に解説を行う。
テキストおよび参考文献	参考文献：授業中に適宜指示資料を適宜に配布する
メッセージなど	2年次後期に行われる卒業研究発表の準備の一環としても捉え、真剣に取り組んでほしい。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1)PowerPoint の使い方ができる。	ほぼ完璧に使える。	まあまあ使える。	何とか使える。	使えない。	授業への取り組み (関心・意欲・知識・理解・技能)	30%
(2)テーマの選定、伝えたい情報の取捨選択、ストーリー構成がわかりやすいスライドが作成できる。	ほぼ完璧に作成できる。	まあまあ作成できる。	何とか作成できる。	作成できない。	課題・レポート (技能・表現力)	15%
	ほぼ完璧に作成できる。	まあまあ作成できる。	何とか作成できる。	作成できない。	発表・プレゼンテーション (技能・表現力)	15%
(3)メッセージが伝わる発表ができる。	配分時間内に、ほぼ完璧に、わかりやすく発表できる。	完璧とは言えないが、まあまあ発表できる。	何とか伝わるが、改善余地が大きい。	発表内容がまったく伝わらない。	課題・レポート (技能・表現力)	20%
	配分時間内に、ほぼ完璧に、わかりやすく発表できる。	完璧とは言えないが、まあまあ発表できる。	何とか伝わるが、改善余地が大きい。	発表内容がまったく伝わらない。	発表・プレゼンテーション (技能・表現力)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
工学リテラシー Literacy for Engineers		情報メディア学科		23IMC01008	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			実務家 教員
講義	2	必修	大崎 堅			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要	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。本学科は、工学系であるゆえ、最も必要とされる基礎的な数学について10回、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）の講読を3回、論文・発表用予稿の書き方並びに研究発表（プレゼンテーション）の仕方について2回に分けて講述する。					
到達目標	(1) 各種の数の定義とその使用法について説明できる。					
	(2) 各種関数の意味・グラフ・使用法について説明できる。					
	(3) 関数の極限・微分・積分について理解し、計算・説明できる。					
	(4) 実用文章の内容を把握し、その概要を的確に書くことができる。					
	(5) 与えられたテーマについて、要領よくまとめて報告することができる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	「工学リテラシー」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	「工学リテラシー」の目的と意義を理解する。	2 時間
	2	公理、定義、定理及び演算法則	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	数について	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	指数と対数	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	複素数と三角関数	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	一次・二次及び三角関数とそのグラフ	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	連立一次方程式の解法	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	関数と極限	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	微分係数と導関数	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	積分の定義、面積と積分	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	随筆の購読と解説	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	解説記事の講読と解説	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	論文の購読と解説	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	論文や発表用予稿の書き方	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	研究発表（プレゼンテーション）の仕方	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（65%）、課題・レポート（35%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
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	

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 各種の数の定義とその使用法について説明できる。	数の定義と使用法について80%以上の確に説明できている。	数の定義と使用法について79～70%の確に説明できている。	数の定義と使用法について69～60%の確に説明できている。	的確な説明が60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
	数の定義と使用法について80%以上の確に説明できている。	数の定義と使用法について79～70%の確に説明できている。	数の定義と使用法について69～60%の確に説明できている。	的確な説明が60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	5%
(2) 各種関数の意味・グラフ・使用法について説明できる。	関数の意味・グラフ・使用法について80%以上の確に説明できている。	関数の意味・グラフ・使用法について79～70%の確に説明できている。	関数の意味・グラフ・使用法について69～60%の確に説明できている。	的確な説明が60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
	関数の意味・グラフ・使用法について80%以上の確に説明できている。	関数の意味・グラフ・使用法について79～70%の確に説明できている。	関数の意味・グラフ・使用法について69～60%の確に説明できている。	的確な説明が60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	5%
(3) 関数の極限・微分・積分について理解し、計算・説明できる。	関数の極限・微分・積分を80%以上の確に計算・説明することができる。	関数の極限・微分・積分を79～70%の確に計算・説明することができる。	関数の極限・微分・積分を69～60%の確に計算・説明することができる。	的確な計算・説明が60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	25%
	関数の極限・微分・積分を80%以上の確に計算・説明することができる。	関数の極限・微分・積分を79～70%の確に計算・説明することができる。	関数の極限・微分・積分を69～60%の確に計算・説明することができる。	的確な計算・説明が60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	5%
(4) 実用文章の内容を把握し、その概要を的確に書くことができる。	80%以上の確に書くことができる。	79～70%の確に書くことができる。	69～60%の確に書くことができる。	的確に書くことが60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力・表現力)	10%
(5) 与えられたテーマについて、要領よくまとめて報告することができる。	80%以上の確にまとめ、発表することができる。	79～70%の確にまとめ、発表することができる。	69～60%の確にまとめ、発表することができる。	的確にまとめ、発表することが60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力・判断力・協働性)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
卒業研究 Graduation Research		情報メディア学科		23IMC02001	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			実務家 教員
実習・実験	2	必修	大崎 堅・寺本 公思・林 孝哉・呉 韋・ 柴田 道信・横山 修			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概 要	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。					
到達目標	(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) 研究結果をまとめ、人前で発表をすることができる。					
授業内容 と 進め方	授業内容					
	【近年の発表テーマ[抜粋]】 ① モーションキャプチャを用いた動作解析に関する研究 ② Excel VBA を用いた成績入力チェックシステムの作成 ③ ICT による獣害対策の研究 ④ Django を用いた就職活動報告書管理システムの開発 ⑤ マイクロプラスチックによる環境汚染とその対策 ⑥ 山口短期大学韓国語版ホームページの制作 ⑦ ベトナムの伝統的なゲーム「DOG CHESS」アプリの制作 ⑧ 運動学習過程における一人称視点の言語化に関する研究 ⑨ 韓国における微細粉塵対策の現状 ⑩ 機械学習を用いた画像認識 ⑪ 旅行 Web サイトの構築 ⑫ ベトナム人留学希望者を対象とした本学紹介サイトの作成 ⑬ WordPress を用いた日本語能力試験対策サイトの作成 ⑭ IoT による獣害対策の研究 ⑮ マッチムーブによる大学紹介コンテンツの制作 ⑯ 顔認証ログインの開発 ⑰ Unity を用いた教育用ゲームの制作 ⑱ 硬式野球ボールフィーダーの製作					
成 績 評 価	課題・レポート (50%)、発表・プレゼンテーション (50%)					
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	ルーブリックによる評価を返却する。					
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。					

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 文献や資料の基本的な収集をすることができる。	ほぼ完璧に文献や資料の収集をすることができる。	文献や資料の収集をすることができる。	最低限の文献や資料の収集をすることができる。	文献や資料の収集をすることができる。することができない。	課題・レポート (関心・意欲・知識・技能)	15%
	ほぼ完璧に文献や資料の収集をすることができる。	文献や資料の収集をすることができる。	最低限の文献や資料の収集をすることができる。	文献や資料の収集をすることができる。することができない。	発表・プレゼンテーション (思考力・判断力)	15%
(2) 資料の基本的な整理・分析をすることができる。	ほぼ完璧に資料の基本的な整理・分析をすることができる。	基本的な資料の整理・分析をすることができる。	最低限の資料の基本的な整理・分析をすることができる。	資料の整理・分析をすることができない。	課題・レポート (関心・意欲・知識・技能)	15%
	ほぼ完璧に資料の基本的な整理・分析をすることができる。	基本的な資料の整理・分析をすることができる。	最低限の資料の基本的な整理・分析をすることができる。	資料の整理・分析をすることができない。	発表・プレゼンテーション (思考力・判断力)	15%
(3) 研究結果をまとめ、人前で発表をすることができる。	ほぼ完璧に研究結果をまとめ、人前で発表をすることができる。	研究結果をまとめ、人前で発表をすることができる。	最低限のまとめと発表をすることができる。	研究結果をまとめたり、人前で発表をすることができない。	課題・レポート (関心・意欲・知識・技能)	20%
	ほぼ完璧に研究結果をまとめ、人前で発表をすることができる。	研究結果をまとめ、人前で発表をすることができる。	最低限のまとめと発表をすることができる。	研究結果をまとめたり、人前で発表をすることができない。	発表・プレゼンテーション (思考力・判断力)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
情報数学応用 Advanced Course in Information Mathematics		情報メディア学科		23IMC02002	1 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員
講義	2	選択	大崎 堅			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要	情報数学、工学リテラシーの一部で習得した情報科学を学ぶに必要な基礎的数学の知識を基にして、更にもう一歩進んだ離散数学等について講述する。					
到達目標	(1) 与えられた論理回路のブール表現並びにその最小ブール表現を求めることができる。					
	(2) グラフに関する各種専門用語について説明できる。					
	(3) 与えられたネットワークフローの最大フローを求めることができる。					
	(4) 簡単な 1 階線形微分方程式が解ける。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	「情報数学応用」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	「情報数学応用」の目的と意義を理解する。	2 時間
	2	ブール代数	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	ブール表現	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	論理ゲート	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	論理回路	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	カルノー図	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	グラフ① ー概念ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	グラフ② ー連結グラフー	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	一筆書き問題及び組合せの問題	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	木	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	根を持つ木	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	有向グラフ	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	ネットワークフロー	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	微分方程式	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	1 階線形微分方程式	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
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	

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 与えられた論理回路のブール表現並びにその最小ブール表現を求めることができる。	論理回路とブール表現・最小ブール表現との関係を 80%以上の確に説明・解析できている。	論理回路とブール表現・最小ブール表現との関係を 79～70%の確に説明・解析できている。	論理回路とブール表現・最小ブール表現との関係を 69～60%の確に説明・解析できている。	的確な説明・解析が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	25%
	論理回路とブール表現・最小ブール表現との関係を 80%以上の確に説明・解析できている。	論理回路とブール表現・最小ブール表現との関係を 79～70%の確に説明・解析できている。	論理回路とブール表現・最小ブール表現との関係を 69～60%の確に説明・解析できている。	的確な説明・解析が 60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	5%
(2) グラフに関する各種専門用語について説明できる。	各種専門用語について 80%以上の確に説明できている。	各種専門用語について 79～70%の確に説明できている。	各種専門用語について 69～60%の確に説明できている。	的確な説明が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	25%
	各種専門用語について 80%以上の確に説明できている。	各種専門用語について 79～70%の確に説明できている。	各種専門用語について 69～60%の確に説明できている。	的確な説明が 60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	5%
(3) 与えられたネットワークフローの意味、最大ネットワークフローを求めることができる。	ネットワークフローの意味、最大ネットワークフローを求める意味・手法を 80%以上の確に説明・解析できている。	ネットワークフローの意味、最大ネットワークフローを求める意味・手法を 79～70%上の確に説明・解析できている。	ネットワークフローの意味、最大ネットワークフローを求める意味・手法を 69～60%の確に説明・解析でき	的確な説明・解析が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	15%
	ネットワークフローの意味、最大ネットワークフローを求める意味・手法を 80%以上の確に説明・解析できている。	ネットワークフローの意味、最大ネットワークフローを求める意味・手法を 79～70%上の確に説明・解析できている。	ネットワークフローの意味、最大ネットワークフローを求める意味・手法を 69～60%の確に説明・解析でき	的確な説明・解析が 60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	5%

(4) 簡単な1階線形微分方程式が解ける。	1 階線形微分方程式の意味及び解を 80%以上の確に説明・求めることができる。	1 階線形微分方程式の意味及び解を 80%以上の確に説明・求めることができる。	1 階線形微分方程式の意味及び解を 80%以上の確に説明・求めることができる。	的確な説明・解答が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	15%
	1 階線形微分方程式の意味及び解を 80%以上の確に説明・求めることができる。	1 階線形微分方程式の意味及び解を 80%以上の確に説明・求めることができる。	1 階線形微分方程式の意味及び解を 80%以上の確に説明・求めることができる。	的確な説明・解答が 60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	5%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
アルゴリズム Algorithm of Program		情報メディア学科		23IMC02004	2 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員
講義	2	選択	呉 靱			○
実務家教員 の詳細	一般企業のシステムエンジニアとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要	問題解決に当たって論理的に思考することは重要である。本講義では、コンピュータを用いた問題解決を想定したコンピュータ処理の具体的な手続きであるアルゴリズムとデータ構造について学ぶ。基本的なデータ構造や代表的なアルゴリズムの設計技法について解説する。					
到達目標	(1) 基本的なデータ構造について説明できる。					
	(2) 代表的なアルゴリズムについて説明できる。					
	(3) 流れ図を見てアルゴリズムが理解できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	イントロダクションーアルゴリズムとは何かー	授業テーマを参照し、予習する。	1 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	2	流れ図とアルゴリズム	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	流れ図の書き方	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	基本的なデータ構造①（配列・リスト構造）	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	基本的なデータ構造②（キュー・スタック・木構造）	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	基本的なデータ構造③（逆ポーランド記法）	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	問題演習ー1 回目ー	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	代表的なデータ整列アルゴリズム①（基本交換法・基本選択法）	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	代表的なデータ整列アルゴリズム②（基本挿入法・シェルソート）	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	問題演習ー2 回目ー	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	代表的なデータ探索アルゴリズム①（線形探索法）	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	代表的なデータ探索アルゴリズム②（2 分探索法・ハッシュ探索法）	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	問題演習ー3 回目ー	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	計算量	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	総合問題演習	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（100%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは、次の授業時に解説を行う。また、試験はルーブリック評価の結果を渡します。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：特に指定しない 参考文献：授業時に提示する
メ ッ セ ー ジ な ど	上級情報処理士：選択科目（I 群）

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 基本的なデータ 構造について説明 できる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違いなく、説明 できる。	間違いはいくつかある が、説明できる。	最低限の基 本も理解で きていない。	定期試験 (知識・理解・思考力)	40%
(2) 代表的なアルゴ リズムについて 説明できる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違いなく、説明 できる。	間違いはいくつかある が、説明できる。	最低限の基 本も理解で きていない。	定期試験 (知識・理解・思考力)	40%
(3) 流れ図を見てアル ゴリズムが理 解できる。	ほぼ完璧に 流れ図が読 める。	大きな間違いなく、流れ 図が読める。	記号等の理 解はできて いるが、全体 処理の流れ はつかめな い。	最低限の基 本も理解で きていない。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
ソフトウェア設計 Software Design		情報メディア学科		23IMIP2006	2 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員
講義	2	選択	寺本 公思			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概 要	ものづくりや家を建てるためには設計図が必要となります。同様にコンピュータのソフトウェアもきちんとした設計図がなければ、目的のソフトウェアは作成できません。 そのためこのソフトウェア設計では与えられた問題に対する分析・設計に関する学習を行います。また、UML (Unified Modeling Language)やオブジェクト指向についても学びます。					
到達目標	(1) ソフトウェア開発に必要な「分析・設計」ができる。 (2) 「分析・設計」結果をUMLによって表現できる。 (3) オブジェクト指向によるプログラム設計について理解できる					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を開始した。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	ソフトウェアについて調べる	2 時間	ソフトウェア設計について	2 時間
	2	情報処理システムの概要	情報処理システムとは	2 時間	情報処理システムについてまとめる	2 時間
	3	システム開発の手順と文書化	システム開発について	2 時間	システム開発の手順についてまとめる	2 時間
	4	システムの分析と設計 (DFDの描き方)	システムの分析について調べる	2 時間	DFD の描き方を復習する	2 時間
	5	現状調査と現状分析	現状調査と分析について調べる	2 時間	現状調査と分析法について復習する	2 時間
	6	概要設計と詳細設計	概要設計と詳細設計について調べる	2 時間	概要設計と詳細設計についてまとめる	2 時間
	7	入力及び出力詳細設計	入力及び出力設計について読んでおく	2 時間	入力及び詳細設計についてまとめる	2 時間
	8	画面概要設計と詳細設計	画面設計について調べる	2 時間	画面設計についてまとめる	2 時間
	9	コード設計及びファイル設計	コンピュータで使われるコードについて調べておく	2 時間	コードやファイル設計についてまとめる	2 時間
	10	システムのテストと運用	システムテストについて調べる	2 時間	システムのテストと運用についてまとめる	2 時間
	11	ERモデリング	ERについて	2 時間	ERについてまとめる。	2 時間
	12	UML (クラス図とオブジェクト図)	UML について調べる	2 時間	クラス図を描く	2 時間
	13	UML (ユースケース図およびその他の図)	ユースケースについて調べる	2 時間	ユースケース図を描く	2 時間
	14	オブジェクト指向によるプログラム設計	オブジェクト指向について調べる	2 時間	オブジェクト指向によるプログラム作成	2 時間
	15	オブジェクト指向によるプログラム演習	オブジェクト指向によるプログラム作成	2 時間	オブジェクト指向による応用プログラム作成	2 時間

成 績 評 価	定期試験（35%）、課題・レポート（65%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	試験やレポートに対するルーブリック評価の返却による。
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	予備知識は特に必要としないが、プログラミングやシステム開発に興味がある人が望ましい。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) ソフトウェア開発に必要な「分析・設計」ができる。	ほぼ完璧に「分析・設計」できる。	大きな間違いなく、「分析・設計」できる。	間違いはいくつかあるが、「分析・設計」できる。	最低限の基本も理解できていない。	定期試験 （知識・理解）	20%
	ほぼ完璧に「分析・設計」できる。	大きな間違いなく、「分析・設計」できる。	間違いはいくつかあるが、「分析・設計」できる。	最低限の基本も理解できていない。	課題・レポート （知識・理解）	20%
(2) 「分析・設計」結果をUMLによって表現できる。	ほぼ完璧に表現をすることができる。	大きな間違いなく、表現することができる。	間違いはいくつかあるが、表現することができる。	最低限の基本も理解できていない。	定期試験 （知識・理解）	15%
	ほぼ完璧に表現をすることができる。	大きな間違いなく、表現することができる。	間違いはいくつかあるが、表現することができる。	最低限の基本も理解できていない。	課題・レポート （知識・理解）	15%
(3) オブジェクト指向によるプログラム設計について理解できる	ほぼ完璧にオブジェクト指向によるプログラム設計ができる。	大きな間違いなく、オブジェクト指向によるプログラム設計ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本が理解できている。	オブジェクト指向によるプログラム設計について理解できていない。	課題・レポート （関心・意欲・理解・思考力）	30%
	ほぼ完璧にオブジェクト指向によるプログラム設計ができる。	大きな間違いなく、オブジェクト指向によるプログラム設計ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本が理解できている。	オブジェクト指向によるプログラム設計について理解できていない。		

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
プログラミング応用 Application of Computer Programming		情報メディア学科		23IMC02003	1 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員	
講義	2	選択	横山 修				
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。						
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○	
概 要	関数やポインタ等の C 言語の文法を学ぶと共に、オリジナルプログラムの作成を行うことによりコンピュータを用いた問題解決能力を身に付ける。						
到達目標	(1) 関数とポインタの役割について説明できる。						
	(2) C 言語で構成された応用的なプログラムの処理内容を説明できる。						
	(3) C 言語を使用して応用的なプログラムが作成できる。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。						
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション		シラバスをよく読み、 科目の内容を把握する。	1 時間	プログラミング基礎で学 んだ内容の復習を行う。	2 時間
	2	基本的な文法の復習 ー標準関 数、条件分岐、繰り返しー		プログラミング基礎で 学んだ内容の復習を行 ておく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	3	基本的な文法の復習 ー多重ル ープ、配列ー		プログラミング基礎で 学んだ内容の復習を行 ておく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	4	基本的な文法の復習 ー多次元配 列ー、乱数		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	5	関数① ー関数とは ー		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	6	関数② ー関数の呼び出し、引 数、返却値 ー		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	7	関数③ー引数や返却値のない関 数 ー		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	8	関数④ー有効範囲、記憶域期間 ー		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	9	関数⑤ ー 配列の受け渡し ー		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	10	ポインタ① ーポインタとはー		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	11	ポインタ② ーポインタと関数ー		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	12	ポインタ③ ーポインタと配列ー		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	13	構造体		テキストの該当範囲を 読んでおく。	2 時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2 時間
	14	問題演習		テキストのこれまで学 んだ範囲を見直しておく。	2 時間	これまでに作成したプロ グラムの説明ができるよ うになっておく	2 時間
	15	まとめ		テキストのこれまで学 んだ範囲を見直しておく。	2 時間	これまでに作成したプロ グラムの説明ができるよ うになっておく	2 時間

成 績 評 価	定期試験（60%）、課題・レポート（40%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	課題レポートについては、授業時に解説を行う。 試験については、ルーブリック評価の結果を提示する。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：柴田 望洋「新 明解C言語 入門編 第2版」ソフトバンククリエイティブ（株） 適宜資料を配布
メ ッ セ ー ジ な ど	本講義を受講する前に「プログラミング基礎」で学んだC言語の基本的な文法を復習しておいて下さい。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1)関数とポインタの役割について説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	20%
(2)C言語で構成された応用的なプログラムの処理内容を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	40%
(3)C言語を使用して応用的なプログラムが作成できる。	ほぼ完璧にプログラムを作成できる。	大きな間違いがなく、プログラムを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を踏まえたプログラムを作成できる。	プログラムを作成できない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力)	40%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
J a v a 演習 I Java Programming Exercises I		情報メディア学科		23IMC02009	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			実務家 教員
演習	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
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 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	プログラミングとは、Java プログラムの書き方、実行 方法とエラーへの対応	テキスト第 1 章と付録 A と B を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	2	式と演算子	テキスト第 2 章を読んで おく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	3	制御構文	テキスト第 3 章を読んで おく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	4	配列の基本	テキスト第 4 章 4.1～4.4 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	5	多次元配列	テキスト第 4 章 4.5～4.7 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	6	メソッド	テキスト第 5 章 5.1～5.4 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	7	オブジェクト指向の基礎	テキスト第 7 章を読んで おく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	8	インスタンスとクラス	テキスト第 8 章 8.1～8.3 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	9	インスタンスの利用	テキスト第 8 章 8.4 を読 んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	10	インスタンスとクラスを 用いたプログラム作成	テキスト第 8 章を読んで 復習しておく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	11	クラス型変数	テキスト第 9 章 9.1 を読 んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	12	コンストラクタ	テキスト第 9 章 9.2 を読 んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	13	クラス型変数やコンスト ラクタを用いたプログラ ム作成	テキスト第 9 章を読んで 復習しておく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	14	継承を用いたクラス定義	テキスト第 10 章 10.1～ 10.2 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	15	継承とコンストラクタ	テキスト第 10 章 10.3～ 10.4 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間

成 績 評 価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	試験は、ルーブリック評価の結果を返す。
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3版」、インプレス、2019. (ISBN-13: 978-4295007807)
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。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) オブジェクト指向の 考え方や専門用語を 説明できる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違いが無く、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	オブジェクト指向の考え方や専門用語が説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	20%
(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。	ほぼ完璧に 処理内容を説明できる。	大きな間違いが無く、基本的な処理内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の処理内容を説明できる。	処理内容が説明できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	30%
(3) Java 言語を用いて基本的なプログラムを作成できる。	ほぼ完璧に プログラムを作成できる。	大きな間違いが無く、基本的なプログラムを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本プログラムを作成できる。	基本的なプログラムを作成できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	30%
	ほぼ完璧に プログラムを作成できる。	大きな間違いが無く、基本的なプログラムを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本プログラムを作成できる。	基本的なプログラムを作成できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	20%

授業科目			対象学科・専攻	ナンバリング	年 次	期 別
J a v a 演習Ⅱ Java Programming Exercises II			情報メディア学科	23IMC02010	2 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員
演習	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概 要	Java 言語を用いて、GUI アプリケーション開発や Web アプリケーション開発の基礎について学ぶ。					
到達目標	(1) Java 言語による GUI アプリケーション開発手順を理解し、基本的な GUI アプリケーションを開発できる。					
	(2) イベント処理を用いた GUI アプリケーションを開発できる。					
	(3) マウスイベント・グラフィックス処理を用いた GUI アプリケーションを開発できる。					
	(4) Java 言語による Web アプリケーション開発手順を理解し、Web アプリケーションを開発できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	統合開発環境を用いた Java アプリケーションの開発	統合開発環境について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	2	統合開発環境を用いた Java アプリケーション開発課題	前回の内容をもとにした課題を行うので、前回の配布資料をよく読んでおく。	1 時間	課題のプログラムを作成する。	1 時間
	3	GUI アプリケーション作成の基礎	GUI アプリケーション作成について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	4	GUI アプリケーションの作成： イベント処理の基本	イベント処理について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	5	GUI アプリケーションの作成： UI コンポーネントの基礎	UI コンポーネントについて、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	6	GUI アプリケーションの作成： UI コンポーネントの応用	UI コンポーネントの処理について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	7	GUI アプリケーション作成課題（イベント処理）	前回までの内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	1 時間	課題のプログラムを作成する。	1 時間
	8	GUI アプリケーションの作成：マウスイベント処理	マウスイベント処理について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	9	GUI アプリケーションの作成：グラフィックス処理	Java グラフィックスについて、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	10	GUI アプリケーション作成課題（マウスイベント・グラフィックス処理）	前回までの内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	1 時間	課題のプログラムを作成する。	1 時間
	11	HTML の復習	HTML について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	12	Java による Web アプリケーションの作成	Web アプリケーション作成について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	13	Web アプリケーションの作成：JSP の基礎	JSP について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	14	Web アプリケーションの作成：パラメータの受け渡し	JSP のパラメータ受け渡しについて、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	15	Web アプリケーションの作成：JSP による Web アプリケーション作成課題	前回までの内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	1 時間	課題のプログラムを作成する。	1 時間

成 績 評 価	課題・レポート (100%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	レポートは、ルーブリック評価の結果を返す。
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	オブジェクト指向、Java の文法 (「Java 演習 I」の範囲) について、理解していることを受講の前提とする。HTML の基本も理解していることが望ましい。 ウェブデザイン実務士：必修科目

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) Java 言語による GUI アプリケーション開発手順を理解し、基本的な GUI アプリケーションを開発できる。	ほぼ完璧に基本的な GUI アプリケーションを作成できる。	大きな間違いが無く、GUI アプリケーションを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本的な GUI アプリケーションを作成できる。	基本的な GUI アプリケーションを作成できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	10%
(2) イベント処理を用いた GUI アプリケーションを開発できる。	ほぼ完璧にイベント処理を用いた GUI アプリケーションを作成できる。	大きな間違いが無く、イベント処理を用いた GUI アプリケーションを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限のイベント処理を用いた GUI アプリケーションを作成できる。	イベント処理を用いた GUI アプリケーションを作成できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	25%
(3) マウスイベント・グラフィックス処理を用いた GUI アプリケーションを開発できる。	ほぼ完璧にマウスイベント・グラフィックス処理を用いた GUI アプリケーションを作成できる。	大きな間違いが無く、マウスイベント・グラフィックス処理を用いた GUI アプリケーションを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限のマウスイベント・グラフィックス処理を用いた GUI アプリケーションを作成できる。	マウスイベント・グラフィックス処理を用いた GUI アプリケーションを作成できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	30%
(4) Java 言語による Web アプリケーション開発手順を理解し、Web アプリケーションを開発できる。	ほぼ完璧に Web アプリケーションを作成できる。	大きな間違いが無く、基本的な Web アプリケーションを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の Web アプリケーションを作成できる。	Web アプリケーションを作成できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	35%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
通信ネットワーク Computer Networks		情報メディア学科		23IMC02006	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			実務家 教員
講義	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
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インターネットプロトコルについて説明する。					
到達目標	(1) コンピュータネットワークの関連用語を説明できる。 (2) TCP/IP 階層モデルの各階層の役割を説明できる。 (3) 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。 (4) 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 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	コンピュータネットワ ークの基礎	コンピュータネットワ ークの基礎について、Web 等で予 備学習を行う。	2 時間	コンピュータネットワ ークの基礎について復 習する。	2 時間
	2	ネットワーク構築に必 要なハードウェア・設定 項目	ネットワーク構築に必要な ハードウェア・設定項目につ いて、Web 等で予備学習を行 う。	2 時間	ネットワーク構築に必 要なハードウェア・設 定項目について復習す る。	2 時間
	3	プロトコルと TCP/IP	プロトコルについて、Web 等 で予備学習を行う。	2 時間	プロトコルについて復 習する。	2 時間
	4	10 進数、2 進数、16 進数	2 進数、16 進数について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	2 進数、16 進数につ いて復習する。	2 時間
	5	IP アドレス	IP アドレスについて、Web 等 で予備学習を行う。	2 時間	IP アドレスについて復 習する。	2 時間
	6	IP アドレス管理	IP アドレス管理について、 Web 等で予備学習を行う。	2 時間	IP アドレス管理につ いて復習する。	2 時間
	7	IP アドレスとサブネッ トマスク	サブネットマスクについて、 Web 等で予備学習を行う。	2 時間	サブネットマスクにつ いて復習する。	2 時間
	8	特別な IP アドレス	特別な IP アドレスについて、 Web 等で予備学習を行う。	2 時間	特別な IP アドレスにつ いて復習する。	2 時間
	9	DHCP・ゲートウェイ	DHCP・ゲートウェイにつ いて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	DHCP・ゲートウェイ について復習する。	2 時間
	10	DNS	DNS について、Web 等で予備 学習を行う。	2 時間	DNS について復習する。	2 時間
	11	ネットワークインタフ ェース層	ネットワークインタフ ェース層について、Web 等で予備 学習を行う。	2 時間	ネットワークインタフ ェース層について復習 する。	2 時間
	12	インターネット層・トラ ンスポート層	インターネット層・トランス ポート層について、Web 等で 予備学習を行う。	2 時間	インターネット層・ト ランスポート層につ いて復習する。	2 時間
	13	アプリケーション層	アプリケーション層につ いて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	アプリケーション層 について復習する。	2 時間
	14	ネットワークの設定	ネットワークの設定につ いて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	ネットワークの設定 について復習する。	2 時間
	15	ネットワークセキュリ ティ	ネットワークセキュリティ について、Web 等で予備学習 を行う。	2 時間	ネットワークセキュリ ティについて復 習 す る。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（100%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	試験は、ルーブリック評価の結果を返す。
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

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) コンピュータネットワークの関連用語を説明できる。	ほぼ完璧に用語を説明できる。	大きな間違いが無く、基本的な用語を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の用語を説明できる。	用語が説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	15%
(2) TCP/IP 階層モデルの各階層の役割を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いが無く、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	30%
(3) 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。	ほぼ完璧にアドレスの計算できる。	大きな間違いが無く、基本的なアドレス計算ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限のアドレス計算ができる。	アドレスの計算ができていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	25%
(4) インターネットプロトコルの構成と動作を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いが無く、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
データベース I Databases I		情報メディア学科		23IMC02007	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		実務家 教員
講義		2	選択	林 孝哉		
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
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) ER 図を作成できる。				
		(3) データベースの正規化が行える。				
		(4) 簡単な SQL 文が記述できる。				
山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。						
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	データベースの必要性	データベースの必要性について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	データベースの必要性について復習する。	2 時間
	2	データベースとは	データベースについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	データベースについて復習する。	2 時間
	3	データベース管理システムの機能	データベース管理システムの機能について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	データベース管理システムの機能について復習する。	2 時間
	4	リレーショナルデータベース	リレーショナルデータベースについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	リレーショナルデータベースについて復習する。	2 時間
	5	ER 図 (1) : ER 図による分析	ER 図について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	ER 図について復習する。	2 時間
	6	ER 図 (2) : エンティティとリレーションシップ	エンティティとリレーションシップについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	エンティティとリレーションシップについて復習する。	2 時間
	7	ER 図 (3) : ER 図の書き方	ER 図の作成について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	ER 図の作成について復習する。	2 時間
	8	ER 図 (4) : ER 図作成の練習	前回までの内容をもとにした練習問題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	9	正規化 (1) : データベースの正規化とは	正規化について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	正規化について復習する。	2 時間
	10	正規化 (2) : 正規化の流れ	正規化の流れについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	正規化の流れについて復習する。	2 時間
	11	正規化 (3) : 正規化の例	前回までの配布資料をよく読んでおく。	2 時間	正規化について復習する。	2 時間
	12	正規化 (4) : 正規化の練習	前回までの内容をもとにした練習問題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	13	SQL によるデータベースの利用 (1) : SQL 文の書き方	SQL 文について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	SQL 文について復習する。	2 時間
	14	SQL によるデータベースの利用 (2) : データの抽出	データの抽出について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	データの抽出について復習する。	2 時間
15	SQL によるデータベースの利用 (3) : 結合・グループ化	結合・グループ化について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	結合・グループ化について復習する。	2 時間	

成 績 評 価	定期試験（100%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	試験は、ルーブリック評価の結果を返す。
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）

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) データベース関連用語の説明ができる。	ほぼ完璧に関連用語を説明できる。	大きな間違いが無く、基本的な関連用語を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の関連用語を説明できる。	関連用語を説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	30%
(2) ER 図を作成できる。	ほぼ完璧に ER 図を作成できる。	大きな間違いが無く、ER 図の基本を作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の ER 図を作成できる。	ER 図を作成できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	30%
(3) データベースの正規化が行える。	ほぼ完璧にデータベースの正規化が行える。	大きな間違いが無く、データベースの正規化の基本が行える。	間違いはいくつかあるが、最低限のデータベースの正規化を行える。	データベースの正規化ができていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	30%
(4) 簡単な SQL 文が記述できる。	ほぼ完璧に SQL 文が記述できる。	大きな間違いが無く、基本的な SQL 文が記述できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の SQL 文が記述できる。	SQL 文が記述できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
データベースⅡ Databases Ⅱ		情報メディア学科		23IMC02008	2 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験		単位数	卒業 認定	担 当 教 員		実務家 教員
講義		2	選択	林 孝哉		
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
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処理について学習する。データベース問い合わせ言語（SQL）の利用方法について解説する。				
到達目標		(1) データベース関連用語について説明できる。				
		(2) 基本的な問い合わせが SQL 文により記述できる。				
		(3) グループ化が SQL 文により記述できる。				
		(4) 表結合が SQL 文により記述できる。				
		(5) 副問い合わせが SQL 文により記述できる。				
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	リレーショナルデータベースとは	リレーショナルデータベースについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	リレーショナルデータベースについて復習する。	2 時間
	2	SQL の基本 (1) : SQL 文、問い合わせの基本	SQL 文による基本的な問い合わせについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	3	SQL の基本 (2) : 条件を指定した問い合わせ	条件指定について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	4	SQL の基本 (3) : 並べ替え	並べ替えについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	5	SQL の基本 (4) : 集計関数を用いた問い合わせ	集計関数について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	6	SQL 基本の練習	前回までの内容をもとにした総合練習を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	7	グループ化 (1) : グループ化の基本	グループ化について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	8	グループ化 (2) : グループ化と条件指定	グループ化と条件指定について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	9	グループ化の練習	前回までの内容をもとにした総合練習を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	10	表の結合 (1) : 結合の基本	表の結合について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	11	表の結合 (2) : 結合とグループ化	結合とグループ化について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	12	表結合の練習	前回までの内容をもとにした総合練習を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	13	副問い合わせ (1) : 副問い合わせの基本	副問い合わせについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	14	副問い合わせ (2) : スカラサブクエリー	スカラサブクエリーについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間
	15	副問い合わせの練習	前回までの内容をもとにした総合練習を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（100%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	試験は、ルーブリック評価の結果を返す。
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	データベースの概念や設計については「データベース I」で学ぶので、2年次前期の「データベース I」を受講しておくことが望ましい。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) データベース関連用語について説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いが無く、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	20%
(2) 基本的な問い合わせが SQL 文により記述できる。	ほぼ完璧に基本的な問い合わせが SQL 文により記述できる。	大きな間違いが無く、問い合わせの基本が SQL 文により記述できる。	間違いはいくつかあるが、問い合わせの最低限の SQL 文が記述できる。	基本的な問い合わせが SQL 文により記述できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	25%
(3) グループ化が SQL 文により記述できる。	ほぼ完璧にグループ化が SQL 文により記述できる。	大きな間違いが無く、グループ化の基本が SQL 文により記述できる。	間違いはいくつかあるが、グループ化の最低限の SQL 文が記述できる。	グループ化が SQL 文により記述できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	20%
(4) 表結合が SQL 文により記述できる。	ほぼ完璧に表結合が SQL 文により記述できる。	大きな間違いが無く、表結合の基本が SQL 文により記述できる。	間違いはいくつかあるが、表結合の最低限の SQL 文が記述できる。	表結合が SQL 文により記述できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	20%
(5) 副問い合わせが SQL 文により記述できる。	ほぼ完璧に副問い合わせが SQL 文により記述できる。	大きな間違いが無く、副問い合わせの基本が SQL 文により記述できる。	間違いはいくつかあるが、副問い合わせの最低限の SQL 文が記述できる。	副問い合わせが SQL 文により記述できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	15%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次	期 別	
メディアリテラシー Media Literacy		情報メディア学科		23IMIC1002		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			実務家 教員	
講義		2	選択	横山 修				
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。							
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。							
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。						○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						○	
概 要		テレビや新聞、インターネット等、各メディアの特徴および現代社会の諸問題とメディアとの関わりについて学び、メディアから発信される情報を読み解く力を身につけることをねらいとする。 新聞記事やテレビ番組、広告等、身近な題材を用いて、メディアが社会に与える影響について考察し、ディスカッションを行う。						
到達目標		(1) 各メディアの特徴について説明することができる。 (2) メディアが社会に与える影響について考察し、自分の意見を述べることができる。						
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容		予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション		シラバスをよく読み、科目の内容を把握する。		1 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	2	メディアを構成する素材の特性① 図形・文字		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	メディアを構成する素材の特性② 音声・映像		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	印刷メディアの特徴と社会的影響 ①書籍		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	印刷メディアの特徴と社会的影響 ②新聞		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	放送メディアの特徴と社会的影響 ①ラジオ		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	放送メディアの特徴と社会的影響 ②テレビ		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	インターネットの特徴と社会的影響		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	広告の特徴		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	メディアと著作権		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	メディアと災害		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	メディアと人権問題		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	身の回りのメディア環境を考える		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	ニュース報道を読み解く		授業テーマを参照し、予習する。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	まとめ		これまでに学んだ内容をまとめておく。		2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	課題・レポート（50%）、授業への取り組み（50%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	課題レポートについては、ルーブリック評価の結果を返す。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：なし 参考文献：講義中に適宜指示
メ ッ セ ー ジ な ど	

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 各メディアの 特徴について 説明すること ができる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違 いがなく、説 明できる。	間違いはい くつかある が、最低限の 説明はでき る。	説明できて いない。	課題・レポート （知識・理解）	50%
(2) メディアが社 会に与える影 響について考 察し、自分の意 見を述べるこ とができる。	自分の考え を適切にま とめて述べ ることができる。	自分の考え をある程度 まとめて述 べることができる。	助言があれ ば、自分の考 えをある程 度まとめて 述べるこ とができる。	自分の考え をまとめて 述べるこ とができない。	授業への取り組み （知識・理解・思考 力・判断力・表現力）	50%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
画像処理 Graphic Design		情報メディア学科		23IMIC1003	2 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員
講義	2	選択	横山 吉朋			○
実務家教員 の詳細	グラフィックデザイナーとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概 要	Photoshop を使用しながらコンピューターグラフィックに関する手法を実践し習得する。またグラフィック表現に関する知識を学ぶ。					
到達目標	(1) Photoshop の操作を理解し、作業プロセスを説明できる。 (2) Photoshop で制作物を完成させることができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	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 解説ー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	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	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	3	基礎知識③ ータイポグラフィについ てー 演習③ ーフォトレタッチー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	4	基礎知識④ ーロゴデザインについて 操作 他ー 演習④ ーフォトレタッチ ー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	5	基礎知識⑤ ーさまざまな広告媒体の グラフィック 他ー 演習⑤ ーロゴデ ザインー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	6	基礎知識⑥ ーWEB のグラフィック 他 ー 演習⑥ ーロゴデザインー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	7	基礎知識⑦ ーWEB のグラフィックー 演習⑦ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	8	基礎知識⑧ ーUI の考え方ー 演習⑧ 作 品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	9	基礎知識⑨ ーグラフィック表現にお ける色の扱いー 演習⑨ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	10	基礎知識⑩ ーデザインスキルが活き るジョブについてー 演習⑩ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	11	基礎知識⑪ ーデザインセンスについ てー 演習⑪ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	12	基礎知識⑫ ーウェブデザインにおけ る視覚表現①ー 演習⑫ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	13	基礎知識⑬ ーウェブデザインにおけ る視覚表現②ー 演習⑬ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	14	基礎知識⑬ ーウェブデザインにおけ る視覚表現③ー 演習⑭ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	15	基礎知識⑬ ーウェブデザインにおけ る視覚表現④ー 演習⑮ 作品制作 講評	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間

成 績 評 価	課題・レポート（50%）、授業への取り組み（50%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業中に提示した課題において制作する成果物について、制作中の指導および制作後の講評により、個別にフィードバックする。
テキストおよび 参 考 文 献	
メ ッ セ ー ジ な ど	たくさんのグラフィックに囲まれて経済活動を営む現代社会において、比較的応用範囲の広い基本的な知識を学びます。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1)Photoshop の操作を理解し、作業プロセスを説明できる。	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	授業への取り組み（知識・理解）	25%
	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	課題・レポート（知識・理解）	25%
(2)Photoshop で制作物を完成させることができる。	補助なく完成できる	ほとんど補助なく完成できる。	補助が必要な部分があるが、なんとか完成できる	完成できない。	授業への取り組み（知識・理解・関心・意欲・態度）	25%
	補助なく完成できる	ほとんど補助なく完成できる。	補助が必要な部分があるが、なんとか完成できる	完成できない。	課題・レポート（知識・理解・関心・意欲・態度）	25%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	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		23IMIC2003	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			実務家 教員
講義	2	選択	呉 靱			○
実務家教員 の詳細	一般企業のシステムエンジニアとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要	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。					
到達目標	(1) デジタル画像の基礎が理解できる。					
	(2) 幾何学的変換が理解できる。					
	(3) モデリング、レンダリング、アニメーションの主な技法が理解できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を開始した。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	授業ガイダンス、CG技術の概要	授業テーマを参照し、予習する。	1 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	2	カラーモデル、デジタル画像の基礎	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	CGのための数学の基礎	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	幾何学的変換 1	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	幾何学的変換 2	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	形状モデル、ソリッドモデルの形状表現 1	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	形状モデル、ソリッドモデルの形状表現 2	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	直線（2次元）・2次曲線	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	直線（3次元）・平面・曲面	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	曲線・曲面	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	ポリゴン曲面の表現、そのほかの形状生成手法	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	隠面消去、シェーディング、シャドウイング、マッピング	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	アニメーション	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	物理シミュレーション	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	総合復習	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験 70%、授業への取り組み 30%
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは、次の授業時に解説を行う。また、試験はルーブリック評価の結果を渡します。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト： 『ビジュアル情報処理—CG・画像処理入門—』, CG-ARTS 協会 (2020). 適宜に資料を配布する
メ ッ セ ー ジ な ど	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、演習を通じて3DCGに関する基礎知識に対する理解を深めていくことが望ましい。 上級情報処理士：選択科目（I群）

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) デジタル画像の基礎が理解できる。	ほぼ完璧に理解できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について理解できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の理解はできる。	理解できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力)	15%
	ほぼ完璧に理解できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について理解できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の理解はできる。	理解できていない。	授業への取り組み (関心・意欲)	5%
(2) 幾何学的変換が理解できる。	ほぼ完璧に理解できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について理解できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の理解はできる。	理解できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
	ほぼ完璧に理解できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について理解できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の理解はできる。	理解できていない。	授業への取り組み (関心・意欲)	10%
(3) モデリング、レンダリング、アニメーションの主な技法が理解できる。。	ほぼ完璧に理解できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について理解できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の理解はできる。	理解できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力)	35%
	ほぼ完璧に理解できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について理解できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の理解はできる。	理解できていない。	授業への取り組み (関心・意欲)	15%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	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		23IMIC2004	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			実務家 教員
演習	2	選択	呉 靱			○
実務家教員 の詳細	一般企業のシステムエンジニアとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概 要	グラフィックソフトを用いて簡単な 3 DCG 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 進め方 (前期)	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	いろいろな形を作る	授業テーマを参照し、予習する。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	2	座標変換① ー移動、拡大・縮小ー	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	3	座標変換② ー回転、せん断ー	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	4	例題演習①	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	5	色、パターン、模様の指定	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	6	例題演習②	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	7	テクスチャマッピング	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	8	表面を凸凹にする	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	9	例題演習③	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	10	空、地面を作る	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	11	例題演習④	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	12	集合演算① ー和・差ー	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	13	集合演算② ー積ー	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	14	例題演習⑤	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	15	前期総合演習	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間

授業内容 と 進め方 (後期)	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	16	質感の設定① ―石、木材―	授業テーマを参照し、予習する。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	17	質感の設定② ―金属、硝子―	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	18	例題演習⑥	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	19	屈折率の設定	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	20	立体文字の作成①	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	21	立体文字の作成②	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	22	繰り返し処理①	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	23	繰り返し処理①	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	24	マクロと関数①	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	25	マクロと関数②	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	26	課題制作①	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	27	課題制作②	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	28	課題制作③	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	29	課題制作④	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	30	課題制作⑤	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
成 績 評 価		課題・レポート (50%)、授業への取り組み (50%)				
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法		授業中に提示した課題等について、制作中の指導等により、個別にフィードバックする。				
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) 参考書：『Pov-Ray による 3 次元 CG 制作 ―モデリングからアニメーションまで』, CG-ARTS 協会 (2020)。				
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。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(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。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、設定できる。	適切とは言えないが、最低限のことはできている。	最低限の基本もできていない。	課題・レポート (技能・表現力・創造性・作品の完成度)	5%
	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、設定できる。	適切とは言えないが、最低限のことはできている。	最低限の基本もできていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	5%
(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。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で基本図形の扱いができる。	ヒントを与えられて、やっとなることができる。	最低限の基本もできていない。	課題・レポート (技能・表現力・創造性・作品の完成度)	10%
	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で基本図形の扱いができる。	ヒントを与えられて、やっとなることができる。	最低限の基本もできていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	10%
(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。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で作成できる。	ヒントを与えられて、やっとなることができる。	最低限の基本もできていない。	課題・レポート (技能・表現力・創造性・作品の完成度)	25%
	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で作成できる。	ヒントを与えられて、やっとなることができる。	最低限の基本もできていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	25%
(4)色彩やテキストなどが表現できる。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で表現できる。	ヒントを与えられて、やっとなることができる。	最低限の基本もできていない。	課題・レポート (技能・表現力・創造性・作品の完成度)	10%
	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で表現できる。	ヒントを与えられて、やっとなることができる。	最低限の基本もできていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次	期 別	
メディアコンテンツ制作 Media Content Production		情報メディア学科		23IMIC2005		2 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験		単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員	
講義		2	選択	林 孝哉				
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。						○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。						○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。						○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						○	
概 要		コンピュータ上で扱うメディアは、文字・文書、画像・図形、音声・音響、動画・映像などさまざまである。これらメディアの特徴を理解し、目的や用途によって適切なメディア処理ソフトウェアを利用し、適切なファイル形式で保存することが要求される。本授業では、メディアコンテンツ制作に必要な技術について説明する。						
到達目標		(1) デジタル化について説明できる。 (2) メディア技術の種類と特徴を説明できる。 (3) メディア処理ソフトについて説明できる。 (4) メディアコンテンツを適切なメディア処理ソフトを利用して作成できる。 (5) メディアの種類に適したファイル形式でコンテンツを保存できる。						
山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。								
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容		予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	マルチメディア技術の種類と特徴		マルチメディア技術の種類と特徴について、Web 等で予備学習を行う。		2 時間	マルチメディア技術の種類と特徴について復習する。	2 時間
	2	ファイルフォーマット、ファイルの圧縮		ファイルの圧縮について、Web 等で予備学習を行う。		2 時間	ファイルの圧縮について復習する。	2 時間
	3	メディア技術のファイルフォーマット		ファイルフォーマットについて、Web 等で予備学習を行う。		2 時間	ファイルフォーマットについて復習する。	2 時間
	4	メディア処理ソフトウェア		メディア処理ソフトウェアについて、Web 等で予備学習を行う。		2 時間	メディア処理ソフトウェアについて復習する。	2 時間
	5	文字：文字コード・フォント		文字コードフォントについて、Web 等で予備学習を行う。		2 時間	文字コードフォントについて復習する。	2 時間
	6	音声編集の基本：波形編集・エフェクト		音声編集について、Web 等で予備学習を行う。		2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	7	音声編集の課題		前回の内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。		2 時間	受講した内容の復習し、課題に取り組む。	2 時間
	8	音楽作成の基本：MIDI・音源		音楽作成について、Web 等で予備学習を行う。		2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	9	音楽作成の課題		前回の内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。		2 時間	受講した内容の復習し、課題に取り組む。	2 時間
	10	動画編集の基本（1）：ノンリニア編集・文字・音声設定		動画編集について、Web 等で予備学習を行う。		2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
11	動画編集の基本（2）：映像合成・エフェクト		エフェクトについて、Web 等で予備学習を行う。		2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に取り組む。	2 時間	

	12	動画編集の課題	前回までの内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2 時間	受講した内容の復習し、課題に取り組む。	2 時間
	13	ベクタ形式画像の作成 (1) : ラスタ形式とベクタ形式	ベクタ形式画像について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	14	ベクタ形式画像の作成 (2) : ベクタ画像の作成	ベクタ画像の作成について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講した内容の復習し、練習問題に取り組む。	2 時間
	15	ベクタ形式画像作成の課題	前回までの内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2 時間	受講した内容の復習し、課題に取り組む。	2 時間
成 績 評 価		定期試験 (70%)、課題・レポート (30%)				
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法		試験やレポートは、ルーブリック評価の結果を返す。				
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		ウェブデザイン実務士：必修科目				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) デジタル化について説明できる。	ほぼ完璧にデジタル化について説明できる。	大きな間違いが無く、デジタル化についての基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限のデジタル化について説明できる。	デジタル化について説明できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	25%
(2) メディア技術の種類と特徴を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いが無く、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	25%
(3) メディア処理ソフトについて説明できる。	ほぼ完璧にメディア処理ソフトについて説明できる。	大きな間違いが無く、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	メディア処理ソフトについて説明できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	20%
(4) メディアコンテンツを適切なメディア処理ソフトを利用して作成できる。	ほぼ完璧にコンテンツを作成できる。	大きな間違いが無く、基本的なコンテンツを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限のコンテンツを作成できる。	コンテンツを作成できていない。	課題・レポート (知識・理解・技能・表現力)	20%
(5) メディアの種類に適したファイル形式でコンテンツを保存できる。	ほぼ完璧にファイルを保存できる。	大きな間違いが無く、ファイルを保存できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本的なファイルを保存できる。	ファイルの保存ができていない。	課題・レポート (知識・理解・判断力)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
WEBデザイン基礎 Website Design		情報メディア学科		23IMIC1001	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			実務家 教員	
講義	2	選択	横山 吉朋			○	
実務家教員 の詳細	グラフィックデザイナーとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。						
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○	
概 要	ウェブページ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ページの入門的な知識を学ぶ 画像処理と関係した内容のため、画像処理の履修をお願いします						
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 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	基礎知識① -HTMLとCSSについて- 演習①HTMLとCSS		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	2	基礎知識② -HTML主要タグ解説①- 演習②HTMLとCSS		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	3	基礎知識③ -HTML主要タグ解説②- 演習③HTMLとCSS		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	4	基礎知識④ -HTML主要タグ解説③ 演 習④HTMLとCSS		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	5	演習⑤ ウェブページ制作演習		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	6	演習⑤ ウェブページ制作演習		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	7	演習⑤ ウェブページ制作演習		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	8	演習⑤ ウェブページ制作演習		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	9	基礎知識⑤ -CSS解説①- 演習⑥ HTMLとCSS		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	10	基礎知識⑥ -CSS解説②- 演習⑦ HTMLとCSS		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	11	基礎知識⑦ -CSS解説③- 演習⑧ HTMLとCSS		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	12	演習⑨ ウェブページ制作演習		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	13	演習⑨ ウェブページ制作演習		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	14	演習⑨ ウェブページ制作演習		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	15	演習⑨ ウェブページ制作演習 講評		WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間

成 績 評 価	課題・レポート（70%）、授業への取り組み（30%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業中に提示した課題において制作する成果物について、制作中の指導により個別にフィードバックする。
テキストおよび 参 考 文 献	
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。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(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。	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	授業への取り組み（知識・理解）	15%
	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	課題・レポート（知識・理解）	15%
(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。	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	授業への取り組み（知識・理解・関心・意欲・態度）	15%
	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	課題・レポート（知識・理解・関心・意欲・態度）	15%
(3) HTML+CSS を使って基本的なウェブページを作成できる。	設定した仕様を満たして制作できる	大きなエラーや抜けがなく制作できる。	間違いはいくつかあるが、制作できる。	制作できていない。	課題・レポート（知識・理解・思考力・判断力・表現力）	40%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
WEB コンテンツ制作 Web Contents Design		情報メディア学科		23IMIC2001	2 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員	
講義	2	選択	横山 吉朋			○	
実務家教員 の詳細	グラフィックデザイナーとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。						
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○	
概 要	前期の「WEB デザイン基礎」「画像処理」の内容を踏まえたうえで、ウェブサイトデザインにおける重要なポジションを占めるコンテンツの制作に関する知識を実践を通して学んでいく。						
到達目標	(1) コンテンツを制作するためのワークフローを説明することができる。						
	(2) CMS、HTML+CSS、Photoshop などを使ってウェブコンテンツを制作することができる。						
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	応用知識① -コンテンツとは- 演習① -ウェブコンテンツについての考察-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	2	応用知識② -CI について- 演習② -CI 計画-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	3	応用知識③ -コピーライティング- 演習③ -コピーライティング制作-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	4	応用知識④ -JavaScript ライブラリー 演習④ -設置演習-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	5	応用知識⑤ -目標へのアプローチについて- 演習⑤ -プロジェクトの計画-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	6	応用知識⑥ -ターゲットについて- 演習⑥ -プロジェクトの計画-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	7	応用知識⑦ -ワークフローとマネジメント- 演習⑦ -プロジェクトの計画-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	8	応用知識⑧ -オウンドメディアについて- 演習⑧ -オウンドメディアの計画-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	9	応用知識⑨ -コンテンツマーケティング- 演習⑨ -ウェブコンテンツ制作-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	10	応用知識⑩ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑩ -WEB デザイン設計-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	11	応用知識⑪ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑪ -WEB デザイン設計-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	12	応用知識⑫ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑫ -WEB デザイン設計-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	13	応用知識⑬ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑬ -WEB デザイン設計-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	14	応用知識⑭ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑭ -WEB デザイン設計-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	15	応用知識⑮ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑮ -WEB デザイン設計-		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間

成 績 評 価	課題・レポート（85%）、授業への取り組み（15%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業中に提示した課題において制作する成果物について、制作中の指導および制作後の講評により、個別にフィードバックする。
テキストおよび 参 考 文 献	
メ ッ セ ー ジ な ど	「WEBデザイン基礎」「画像処理」を踏まえた上で進めていきますので、必ず受講してください。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) コンテンツを制作するためのワークフローを説明することができる。	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	授業への取り組み （知識・理解）	15%
	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	課題・レポート （知識・理解）	15%
(2) CMS、HTML+CSS、Photoshop などを使ってウェブコンテンツを制作することができる。	設定した仕様を満たして制作できる	大きなエラーや抜けがなく制作できる。	間違いはいくつかあるが、制作できる。	制作できていない。	課題・レポート （知識・理解・思考力・判断力・表現力）	70%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
WEBアニメーション Web Animation		情報メディア学科		23IMIC2006	2年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との関係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概要	Web ページで動きのあるコンテンツを活用することは、魅力あるページには不可欠な要素となっている。Web ページのアニメーションは、一般的な動画コンテンツとは異なり、Web ページという制限された中で表現しなければならない。本講義では、JavaScript というスクリプト言語を用いて、Web ページで表現できる簡単なアニメーションを作成する。					
到達目標	(1) Web ページでアニメーションを実現する原理が説明できる。					
	(2) JavaScript を使った画像表示プログラミングができる。					
	(3) JavaScript を使った簡単なアニメーションプログラミングができる。					
	(4) JavaScript を使ったシーン遷移プログラミングができる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション・WEB アニメーションとは	WEB アニメーションについて、 Web 等で予備学習を行う。	2 時間	WEB アニメーションにつ いて復習する。	2 時間
	2	JavaScript の基本	JavaScript について、Web 等で 予備学習を行う。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	3	JavaScript ライブラリの 利用	JavaScript ライブラリについ て、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	4	画像の読み込みと表示、 移動・回転・拡大縮小	画像表示について、Web 等で予 備学習を行う。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	5	サウンドの読み込みと再 生、停止	サウンド再生について、Web 等 で予備学習を行う。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	6	画像を用いた作品制作課 題	前回までの内容をもとにした課 題を行うので、前回までの配布 資料をよく読んでおく。	2 時間	課題のコンテンツを作成 する。	2 時間
	7	アニメーションの基本	アニメーションについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	8	Tween アニメーション	Tween アニメーションについ て、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	9	アニメーションを用いた 作品制作課題	前回までの内容をもとにした課 題を行うので、前回までの配布 資料をよく読んでおく。	2 時間	課題のコンテンツを作成 する。	2 時間
	10	シーン遷移	シーン遷移について、Web 等で 予備学習を行う。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	11	衝突判定	衝突判定について、Web 等で予 備学習を行う。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	12	マウスイベント・キーボ ードイベント	マウスイベントについて、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	13	応用処理 作品制作課題	前回までの内容をもとにした課 題を行うので、前回までの配布 資料をよく読んでおく。	2 時間	課題のコンテンツを作成 する。	2 時間
	14	最終課題制作 WEB アニメ ーション作品の設計	これまでの内容をもとにした課 題を行うので、前回までの配布 資料をよく読んでおく。	2 時間	課題のコンテンツを作成 する。	2 時間
	15	最終課題制作 WEB アニメ ーション作品の制作	これまでの内容をもとにした課 題を行うので、前回までの配布 資料をよく読んでおく。	2 時間	課題のコンテンツを作成 する。	2 時間

成 績 評 価	課題・レポート (100%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	レポートは、ルーブリック評価の結果を返す。
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	プログラミングの基礎を修得していることを履修の前提とする。 ウェブデザイン実務士：必修科目

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1)Web ページでアニメーションを実現する原理が説明できる。	ほぼ完璧に原理を説明できる。	大きな間違いが無く、基本原理を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本原理を説明できる。	原理を説明できていない。	課題・レポート (知識・理解)	10%
(2)JavaScript を使った画像表示プログラミングができる。	ほぼ完璧に画像表示プログラムを作成できる。	大きな間違いが無く、基本的な画像表示プログラムを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の画像表示プログラムを作成できる。	画像表示プログラムを作成できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	30%
(3)JavaScript を使った簡単なアニメーションプログラミングができる。	ほぼ完璧にアニメーションプログラムを作成できる。	大きな間違いが無く、基本的なアニメーションプログラムを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限のアニメーションプログラムを作成できる。	アニメーションプログラムを作成できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	35%
(4)JavaScript を使ったシーン遷移プログラミングができる。	ほぼ完璧にシーン遷移プログラムを作成できる。	大きな間違いが無く、基本的なシーン遷移プログラムを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限のシーン遷移プログラムを作成できる。	シーン遷移プログラムを作成できていない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	25%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
WEBデザイン総合演習 Website Design II		情報メディア学科		23IMIC2002	2 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験		単位数	卒業 認定	担 当 教 員		実務家 教員	
演習		1	選択	横山 吉朋		○	
実務家教員 の詳細	グラフィックデザイナーとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。						
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○	
概 要		ウェブページのデザインを実践し習得する。主に CMS を使用したウェブページ制作の知識を学ぶ					
到達目標		(1) CMS でウェブサイト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) CMS の機能を理解し、それを利用してウェブサイトを作成できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	基礎知識① - CMS の機能説明 - 演習①CMS を操作してみよう		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	2	基礎知識② - CMS の機能説明 - 演習②CMS を操作してみよう		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	3	基礎知識③ - CMS の機能説明 - 演習③CMS を操作してみよう		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	4	演習④ CMS によるウェブページ制作演習		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	5	演習⑤ CMS によるウェブページ制作演習		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	6	演習⑥ CMS によるウェブページ制作演習 講評		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	7	基礎知識④CMS の活用例 演習⑦ CMS によるウェブページ制作演習		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	8	演習⑧ CMS によるウェブサイト制作演習		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	9	演習⑨ CMS によるウェブサイト制作演習		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	10	演習⑩ CMS によるウェブページ制作演習 講評		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	11	基礎知識⑤ CMS の活用例 演習⑪ チームによるウェブサイト制作演習		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	12	演習⑫ チームによるウェブサイト制作演習		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	13	演習⑬ チームによるウェブサイト制作演習		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	14	演習⑭ チームによるウェブサイト制作演習		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	15	演習⑮ チームによるウェブサイト制作演習 講評		WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間

成 績 評 価	課題・レポート（50%）、授業への取り組み（50%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業中に提示した課題において制作する成果物について、制作中の指導および制作後の講評により、個別にフィードバックする。
テキストおよび 参 考 文 献	
メ ッ セ ー ジ な ど	「WEBデザイン基礎」「画像処理」を踏まえた上で進めていきますので、必ず受講してください。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1)CMS でウェブサイトを作成して公開するまでの作業プロセスを説明できる。	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	授業への取り組み（知識・理解）	20%
	ほぼ完璧に説明できる	大きな間違いがなく基本が説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	課題・レポート（知識・理解）	20%
(2)CMS の機能を理解し、それを利用してウェブサイトを作成できる。	設定した仕様を満たして制作できる	大きなエラーや抜けがなく制作できる。	間違いはいくつかあるが、制作できる。	制作できていない。	授業への取り組み（知識・理解・関心・意欲・態度）	30%
	設定した仕様を満たして制作できる	大きなエラーや抜けがなく制作できる。	間違いはいくつかあるが、制作できる。	制作できていない。	課題・レポート（知識・理解・関心・意欲・態度）	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
電気回路 I Electric Circuit I		情報メディア学科		23IMC01010	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		実務家 教員	
講義		2	選択	大崎 堅			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。						
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						
概 要		情報の処理・伝達・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。					
到達目標		(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					
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション		「電気回路 I」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	「電気回路 I」の目的と意義を理解する。	2 時間
	2	電流		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	電位、電位差、電圧		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	起電力と電流		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	直流と交流		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	電流と磁界		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	電磁誘導		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	回路素子		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	オームの法則とキルヒホッフの法則		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	電力と電力量		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	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		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	電気回路の基本的解法② ー枝電流法ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	電気回路の基本的解法③ ー閉路または網目電流法ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	電気回路の基本的解法④ ー節点電位法ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	直流回路における演習		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
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	「エレクトロニクス基礎（後期）」、「電気回路Ⅱ（後期）」を履修予定の人は、この科目を履修しておくことが望ましい。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(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。	専門用語を用いて 80%以上の確に説明できている。	専門用語を用いて 79～70%的確に説明できている。	専門用語を用いて 69～60%的確に説明できている。	的確な説明が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
(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。	複雑な物理現象を理路整然と 80%以上の確に説明できている。	複雑な物理現象を理路整然と 79～70%的確に説明できている。	専門用語を用いて 69～60%的確に説明できている。	的確な説明が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
(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	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて 80%以上の確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて 79～70%的確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて 69～60%的確に解析できている。	的確な解析が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	40%
	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて 80%以上の確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて 79～70%的確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて 69～60%的確に解析できている。	的確な解析が 60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
電気回路Ⅱ Electric Circuit Ⅱ		情報メディア学科		23IMIP2001	1 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験		単位数	卒業 認定	担 当 教 員		実務家 教員	
講義		2	選択	大崎 堅			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。						
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						
概 要		家庭内で使用している電気機器の電源は、コンセントから供給される交流が使用されている。交流では電圧・電流が時間的に変化しており、電気回路Ⅰで学修する直流回路に比して回路計算が複雑となる。そこで、この科目では正弦波交流回路に対して複素代数学を導入し、回路計算を単純化する手法について講述する。					
到達目標		(1) 正弦波交流の性質や大きさの表し方について理解し説明できる。 (2) 交流のベクトル表示や交流回路の計算法について説明できる。 (3) 交流回路において電圧・電流・インピーダンスを数理的に解析できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション		「電気回路Ⅰ」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	「電気回路Ⅰ」の目的と意義を理解する。	2 時間
	2	正弦波交流① ー発生、周波数、周期、角周波数、位相、位相差ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	正弦波交流② ー瞬時値、peak to peak 値、平均値、実効値ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	複素数とベクトル① ー複素数の表示及び演算ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	複素数とベクトル② ー電圧と電流の複素数表示ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	複素数とベクトル③ ー複素インピーダンスと複素アドミッタンスー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	記号法による交流回路の計算① ー単素子回路ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	記号法による交流回路の計算② ーR-L 回路ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	記号法による交流回路の計算③ ーR-C 回路ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	記号法による交流回路の計算④ ーR-L-C 回路ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	記号法による交流回路の計算⑤ ー共振回路ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	交流回路の電力① ー瞬時電力、有効電力、力率ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	交流回路の電力② ー皮相電力、無効電力ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	三相交流① ー三相起電力ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	三相交流② ー対称三相回路の電力ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
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Ⅰ（前期）」を履修しておくことが望ましい。

ループリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 正弦波交流の性質や大きさの表し方について理解し説明できる。	交流現象とその表示法を80%以上の確に説明できている。	交流現象とその表示法を79～70%の確に説明できている。	交流現象とその表示法を69～60%の確に説明できている。	的確な説明が60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
(2) 交流のベクトル表示や交流回路の計算法について説明できる。	交流現象とベクトル表示との関係を80%以上の確に説明できている。	交流現象とベクトル表示との関係を79～70%の確に説明できている。	交流現象とベクトル表示との関係を69～60%の確に説明できている。	的確な説明が60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
(3) 交流回路において電圧・電流・インピーダンスを数理的に解析できる。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて80%以上の確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて79～70%の確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて69～60%の確に解析できている。	的確な解析が60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	40%
	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて80%以上の確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて79～70%の確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて69～60%の確に解析できている。	的確な解析が60%未満である。	課題・レポート (理解・意欲・思考力)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
エレクトロニクス基礎 Fundamentals of Electronics		情報メディア学科		23IMIP1001	1 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験		単位数	卒業 認定	担 当 教 員		実務家 教員	
講義		2	選択	大崎 堅			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○	
概 要		エレクトロニクスは現代科学のあらゆる分野で活用され、欠かすことのできないものとなっている。本講義では情報分野の学生がより広い視野を持って専門の学習に進めるように、エレクトロニクスの基礎を講述する。					
到達目標		(1) 電気回路における諸法則を理解し、これらを用いて計算できる。					
		(2) 半導体素子の基本的な働きを説明できる。					
		(3) 基礎的な電子回路図を見て、その動作を説明できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション		「エレクトロニクス基礎」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	「エレクトロニクス基礎」の目的と意義を理解する。	2 時間
	2	オームの法則とキルヒホッフの法則		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	抵抗の直列接続、並列接続、直並列接続		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	複雑な回路における電圧・電流分布の解析方法		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	半導体の基礎知識		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	ダイオードの原理		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	ダイオードの特性		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	ダイオード応用回路		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	トランジスタの原理		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	トランジスタの特性		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	トランジスタ回路① ー増幅方式ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	トランジスタ回路② ーバイアス方式ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	トランジスタ回路③ ー接地方式ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	トランジスタ回路④ー帰還方式ー		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	トランジスタ増幅器の設計		プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
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Ⅰ（前期）」を履修しておくことが望ましい。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 電気回路における諸法則を理解し、これらを用いて計算できる。	諸法則の説明、回路計算が80%以上の確にできている。	諸法則の説明、回路計算が79～70%の確にできている。	諸法則の説明、回路計算が69～60%の確にできている。	的確な説明、回路計算が60%未満である。	定期試験	20%
(2) 半導体素子の基本的な働きを説明できる。	基本的な働きの説明が80%以上の確にできている。	基本的な働きの説明が79～70%の確にできている。	基本的な働きの説明が69～60%の確にできている。	的確な説明が60%未満である。	定期試験	30%
					課題・レポート	10%
(3) 基礎的な電子回路図を見て、その動作を説明できる。	回路の動作説明が80%以上の確にできている。	回路の動作説明が79～70%の確にできている。	回路の動作説明が69～60%の確にできている。	的確な回路説明計算が60%未満である。	定期試験	30%
					課題・レポート	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	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		23IMIP2002	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		実務家 教員
講義		2	選択	柴田 道信		
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要		マイクロコンピュータの基本的な構成要素と機能およびアセンブリ言語を用いたプログラミング方法を学ぶ。実際に PIC マイコンを用いて LED 点灯制御を行う。				
到達目標		(1) PIC の基本的な構成要素と機能を説明できる。 (2) PIC の命令について動作を説明できる。 (3) アセンブリ言語を用いて基本的なプログラムを作成することができる。 (4) PIC を用いて基本的な制御回路を設計・構築できる。				
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	シラバスを読み、科目の内容を把握する	1 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	2	マイクロコンピュータとは	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントを復習する	2 時間
	3	マイクロコンピュータの構成	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントを復習する	2 時間
	4	マイクロコンピュータの構成要素①CPU	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントを復習する	2 時間
	5	マイクロコンピュータの構成要素②メモリ・IO	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	6	マイコンにおけるデータ表現	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	7	マイコンとアセンブリ言語	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	8	データ転送に関する命令	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	9	算術演算・論理演算に関する命令	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	10	シフトや回転に関する命令	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	11	条件分岐に関する命令	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	12	プログラム作成方法と実行手順	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	13	プログラミング実習①ハードウェア構成	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	14	プログラミング実習②プログラム作成と実行	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	15	まとめ	既習事項のまとめを行う	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間

成 績 評 価	定期試験（60%）、課題・レポート（40%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業において提示した課題については、解説も含め授業内で全体に対してフィードバックする。試験については、ルーブリック評価の結果で提示する。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：プリントを配布 参考文献：堀桂太郎「図解 PIC マイコン実習一ゼロからわかる電子制御」森北出版
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。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1)PIC の基本的な構成要素と機能を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる	間違いはあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	20%
(2)PIC の命令について動作を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる	間違いはあるが、最低限の説明はできる。	説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	20%
(3)アセンブリ言語を用いて基本的なプログラムを作成することができる。	ほぼ完璧に作成できる。	大きな間違いがなく、作成できる。	助言があれば、作成できる。	作成できない。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
	ほぼ完璧に作成できる。	大きな間違いがなく、作成できる。	助言があれば、作成できる。	作成できない。	課題・レポート (知識・理解・思考力)	20%
(4)PIC を用いて基本的な制御回路を設計・構築できる。	自分の力のみで設計・構築できる。	ほぼ助言なしで、設計・構築ができる。	多少の助言があれば、設計・構築ができる。	設計・構築できない。	課題・レポート (知識・理解・思考力)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
論理回路 Logic Circuit		情報メディア学科		23IMIP1002	1 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験		単位数	卒業 認定	担 当 教 員		実務家 教員	
講義		2	選択	寺本 公思			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						
概 要		コンピュータのようなデジタル信号を扱う機器は論理素子で構成される論理回路から成り立っている。また、マイコンで動作する各種ロボットを設計する際にも入出力回路などに論理回路の知識は不可欠である。ここでは基本論理回路とそれらを組み合わせた論理回路について学習する。					
到達目標		(1) 基本論理素子の構成要素である FET などのスイッチ素子について理解し説明できる。 (2) ブール代数やカルノー図を利用して論理式を簡略化することができる。 (3) 基本論理素子について理解し、論理回路を設計することができる。					
授業内容 と 進め方		回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
		1	オリエンテーション	論理回路について調べる	2 時間	論理回路について復習する	2 時間
		2	アナログとデジタル	デジタルとアナログについて調べる	2 時間	デジタルとアナログについてまとめる	2 時間
		3	デジタルの特徴	デジタルの特徴についてテキストを読む	2 時間	デジタルの特徴についてまとめる	2 時間
		4	スイッチ素子	スイッチ素子について調べる	2 時間	スイッチ素子についてまとめる	2 時間
		5	集積回路と MOS-FET	FET について調べる	2 時間	MOS-FET 回路についてまとめる	2 時間
		6	基本論理回路 (AND、OR、NOT)	AND、OR、NOT について調べる	2 時間	AND、OR、NOT についてまとめる	2 時間
		7	基本論理回路 (NAND、NOR)	NAND、NOR について調べる	2 時間	NAND、NOR についてまとめる	2 時間
		8	基本論理回路 (一致回路、不一致回路)	EX-OR 等について調べる	2 時間	EX-OR についてまとめる	2 時間
		9	ブール代数と論理式の簡略化	ブール代数について調べる	2 時間	ブール代数での簡略化の演習をする	2 時間
		10	カルノー図による簡略化	カルノー図について調べる	2 時間	カルノー図による簡略化の演習をする	2 時間
		11	論理回路の設計 (半加算器・全加算器)	加算機回路について調べる	2 時間	加算機回路についてまとめる	2 時間
		12	エンコーダとデコーダ	エンコーダデコーダについて調べる	2 時間	エンコーダデコーダ回路を設計してみる	2 時間
		13	RS フリップフロップ	フリップフロップ回路について調べる	2 時間	RS フリップフロップのタイムチャートを描く	2 時間
		14	JK フリップフロップとその応用	JK フリップフロップについて調べる	2 時間	JK フリップフロップについて理解する	2 時間
		15	T フリップフロップと D フリップフロップ	その他のフリップフロップ回路について調べる	2 時間	T フリップフロップやその応用回路についてまとめる	2 時間

成 績 評 価	定期試験 (70%)、課題・レポート (30%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	試験やレポート等の結果について、ルーブリック評価にて返却する。
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	この科目で学習する論理回路はマイコン回路やロボットを動作させるためのインタフェース回路設計等でも必要となる知識である。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 基本論理素子の構成要素である FET などのスイッチ素子について理解し説明できる。	基本論理素子の構成要素である FET などのスイッチ素子について十分理解し説明できる。	基本論理素子の構成要素である FET などのスイッチ素子について概ね理解し説明できる。	FET などのスイッチ素子について概ね理解できているが十分に説明が出来ない。	基本論理素子の構成要素である FET などのスイッチ素子について理解できていない。	定期試験 (知識・理解)	40%
(2) ブール代数やカルノー図を利用して論理式を簡略化することができる。	ブール代数やカルノー図について理解し、それらを使う利点についても理解でき、複雑な論理式を簡略化するために応用することができる。	ブール代数の公理や定理について説明できる、また、カルノー図についても説明でき、それらを使って論理式を簡略化できる。	ブール代数やカルノー図について理解し、説明でき、簡単な論理式を簡略化できる。	ブール代数やカルノー図についてその役割や利点について理解できていない。	定期試験 (知識・理解)	30%
(3) 基本論理素子について理解し、論理回路を設計することができる。	基本論理素子について十分理解し、フリップフロップ回路や半加算器、順序回路などの応用回路が完璧に設計でき、その動作やタイムチャートについて十分説明できる。	基本論理素子について概ね理解し、フリップフロップ回路や半加算器、順序回路などの応用回路が設計でき、その動作やタイムチャートについて概ね説明できる。	基本論理回路を用いた、簡単なフリップフロップ回路や学習済みの回路について設計できる。	基本論理素子に伝の理解が不十分であり、論理回路についても理解が不十分で論理回路の設計が出来ない。	課題・レポート (関心・意欲・理解・思考力)	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
デジタル回路 Digital Circuit		情報メディア学科		23IMIP2003	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		実務家 教員	
講義		2	選択	寺本 公思			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						
概 要		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。					
到達目標		(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) デジタル回路の知識を使って、応用回路の設計と演習ができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション		論理回路に復習	2 時間	論理回路の復習	2 時間
	2	論 理 回 路 素 子 (AND 、 OR, NOT, EX-OR)		論理回路素子の復習	2 時間	論理回路素子についてま とめる	2 時間
	3	論理回路 (組合せ論理回路)		組合せ論理回路について調 べる	2 時間	組合せ論理回路の復習	2 時間
	4	フリップフロップ回路		フリップフロップ回路につ いて調べる	2 時間	フリップフロップ回路の タイムチャートを描く	2 時間
	5	フリップフロップ応用回路		フリップフロップの応用回 路について調べる	2 時間	フリップフロップ応用回 路についてまとめる	2 時間
	6	デコーダ回路の設計		デコーダ回路について調 べる	2 時間	デコーダ回路の設計につ いてまとめる	2 時間
	7	デコーダ回路とコンピュー タのメモリマップ		コンピュータで使用するメ モリについて調べる	2 時間	コンピュータのメモリマ ップについて理解する	2 時間
	8	発振回路		発振回路について調べる	2 時間	発振回路を設計してみる	2 時間
	9	16 進カウンタ回路		16 進カウンタについて調 べる	2 時間	16 進カウンタについてま とめタイムチャートを描 く	2 時間
	10	10 進カウンタ回路		10 進カウンタについて調 べる	2 時間	10 進カウンタの設計をし てみる	2 時間
	11	7 セグメント表示回路		7 セグメント表示器につ いて調べる	2 時間	7 セグメントデコーダ回 路を設計してみる	2 時間
	12	デジタル回路設計 (発振回 路)		発振回路について復習して おく	2 時間	発振回路を設計してみる	2 時間
	13	デジタル回路設計 (10 進カ ウンタの組合せ)		カウンタ回路について復習 しておく	2 時間	10 進カウンタを組み合 わせる	2 時間
	14	デジタル回路設計 (デコー ダと表示回路)		表示回路について復習する	2 時間	デコーダ回路を設計して みる	2 時間
	15	まとめと総合演習 (0～9 9 までのカウンタ設計)		デジタル回路について復習 しておく	2 時間	デジタル回路の設計法に ついて復習する	2 時間

成 績 評 価	定期試験 (35%)、課題・レポート (65%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	試験やレポート等の結果について、ルーブリック評価にて返却する。
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。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 論理回路素子について理解し説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	基本的なことも理解できていない。	定期試験 (知識・理解)	15%
	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	基本的なことも理解できていない。	課題・レポート (知識・理解)	15%
(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	ほぼ完璧に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。	大きな間違いなく、基本的なデジタル回路の設計ができ基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、基本的なデジタル回路の設計ができる。	基本的なデジタル回路の設計ができない。	定期試験 (知識・理解)	20%
	ほぼ完璧に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。	大きな間違いなく、基本的なデジタル回路の設計ができ基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、基本的なデジタル回路の設計ができる。	基本的なデジタル回路の設計ができない。	課題・レポート (知識・理解)	20%
(3) デジタル回路の知識を使って、応用回路の設計と演習ができる。	ほぼ完璧に応用回路の設計と演習ができる。	大きな間違いなく、応用回路の設計と演習ができる	間違いはいくつかあるが、応用回路の設計と演習ができる	応用回路の設計と演習ができない	課題・レポート (関心・意欲・理解・思考力)	30%
	ほぼ完璧に応用回路の設計と演習ができる。	大きな間違いなく、応用回路の設計と演習ができる	間違いはいくつかあるが、応用回路の設計と演習ができる	応用回路の設計と演習ができない		

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
電子情報実験Ⅰ Experiments on Electronics and Information ScienceⅠ		情報メディア学科		23IMIP1003	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			実務家 教員
実験	1	選択	寺本 公思			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
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) 実験に用いる計器や測定器具類を正しく選定し、正しく取り扱うことができる。 (2) 実験の際に、計器・測定器具・実験セットなどを正しく配線することができる。 (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 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	測定誤差について学習しておく。	2 時間	測定器具の扱い方で注意すべき事をまとめておく。	2 時間
	2	レポートの書き方、実験上の注意	有効数字とは何か学習しておく。	2 時間	有効数字の演習問題をしておく。	2 時間
	3	回路計(テスタ)の使い方	テスタとは何か学習しておく。	2 時間	計器には色々な種類があるが可動コイル形以外を調査する。	2 時間
	4	オームの法則の実験	オームの法則について学習しておく。	2 時間	オームの法則を用いて演習問題をしておく。	2 時間
	5	抵抗の直並列の実験	直並列の計算方法について学習しておく。	2 時間	キルヒホッフの法則を使って回路計算をやってみる。	2 時間
	6	単相交流電力の測定	交流回路の電力測定に必要なものは何か学習しておく。	2 時間	力率を改善する方法を調べておく。	2 時間
	7	オシロスコープによる波形観測	オシロスコープとはどのようなものか学習しておく。	2 時間	リサージュ図形を用いた位相差の測定方法について調査する。	2 時間
	8	ダイオードの特性	ダイオードとはどのような素子か学習しておく。	2 時間	ダイオードの種類と用途について学習しておく。	2 時間
	9	整流回路の特性実験	整流回路の種類について調査しておく。	2 時間	半波整流、全波整流を比較して全波整流の利点を考えてみる。	2 時間
	10	トランジスタの静特性	トランジスタとはどのような素子なのか学習しておく。	2 時間	直流負荷線の書き方について学習する。	2 時間
	11	トランジスタ増幅回路の特性測定	トランジスタ負帰還増幅回路について学習しておく。	2 時間	負帰還を掛けることのメリット、デメリットを調査する。	2 時間
	12	オペアンプの増幅回路	オペアンプとは何か学習しておく。	2 時間	オペアンプを用いた応用回路について調べる。	2 時間
	13	デジタル IC 基本回路	論理回路、真理値表、論理式について学習しておく。	2 時間	論理式の簡略化について学習しておく。	2 時間
	14	DA・AD 変換回路	DA 変換、AD 変換とは何か学習しておく。	2 時間	電圧を電気信号に変換する際の精度が何で決まるかを考えてみる。	2 時間
	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)	センサとは何か学習しておく。	2 時間	センサと IoT との関連を学習しておく。	2 時間

成 績 評 価	課題・レポート (50%)、授業への取り組み (50%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	毎回レポートを提出してもらいます。内容を確認して返却します。
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。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 実験に用いる計器や測定器具類を正しく選定し、正しく取り扱うことができる。	実験内容に応じて、計器や測定器具類を正しく選定し、正しく扱うことができる。	実験内容に応じて、計器や測定器具類を正しく選定できるが、扱い方が一部間違っている。	実験内容に応じて、計器や測定器具類を正しく選定できるが、扱い方が間違っている。	実験内容に応じて、計器や測定器具類を正しく選定できない。	授業への取り組み (関心・意欲・知識)	30%
(2) 実験の際に、計器・測定器具・実験セットなどを正しく配線することができる。	実験回路が完璧に結線できる。	実験回路は結線できるが、不要な配線がある。	実験回路は結線できるが、計器類の極性に誤りがある。	実験回路の結線ができない。	授業への取り組み (関心・意欲・知識)	20%
(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。	実験データの処理が完璧で、考察も理論と比較して技術的見地に立って考えをまとめている。	実験データの処理は完璧だが、考察が不十分である。	実験データの処理が不十分で、考察も不十分である。	報告書が提出できない。	課題・レポート (知識・理解・表現力)	50%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
電子情報実験Ⅱ Experiments on Electronics and Information Science II		情報メディア学科		23IMIP2004	2 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員
実験	1	選択	大崎 堅			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要	これまで専門教育科目で学習してきた内容を活用し、組み込みマイコン技術や基礎的な回路を設計・製作する力を養う。そのために、「半導体温度センサ（LM35DZ）を使った温度計」の設計から製作までを学習する。					
到達目標	(1) 電子部品のデータシートから必要な情報を読み取ることができる。					
	(2) データシートをもとに簡単な電子回路を設計することができる。					
	(3) 組み込みマイコンの簡単なプログラムを開発することができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	電子回路開発にはどのような工程があるか調査する。	2 時間	回路図エディターとは何か調査する。	2 時間
	2	回路図エディター「BSch 3」の使い方	回路図エディターの機能にはどのようなものがあるか調査する。	2 時間	回路図エディターを使ってみる。	2 時間
	3	「BSch 3」を使った電子回路設計	簡単な電子回路設計をやってみる。	2 時間	電子回路を設計してみる。	2 時間
	4	ブレッドボードによる動作実験（電源回路、3 桁 7 セグメント LED 点灯回路）スタティク点灯	ブレッドボードの仕組みについて学習しておく。	2 時間	ダイナミック点灯とはどのようなものか調査する。	2 時間
	5	データシートの見方、電子部品のサイズ	データシートとは何か調査する。	2 時間	データシートとから読み取れるものを箇条書きにしてみる。	2 時間
	6	プリント基板エディター「PCBE」によるパターン設計①	プリント基板とは何か学習しておく。	2 時間	PCBE を使用して設計を試みる。	2 時間
	7	プリント基板エディター「PCBE」によるパターン設計②	効率の良い部品配置について検討しておく。	2 時間	PCBE を使用して設計修正する。	2 時間
	8	基板加工機による基板加工	基板加工機に使われる工具にはどのようなものがあるのか調査する。	2 時間	基板と回路図を比較して間違いが無いか調査する。	2 時間
	9	ハンダ付け、ケース加工（ノギスの使い方）	ハンダ付けとは何か調査しておく。	2 時間	ノギスの使い方について再度確認しておく	2 時間
	10	目視検査、通電テスト	テストの使い方を復習しておく。	2 時間	基板の面積を出来るだけ小さくする方法はないか検討する。	2 時間
	11	半導体温度センサの特性測定	半導体温度センサの特性について調査しておく。	2 時間	プログラムを組む際にどのような変換式を使えば良いのか考える。	2 時間
	12	PIC 開発環境「MPLAB X IDE」の使い方	PIC とは何か調査する。	2 時間	授 業 で 使 っ て い る Arduino と何が違うのか調査する。	2 時間
	13	LED のスタティク点灯とダイナミック点灯制御	7 セグメント LED と点灯方法について調査する。	2 時間	ダイナミック点灯のフローチャートを考えておく。	2 時間
	14	AD 変換処理、割り込み処理のプログラム	割り込みとは何か学習しておく。	2 時間	タイマー割り込みのプログラムを考えておく。	2 時間
	15	温度計としての全体のプログラム作成	温度測定プログラムのアルゴリズムを考えておく。	2 時間	効率の良いプログラム構成は出来ないか再度検討する。	2 時間

成 績 評 価	課題・レポート（30%）、作品（40%）、授業への取り組み（30%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	毎回レポートを提出してもらいます。内容を確認して返却します。
テキストおよび 参 考 文 献	自作テキストを配布
メ ッ セ ー ジ な ど	ものづくりの基本を一から学べます。自分ひとりで電子回路を作り上げることができます。なお、この科目は「電子情報実験Ⅰ」を履修していることが望ましいです。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 電子部品のデータシートから必要な情報を読み取ることができる。	非常に多くの情報収集が出来る。	基礎的な情報収集ができる。	情報収集があまり出来ていない。	情報収集が全く出来ていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	30%
(2) データシートをもとに簡単な電子回路を設計することができる。	ほぼ完璧に設計が出来る。	大きな間違いがなく、設計が出来る。	間違いはいくつかあるが、基本的な設計はできている。	設計することが全く出来ていない。	課題・レポート (思考力・判断力・表現力)	30%
(3) 組み込みマイコンの簡単なプログラムを開発することができる。	目的とするプログラムを完璧に完成している。	プログラムは完成しているが一部無駄な処理がある。	プログラムは完成しているが無駄な処理が多い。	プログラムが完成していない。	作品 (知識・理解)	40%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次	期 別	
ロボット製作演習 Robot Production Exercise		情報メディア学科		23IMIP2005		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			実務家 教員	
演習		2	選択	寺本 公思				
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。						○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。						○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。						○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						○	
概 要		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。						
到達目標		(1) Arduino 演習ボードを製作しプログラミングできる。 (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・プログラミングができる。						
授業内容 と 進め方 (前期)		回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
		1	プリント基板の作成		ロボットの回路と基盤の関係について調べる	2 時間	プリント基板の回路についてまとめる	2 時間
		2	回路製作演習（抵抗及びジャンパ線の取り付け）		使用素子について調べる	2 時間	使った素子についてまとめる	2 時間
		3	回路製作演習（IC、ソケット、液晶表示器）		使用素子について調べる	2 時間	使った素子についてまとめる	2 時間
		4	回路製作演習（回路動作チェック）		動作チェック方法について考える	2 時間	動作チェック方法についてまとめる	2 時間
		5	Arduino 演習（IDE の使い方と LED 制御）		LED について調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		6	Arduino 演習（LED 制御 2）		LED の制御方法について調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		7	Arduino 演習（Delay 関数）		Delay 関数について調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		8	Arduino 演習（for 文と While 文）		For 文と while 文について学習しておく	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		9	Arduino 演習（ポート制御）		Arduino のポートについて調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		10	Arduino 演習（変数と配列）		C 言語の変数と配列について復習しておく	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		11	Arduino 演習（アナログ出力）		アナログについて調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		12	Arduino 演習（スイッチ入力）		マイコンにおけるスイッチ入力について調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		13	Arduino 演習（シリアル通信）		シリアル通信について調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		14	Arduino 演習（LCD の制御）		液晶表示器について調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
		15	Arduino 演習（LCD の制御とスイッチ入力）		液晶表示器のプログラミングについて調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間

業内容 と 進め方 (後期)	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	16	Arduino 演習 (アナログ入力)	アナログについて調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	17	Arduino 演習 (AD 変換と電圧測定)	AD 変換について調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	18	Arduino 演習 (センサの活用: 光)	光センサについて調査する	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	19	Arduino 演習 (センサの活用: 距離、温度)	距離センサと温度センサについて調べる	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	20	Arduino 演習 (センサの活用)	いままで使ったセンサについてまとめておく	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	21	ロボット製作 (本体の製作)	テキストの該当部分を読んでおく	2 時間	作成手順についてまとめる	2 時間
	22	ロボット製作 (スイッチ類の取り付け)	テキストの該当部分を読んでおく	2 時間	作成手順についてまとめる	2 時間
	23	ロボット制御 (前進、後進)	テキストの前進後進に関する部分を読んでおく	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	24	ロボット制御 (自作関数による制御)	テキストの自作関数に関する部分を読んでおく	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	25	ロボット制御 (スピードコントロール)	テキストの速度制御に関する部分を読んでおく	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	26	ロボット制御 (床センサと距離センサーを使う)	テキストのセンサ使用に関する部分を読んでおく	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	27	ロボット制御 (ライントレースプログラム)	テキストの該当部分を読んでおく	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	28	ロボット制御 (自動倉庫プログラム)	テキストの該当部分を読んでおく	2 時間	作成したプログラムについて復習する	2 時間
	29	最終課題	今までのプログラムについて理解しておく	2 時間	最終課題で作成したプログラムについて復習する	2 時間
	30	最終課題に関する発表	発表できるようにまとめる	2 時間	発表の反省点をまとめる	2 時間
成 績 評 価		課題・レポート (100%)				
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法		ルーブリック評価を返却する。				
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		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。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1)Arduino 演習ボードを製作しプログラミングできる。	ほぼ完璧に製作し、プログラミングが出来る。	大きな間違いがなく、製作し、プログラミングが出来る。	間違いはいくつかあるが、製作し、プログラミングが出来る。	製作やプログラミングができない。	課題・レポート (関心・意欲・知識・技能)	40%
(2)代表的なセンサについて説明し活用できる。	ほぼ完璧にセンサを活用し、説明できる。	大きな間違いがなく、センサを活用し、説明できる。	間違いはいくつかあるが、センサを活用し、説明できる。	センサを活用し、内容について説明することができない。	課題・レポート (関心・意欲・知識・技能)	20%
(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・プログラミングができる。	ほぼ完璧にロボットの設計・プログラミングができる。	大きな間違いがなく、ロボットの設計・プログラミングができる	間違いはいくつかあるが、ロボットの設計・プログラミングができる	ロボットの設計・プログラミングをすることができない。	課題・レポート (関心・意欲・知識・技能)	40%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
C A D Computer-Aided Design		情報メディア学科		23IMC02005	2 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験		単位数	卒業 認定	担 当 教 員		実務家 教員
講義		2	選択	寺本 公思		
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要		CAD (Computer Aided Design) は、コンピュータ支援設計の略称である。今日では、CAD システムは作図する上で欠かせないツールになっている。本講義では、CAD の使い方についての講義と演習を行う。あわせて、JIS に基づく製図規則について学習する。				
到達目標		(1) JIS 製図規則を理解し、第三角法でかかれた図面から描かれているものがイメージできる。 (2) CAD ソフトウェアの基本的な操作ができる。 (3) CAD の色々な機能を活用して、電気製図、 機械製図、 建築製図の製図規則を守り効率よく書くことができる。				
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習時 間
	1	オリエンテーション	CAD とは何か学習しておく。	2 時間	CAD が産業現場でどのように使用されているのか調査する。	2 時間
	2	製図の基礎 (第三角法)	物体の形状を平面図に示すための投影法について調査しておく。	2 時間	第三角法を使って色々な品物を書いてみる。	2 時間
	3	CAD ソフトウェアの基本操作①	CAD にはどんな種類があるのか調査する。	2 時間	レイヤの概念について再度学習しておく。	2 時間
	4	CAD ソフトウェアの基本操作②	CAD ソフトを実際に使って色々な機能を確認しておく。	2 時間	初期設定ファイルが自分で作成できるようにしておく。	2 時間
	5	課題 1 「簡単な図形」①	レイヤを切り替えて線種が使い分けられるようにしておく。	2 時間	スナップ機能や複線機能の使い方を学習しておく。	2 時間
	6	課題 1 「簡単な図形」②	寸法の記入方法を学習しておく。	2 時間	寸法値、寸法引出線、寸法線の違いと設定方法を再度学習しておく。	2 時間
	7	課題 2 「ペン立て」①	初期設定ファイルの設定方法を学習しておく。	2 時間	レイヤの使い方について再度学習しておく。	2 時間
	8	課題 2 「ペン立て」②	寸法補助記号の種類と意味を学習しておく。	2 時間	寸法補助記号の用法について再度学習しておく。	2 時間
	9	課題 3 電気製図「半加算回路と全加算回路」①	半加算回路と全加算回路について学習しておく。	2 時間	電気用図記号について学習しておく。	2 時間
	10	課題 3 電気製図「半加算回路と全加算回路」②	複製コマンドの使い方を学習しておく。	2 時間	AND、OR、NOT、接続点など図記号を自分で制作する方法を再度学習する。	2 時間
	11	課題 4 機械製図「フランジ形固定軸継手」①	機械製図に必要な JIS 規格について調査する。	2 時間	機械製図に関する断面図の書き方など学習しておく。	2 時間
	12	課題 4 機械製図「フランジ形固定軸継手」②	機械製図に必要な JIS 規格について調査する。	2 時間	機械製図の図面が読み取れるよう再度ルールを確認しておく。	2 時間
	13	課題 5 建築製図「木造 2 階建専用住宅」①	木造住宅を設計する際に必要となる専門用語について学習する。	2 時間	「インチモジュール」「メートルモジュール」「尺モジュール」の違いを再度確認する。	2 時間
	14	課題 5 建築製図「木造 2 階建専用住宅」②	建具の使い方を学習しておく。	2 時間	外構の作図や図形パーツの使い方を学習しておく。	2 時間
	15	課題 5 建築製図「木造 2 階建専用住宅」③	勾配のある屋根の図面はどのようにして作図するのか学習しておく。	2 時間	建築製図の図面が読み取れるよう再度ルールを確認しておく。	2 時間

成 績 評 価	課題・レポート（70%）、授業への取り組み（30%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	毎回作品を提出してもらいます。内容を確認の後返却します。
テキストおよび 参 考 文 献	自作プリントを配布
メ ッ セ ー ジ な ど	製図は、品物を製作するときに用いられ、設計者の意図を充分に表して製作者に伝える図面です。そのためには、製図規則を守り正確に書くことが大切です。なお、この教科で使用する CAD ソフトウェアは「Jw_cad」です。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) JIS 製図規則を理解し、第三角法でかかれた図面から描かれているものがメージできる。	第三角法の図面から等角図が完璧に書ける。	第三角法の図面から等角図がほぼ書けるが、一部のみ欠けている。	第三角法の図面から等角図が書けるが、不十分である。	第三角法の図面から等角図が書けない。	課題・レポート (理解・思考力・判断力)	20%
(2) CAD ソフトウェアの基本的な操作ができる。	直線、円、円弧、文字、レイヤについて完璧に操作ができる。	直線、円、円弧、文字、レイヤについてほぼ操作ができる。	直線、円、円弧、文字、レイヤについて十分な操作ができない。	直線、円、円弧、文字、レイヤについて操作ができない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・知識)	30%
(3) CAD の色々な機能を活用して、電気製図、機械製図、建築製図の製図規則を守り効率よく書くことができる。	CAD を利用して図面を効率よく完璧に書くことができる。	CAD を利用して図面を時間内に書き上げることができる。	CAD を利用して図面を書くことができるが、時間がかかる。	課題作品を提出できない。	課題・レポート (意欲・知識・理解)	50%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次		期 別		
OA演習 Office Automation Exercises			情報メディア学科		23IMC01011		1 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					実務家 教員	
講義		2	選択	中谷 滋						
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。								○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。								○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。								○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。									
概 要		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。本授業では、一般社会でのパソコンソフト(ワープロ・表計算・プレゼンテーション等)の基本操作の知識・技能を身につけ、情報を収集・処理・分析して表現する能力を養う。								
到達目標		(1) パソコンの基本的操作を行うことができる。								
		(2) ワードプロソフトを用いて基本的な文書作成ができる。								
		(3) 表計算ソフトを用いて表計算やグラフ等の作成ができる。								
		(4) プレゼンテーションソフトを用いて発表資料を作成し、発表することができる。								
山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を開始した。										
授業内容 と 進め方 (前期)		回	授業内容		予習内容		予習時間	復習内容		復習時間
		1	ガイダンス：注意事項等、授業内容、ファイルの配布・整理等		シラバスを読む		0.5時間	配布資料の復習		0.5時間
		2	PC の起動・操作方法 パスワード Word の基本操作とページ設定		タイピング練習		0.5時間	配布資料の復習		0.5時間
		3	Word 演習 Word による文書作成と文字の加工		Word の基本作業練習		0.5時間	配布資料の復習		0.5時間
		4	Word 演習 Word による文書作成と表の作成		Word の基本作業練習		1時間	配布資料の復習		1時間
		5	Word 演習 案内文書作成 作図の方法 表・イラスト・図の挿入		イラスト練習		1時間	配布資料の復習		1時間
		6	Word 演習 報告文書作成 表・イラスト・図の活用		文書・表作成練習		1時間	配布資料の復習		1時間
		7	Word 演習 POP広告・チラシの作成		イラスト練習		1時間	配布資料の復習		1時間
		8	Excel の基本操作と表の作成、並べ替え、		Excel 基本作業練習		1時間	配布資料の復習		1時間
		9	Excel 演習 表の作成・集計計算		Excel 基本作業集計計算練習		1時間	配布資料の復習		1時間
		10	Excel 演習 表計算と並べ替え・グラフ作成とグラフの変更		Excel 基本作業グラフの練習		1時間	配布資料の復習		1時間
		11	Excel 演習 作図と図・グラフの挿入		Excel 基本作業図の挿入		1時間	配布資料の復習		1時間
		12	Excel 演習 表の集計とグラフの応用課題①		Excel のデータ活用練習		1時間	配布資料の復習		1時間
		13	Excel 演習 表の集計とグラフの応用課題②		Excel のデータ管理練習		1時間	配布資料の復習		1時間
		14	Word・Excel 演習 リンクとExcel のデータ管理、データの共有化		Word と Excel のデータ共有		1時間	配布資料の復習		1時間
		15	授業のまとめ		振り返り		0.5時間	振り返り		0.5時間

授業内容 と 進め方 (後期)	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	16	ガイダンス：授業内容、日程表、 諸注意等 Word 演習 Word の復習とイラスト作成	Word と Excel の基本練習	1 時間	配布資料の復習	1 時間
	17	Word による図形の作成 Word 演習 Word の POP 広告作成	イラスト練習	1 時間	配布資料の復習	1 時間
	18	Word による図形の作成 Word 演習 ポスターの作成図（形 作成と挿入）	イラスト練習	1 時間	配布資料の復習	1 時間
	19	PowerPoint の基本操作 PP 演習 スライドの作成	PowerPoint 基本練習 デザイン	0.5 時間	配布資料の復習	0.5 時間
	20	PowerPoint の基本操作 PP 演習 デザイン・コンテンツの 挿入	PowerPoint 基本練習 挿入図形	1 時間	配布資料の復習	1 時間
	21	PowerPoint の活用 PP 演習 表の挿入、図形作成	PowerPoint 基本練習 表。グラフ	1 時間	配布資料の復習	1 時間
	22	PowerPoint の活用 PP 演習 アニメーションの導入	PowerPoint 基本練習 アニメーション	1 時間	配布資料の復習	1 時間
	23	PowerPoint の活用 PP 演習 アニメーション化・イラ スト挿入	PowerPoint 基本練習 アニメーション	1 時間	配布資料の復習	1 時間
	24	PowerPoint の活用 PP 演習 スライドのリンク クイ ズ作成	PowerPoint 基本練習 リンク作業	1 時間	配布資料の復習	1 時間
	25	PowerPoint の活用 PP 演習 スライドの外部リンク 写真・動画挿入	PowerPoint 基本練習 リンク作業	1 時間	配布資料の復習	1 時間
	26	PowerPoint の活用 PP 演習 スライドの外部リンク 写真・動画挿入	スライドの資料準備とデ ータ収集	1 時間	発表スライドの作成	2 時間
	27	PowerPoint の活用 PP 演習 発表用プレゼンテーシ ョンの作成	スライドの資料準備とデ ータ収集	1 時間	発表の練習	2 時間
	28	プレゼン作品発表①ー前半ー	発表の練習	1 時間	発表の反省	0.5 時間
	29	プレゼン作品発表②ー後半ー	発表の練習	1 時間	発表の反省	0.5 時間
	30	授業のまとめ	振り返り	0.5 時間	振り返り	0.5 時間
成 績 評 価		課題・レポート（60%）、発表（10%）、授業への取り組み（30%）				
課題（試験・レポート 等）に対する フィードバックの方法		演習課題の達成度から学生の知識・理解度を確認し、演習内容を検討し、目標達成を目指す。				
テキストおよび 参 考 文 献		実教出版株式会社 30 時間でマスター Office 2016 適宜プリントを配布する。				
メ ッ セ ー ジ な ど		「人生 100 年時代の社会人基礎力」を身に付けていきましょう。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) パソコンの基本的操作を行うことができる。	ほぼ完璧に操作できる。	大きな間違いがなく、基本的な操作ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限のパソコン操作ができる。	パソコンを操作することができない。	授業への取り組み (知識・理解・技能)	10%
(2) ワードプロソフトを用いて基本的な文書作成ができる。	ほぼ完璧に表を含む文書を作成できる。	大きな間違いがなく、表を含む文書を作成できる。	間違いはいくつかあるが、表を含む文書を作成できる。	表を含む文書を作成することができない。	授業への取り組み (知識・理解・技能)	10%
	ほぼ完璧に表を含む文書を作成できる。	大きな間違いがなく、表を含む文書を作成できる。	間違いはいくつかあるが、表を含む文書を作成できる。	表を含む文書を作成することができない。	課題・レポート (知識・理解・技能・思考力・表現力)	20%
(3) 表計算ソフトを用いて表計算やグラフ等の作成ができる。	ほぼ完璧に表計算やグラフ等を作成できる。	大きな間違いがなく、表計算やグラフ等を作成できる。	間違いはいくつかあるが、表計算やグラフ等を作成できる。	表計算やグラフ等を作成することができない。	授業への取り組み (知識・理解・技能)	10%
	ほぼ完璧に表計算やグラフ等を作成できる。	大きな間違いがなく、表計算やグラフ等を作成できる。	間違いはいくつかあるが、表計算やグラフ等を作成できる。	表計算やグラフ等を作成することができない。	課題・レポート (知識・理解・技能・思考力・判断力)	20%
(4) プレゼンテーションソフトを用いて発表資料を作成し、発表することができる。	聞き手を十分に意識した、発表資料の作成と発表ができる。	聞き手をある程度意識した、発表資料の作成と発表ができる。	最低限ではあるが、発表資料を作成し、発表ができる。	発表資料の体をなしていない。発表ができていない。	課題・レポート (知識・理解・技能・思考力・判断力・表現力)	20%
	聞き手を十分に意識した、発表資料の作成と発表ができる。	聞き手をある程度意識した、発表資料の作成と発表ができる。	最低限ではあるが、発表資料を作成し、発表ができる。	発表資料の体をなしていない。発表ができていない。	発表 (知識・理解・技能・思考力・判断力・表現力)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
ビジネス演習 Business Practice		情報メディア学科		23IMIC1005	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			実務家 教員
演習	2	選択	中谷 滋			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○
概 要	前期は、ワープロソフトウェアを利用したビジネス文書の作成及び表計算ソフトウェアを利用したビジネスにおける表の作成を学ぶ。 後期は、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) ビジネス文書の作成ができる。 (2) ビジネスにおける表の作成ができる。 (3) 複式簿記による仕訳と転記、決算処理ができる。					
授業内容 と 進め方 (前期)	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	ガイダンス	テキスト 32 ページから 52 ページを読んでおく。	1 時間	文字入力の基本操作を復習する。	1 時間
	2	ビジネス文書の作成① －基本的文書－	テキスト 53 ページから 59 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	3	ビジネス文書の作成② －文字の修飾－	テキスト 60 ページから 62 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	4	ビジネス文書の作成③ －表の活用－	テキスト 63 ページから 76 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	5	ビジネス文書の作成④ －図形の活用－	テキスト 77 ページから 84 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	6	ビジネス文書の作成⑤ －画像の活用－	テキスト 85 ページから 91 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	7	ビジネス文書の作成⑥ －総合問題①－	ビジネス文書の作成①から⑤の復習をしておく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	8	ビジネス文書の作成⑦ －総合問題②－	ビジネス文書の作成①から⑤の復習をしておく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	9	表の作成① －データ入力－	テキスト 96 ページから 111 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	10	表の作成② －基本的なワークシート編集－	テキスト 112 ページから 117 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	11	表の作成③ 関数・セル参照・罫線・行の挿入－	テキスト 120 ページから 137 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	12	表の作成④ －グラフ－	テキスト 142 ページから 148 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	13	表の作成⑤ 条件判定と順位付け・検索関数－	テキスト 152 ページから 166 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	14	表の作成⑥ －総合問題①－	表の作成①から⑤の復習をしておく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	15	表の作成⑦ －総合問題②－	表の作成①から⑤の復習をしておく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間

	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	16	簿記の概要、簿記の要素	テキスト8ページから27ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	17	取引と勘定	テキスト 28 ページから 36 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	18	仕訳と転記	テキスト 38 ページから 48 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	19	取引の記帳① －現金預金－	テキスト 76 ページから 91 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	20	取引の記帳② －商品売買－	テキスト92ページから104ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	21	取引の記帳③ －掛け・手形－	テキスト 105 ページから 115 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	22	取引の記帳④ －固定資産、有価証券－	テキスト 131 ページから 135 ページ、224 ページから 227 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	23	取引の記帳⑤ －その他の債権・債務－	テキスト 118 ページから 130 ページ、240 ページから 244 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	24	取引の記帳⑥ ー資本、販売費及び一般管理費、税金ー	テキスト 136 ページから 147 ページ、274 ページから 284 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	25	会計帳簿・伝票・試算表	テキスト 184 ページから 197 ページ、51 ページから 56 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	26	決算① －決算整理(1)－	テキスト 62 ページから 71 ページ、152 ページから 167 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	27	決算② －決算整理(2)－	テキスト 250 ページから 262 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	28	決算③ －精算表－	テキスト 57 ページから 60 ページ、170 ページから 173 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	29	決算④ －損益計算書・貸借対照表－	テキスト 178 ページから 179 ページ、263 ページから 267 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	30	総合問題演習	17 回から 29 回までの授業時の演習問題の復習をしておく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
成績評価		定期試験 (40%)、授業への取り組み (60%)				
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法		課題レポートや定期試験は、添削・採点をし原則として次の授業時に返却する。				
テキストおよび参考文献		前期テキスト：「30 時間でマスター Office2016」実教出版企画開発部 編 実教出版 後期テキスト：「新簿記」 安藤 英義 他 執筆・編集 実教出版				
メッセージなど		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。 「人生 100 年時代の社会人基礎力」を身に付けていきましょう。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) ビジネス文書の作成ができる。	ほぼ完璧にビジネス文書の作成ができる。	大きな間違いがなく、ビジネス文書の作成ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限のビジネス文書の作成ができる。	ビジネス文書の作成ができていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・技能・思考力)	15%
	ほぼ完璧にビジネス文書の作成ができる。	大きな間違いがなく、ビジネス文書の作成ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限のビジネス文書の作成ができる。	ビジネス文書の作成ができていない。	定期試験 (知識・理解・技能)	10%
(2) ビジネスにおける表の作成ができる。	ほぼ完璧に表の作成ができる。	大きな間違いがなく、表の作成ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の表の作成ができる。	表の作成ができていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・技能・思考力)	15%
	ほぼ完璧に表の作成ができる。	大きな間違いがなく、表の作成ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の表の作成ができる。	表の作成ができていない。	定期試験 (知識・理解・技能)	10%
(3) 複式簿記による仕訳と転記、決算処理ができる。	ほぼ完璧に仕訳・転記・決算処理ができる。	大きな間違いがなく、仕訳・転記・決算処理ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の仕訳・転記・決算処理ができる。	仕訳・転記・決算処理ができていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・技能・思考力)	30%
	ほぼ完璧に仕訳・転記・決算処理ができる。	大きな間違いがなく、仕訳・転記・決算処理ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の仕訳・転記・決算処理ができる。	仕訳・転記・決算処理ができていない。	定期試験 (知識・理解)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
中小企業会計学 Accounting Study of the Small and Medium		情報メディア学科		23IMIC1004	1 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員	
講義	2	選択	中谷 滋				
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。						
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。						
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						
概 要		企業において日常発生する企業外部との取引を記録・計算・整理する方法について、複式簿記による基本的な処理を学ぶ。授業内容のレベルは、日商簿記検定 3 級程度である。					
到達目標		(1) 複式簿記による企業の取引活動の基本的処理方法を記録・整理できる。 (2) 複式簿記によって、企業の日常の取引について仕訳と転記ができる。 (3) 決算の意味や目的及び決算整理の必要性を理解し、決算整理の処理ができる。 (4) 財務諸表（損益計算書と貸借対照表）の作成ができる。					
授業内容 と 進め方		山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
		回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
		1	ガイダンス、簿記の概要、簿記の要素	テキスト 8 ページから 27 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		2	取引と勘定	テキスト 28 ページから 36 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		3	仕訳と転記	テキスト 38 ページから 48 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		4	取引の記帳① －現金預金－	テキスト 76 ページから 91 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		5	取引の記帳② －商品売買－	テキスト 92 ページから 104 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		6	取引の記帳③ －掛け・手形－	テキスト 105 ページから 115 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		7	取引の記帳④ －固定資産、有価証券－	テキスト 131 ページから 135 ページ、224 ページから 227 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		8	取引の記帳⑤ －その他の債権・債務－	テキスト 118 ページから 130 ページ、240 ページから 244 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		9	取引の記帳⑥ －資本、販売費及び一般管理費、税金－	テキスト 136 ページから 147 ページ、274 ページから 284 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		10	会計帳簿・伝票・試算表	テキスト 184 ページから 197 ページ、51 ページから 56 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		11	決算① －決算整理(1)－	テキスト 62 ページから 71 ページ、152 ページから 167 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
		12	決算② －決算整理(2)－	テキスト 250 ページから 262 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間

	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	13	決算③ ー精算表ー	テキスト 57 ページから 60 ページ、170 ページから 173 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
	14	決算④ ー損益計算書・貸借対照表ー	テキスト 178 ページから 179 ページ、263 ページから 267 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
	15	総合問題演習	2 回から 14 回までの授業時の演習問題の復習をしておく。	2 時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1 時間
成績評価		定期試験 (40%)、授業への取り組み (60%)				
課題(試験・レポート等)に対する フィードバックの方法		課題レポートや定期試験は、添削・採点をし原則として次の授業時に返却する。				
テキストおよび 参考文献		テキスト：「新簿記」 安藤 英義 他 執筆・編集 実教出版 参考文献：「みんなが欲しかった 簿記の教科書 日商 3 級 商業簿記 第 9 版」 滝澤 ななみ 著 TAC 出版				
メッセージ など		復習を十分に行う必要があります。 「人生 100 年時代の社会人基礎力」を身に付けていきましょう。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 複式簿記による企業の取引活動の基本的処理方法を記録・整理できる。	ほぼ完璧に学習内容を記録・整理できる。	大きな間違いがなく、学習内容を記録・整理できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の学習内容を記録・整理できる。	学習内容を記録・整理できていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・技能・思考力)	60%
(2) 複式簿記によって、企業の日常の取引について仕訳と転記ができる。	ほぼ完璧に仕訳・転記ができる。	大きな間違いがなく、仕訳・転記ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の仕訳・転記ができる。	仕訳・転記ができていない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(3) 決算の意味や目的及び決算整理の必要性を理解し、決算整理の処理ができる。	ほぼ完璧に決算整理の処理ができる。	大きな間違いがなく、決算整理の処理ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の決算整理の処理ができる。	決算整理の処理ができていない。	定期試験 (知識・理解)	7%
(4) 財務諸表(損益計算書と貸借対照表)の作成ができる。	ほぼ完璧に財務諸表の作成ができる。	大きな間違いがなく、財務諸表の作成ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の財務諸表の作成ができる。	財務諸表の作成ができていない。	定期試験 (知識・理解)	8%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	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)		23IMC01015	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		実務家 教員	
演習		2	選択	柴田 道信			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。						
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。						
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○	
概 要		一人ひとりが自分らしいキャリアをつかむことができるよう、自己分析と職種・企業研究を通して、自分の生き方や将来の仕事のイメージを具体的に描き、目標進路を定めていく時間とする。社会において必要となる基本的なマナーやルールも身に付ける。2 年次前期は、就職活動とより関連付けた授業を行う。					
到達目標		(1) これまでの人生の歩みから、自己の特徴を分析し、自らの言葉で語ることができる。					
		(2) 職種研究を進め、様々な職業について、その特徴を説明できる。					
		(3) 興味のある企業について研究を進め、企業の特色・特徴を説明できる。					
		(4) 働くときの基本的なルールについて説明できる。					
授業内容 と 進め方 (1 年次 後期)		山口短期大学博多キャンパスを令和 3 年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
		回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
		1	オリエンテーション	シラバスを読み、科目の内容を把握する	0.5 時間	配布プリントの内容を復習する	0.5 時間
		2	働くことの意義	働くことの意義を考える	0.5 時間	討議結果を振り返る	0.5 時間
		3	企業が求める人材	企業が求める人材について考える	0.5 時間	討議結果を振り返る	0.5 時間
		4	自己分析 (1) 大学入学以前	小・中・高校時代を振り返る	0.5 時間	小・中・高校時代についてまとめる	0.5 時間
		5	自己分析 (2) 大学時代	大学生活を振り返る	0.5 時間	大学生活についてまとめる	0.5 時間
		6	自己分析 (3) 強みと弱み等	長所や短所を振り返る	0.5 時間	長所や短所をまとめる	0.5 時間
		7	職種研究 (1) 職種調査	自分が興味のある仕事を調べておく	0.5 時間	調査した結果をまとめる	0.5 時間
		8	職種研究 (2) グループ討議	他の職種の質問事項などを考える	0.5 時間	グループ討議の結果をまとめる	0.5 時間
		9	職種研究 (3) 適職分析	自己分析結果をまとめておく	0.5 時間	適職分析結果をまとめる	0.5 時間
		10	自己紹介書の作成方法	履歴書の書き方を見直しておく	0.5 時間	授業の説明をもとに自己紹介書を完成させる	0.5 時間
		11	自己紹介書による面接	各自で面接にむけた準備を行う	0.5 時間	面接結果をもとに自己紹介書を書き直す	0.5 時間
		12	社会人マナー (1) 身だしなみ、言葉遣い	就職活動の身だしなみを調べておく	0.5 時間	配布プリントを確認する	0.5 時間
		13	社会人マナー (2) 電話応対	就職活動の電話応対を調べておく	0.5 時間	配布プリントを確認する	0.5 時間
		14	社会人マナー (3) 訪問のマナー	就職活動の訪問マナーを調べておく	0.5 時間	配布プリントを確認する	0.5 時間
		15	社会人マナー (4) 文書作成	送付状・お礼状の書き方を調べておく	0.5 時間	配布プリントを確認する	0.5 時間

授業内容 と 進め方 (2年次 前期)	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	16	オリエンテーション	5年後、10年後の自分を思い描く	0.5時間	配布プリントの内容を復習する	0.5時間
	17	就職活動の進め方と注意点	具体的な就職活動計画を立てておく	0.5時間	配布プリントの内容を復習する	0.5時間
	18	就職活動のマナーとルール	就職活動のマナーについて予習する	0.5時間	配布プリントの内容を復習する	0.5時間
	19	求人情報の見方	実際に幾つか求人票を見て不明な項目を調べる	0.5時間	配布プリントの内容を復習する	0.5時間
	20	企業情報の収集と分析方法	企業情報の収集方法を調べる	0.5時間	配布プリントの内容を復習する	0.5時間
	21	企業研究の実践(1)情報収集と分析	興味のある企業のHPを閲覧しておく	0.5時間	企業の情報を表にまとめ分析する	0.5時間
	22	企業研究の実践(2)資料作成	発表資料の構成を考える	0.5時間	授業での助言をふまえ資料を完成させる	0.5時間
	23	企業研究の実践(3)発表	発表練習を行う	0.5時間	自身の発表の総括および他者の発表内容のまとめを行う	0.5時間
	24	自己紹介書の作成	志望動機について考えておく	0.5時間	自己紹介書を完成させる	0.5時間
	25	面接試験対策(1)自己	自己に関する質問内容を調査する	0.5時間	自己に関する質問への回答をまとめる	0.5時間
	26	面接試験対策(2)会社、その他	会社に関する質問内容を調査する	0.5時間	会社に関する面接の質問を調査する(2h)	0.5時間
	27	面接試験対策(3)模擬面接	面接練習を行う	0.5時間	面接で指摘されたところを直す	0.5時間
	28	働くルール(1)課題選択	労働に関することで気になっていることをまとめる	0.5時間	選択した課題を調査する	0.5時間
	29	働くルール(2)調査	選択した課題を調査する	0.5時間	調査した内容をまとめる	0.5時間
	30	働くルール(3)発表	発表練習を行う	0.5時間	働くルールをまとめる	0.5時間
成績評価		課題・レポート(60%)、授業への取り組み(40%)				
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法		授業において提示した課題については、授業内で個人あるいは全体に対してフィードバックする。				
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						

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1)これまでの人生の歩みから、自己の特徴を分析し、自らの言葉で語ることができる。	深い自己分析に基づき、自己の特徴を分かりやすく伝えることができる。	十分に自己分析できており、自己の様々な特徴を語ることができる。	最低限の自己分析はできており、自己の特徴をいくつか語ることができる。	自己分析が不十分であり、自己の特徴を言語化できていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・思考力・判断力・表現力)	10%
	深い自己分析に基づき、自己の特徴を分かりやすく伝えることができる。	十分に自己分析できており、自己の様々な特徴を語ることができる。	最低限の自己分析はできており、自己の特徴をいくつか語ることができる。	自己分析が不十分であり、自己の特徴を言語化できていない。	課題・レポート (思考力・判断力・表現力)	20%
(2)職種研究を進め、様々な職業について、その特徴を説明できる。	複数の職業について、業界別の特徴をおさえて、説明ができる。	複数の職業について、基本的な説明ができる。	一つの職業について、基本的な説明ができる。	十分に説明できていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・思考力・判断力・表現力)	10%
	複数の職業について、業界別の特徴をおさえて、説明ができる。	複数の職業について、基本的な説明ができる。	一つの職業について、基本的な説明ができる。	十分に説明できていない。	課題・レポート (思考力・判断力・表現力)	10%
(3)興味のある企業について研究を進め、企業の特徴・特徴を説明できる。	良の水準に加え、自己分析結果をふまえた説明ができる。	同業他社との違いをおさえたうえで、企業の特徴を説明できる。	企業の基本的な特徴を説明できる。	十分に説明できていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・思考力・判断力・表現力)	10%
	良の水準に加え、自己分析結果をふまえた説明ができる。	同業他社との違いをおさえたうえで、企業の特徴を説明できる。	企業の基本的な特徴を説明できる。	十分に説明できていない。	課題・レポート (思考力・判断力・表現力)	20%
(4)働くときの基本的なルールについて説明できる。	幅広い事項について、的確に説明できる。	基本的な事項について、的確に説明できる。	基本的な事項について最低限の説明ができる。	十分に説明できていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・思考力・判断力・表現力)	10%
	幅広い事項について、的確に説明できる。	基本的な事項について、的確に説明できる。	基本的な事項について最低限の説明ができる。	十分に説明できていない。	課題・レポート (知識・理解)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	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)		23IMC01015	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		実務家 教員
演習		2	選択	林 伸一		
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
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 または N1 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。特に漢字の読み書きに力を入れる。				
到達目標		(1) 日本語能力試験 N2/N1 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/N1 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/N1 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。				
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容 復習 時間
授業内容 と 進め方 (1 年次 後期)	1	オリエンテーション 問題演習 (1) 文字・語彙		オリエンテーション		該当箇所の復習。 2 時間
	2	問題演習 (1) 文字・語彙の解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	3	問題演習 (1) 文法・読解		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	4	問題演習 (1) 文法・読解の解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	5	問題演習 (1) 聴解および解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	6	問題演習 (2) 文字・語彙		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	7	問題演習 (2) 文字・語彙の解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	8	問題演習 (2) 文法・読解		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	9	問題演習 (2) 文法・読解の解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	10	問題演習 (2) 聴解および解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	11	問題演習 (3) 文字・語彙		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	12	問題演習 (3) 文字・語彙の解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	13	問題演習 (3) 文法・読解		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	14	問題演習 (3) 文法・読解の解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	15	問題演習 (3) 聴解および解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容 復習 時間
	16	オリエンテーション 問題演習 (4) 文字・語彙		オリエンテーション	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	17	問題演習 (4) 文字・語彙の解説		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間
	18	問題演習 (4) 文法・読解		該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。 2 時間

授業内容 と 進め方 (2 年次 前期)	19	問題演習 (4) 文法・読解の解説	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	20	問題演習 (4) 聴解および解説	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	21	問題演習 (5) 文字・語彙	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	22	問題演習 (5) 文字・語彙の解説	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	23	問題演習 (5) 文法・読解	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	24	問題演習 (5) 文法・読解の解説	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	25	問題演習 (5) 聴解および解説	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	26	問題演習 (6) 文字・語彙	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	27	問題演習 (6) 文字・語彙の解説	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	28	問題演習 (6) 文法・読解	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	29	問題演習 (6) 文法・読解の解説	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
	30	問題演習 (6) 聴解および解説	該当箇所の予習。	2 時間	該当箇所の復習。	2 時間
成 績 評 価		定期試験 (50%)、小テスト (50%)				
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法		小テストを採点し、返却時に間違った箇所を解説する。 課題の作文などを添削し、返却時に誤用例や模範例を示して解説する。				
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、授業時間以外にも予習・復習し、自主的に勉強することが大切です。特に漢字の読み書きに力を入れてください。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 日本語能力試験 N2/N1 レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	日本語能力試験 N1 レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	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。	日本語能力試験 N3 レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	日本語能力試験 N4/N5 レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	定期試験 (知識・理解)	15%
	日本語能力試験 N1 レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	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。	日本語能力試験 N3 レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	日本語能力試験 N4/N5 レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	小テスト (知識・理解)	15%
(2) 日本語能力試験 N2/N1 レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N1 レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	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。	日本語能力試験 N3 レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N4/N5 レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	定期試験 (知識・理解)	15%
	日本語能力試験 N1 レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	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。	日本語能力試験 N3 レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N4/N5 レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	小テスト (知識・理解)	15%

(3) 日本語能力試験 N2/N1 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N1 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	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。	日本語能力試験 N3 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N4/N5 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	定期試験 (知識・理解)	20%
	日本語能力試験 N1 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	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。	日本語能力試験 N3 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N4/N5 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	小テスト (知識・理解)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
情報と職業 Information Careers		情報メディア学科		23IMC01009	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			実務家 教員	
講義	2	選択	呉 勲			○	
実務家教員 の詳細	一般企業のシステムエンジニアとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。						
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。						
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						
概 要	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。						
到達目標	(1) 情報化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。						
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	イントロダクション		授業テーマを参照し、 予習する。	1 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	2	情報化社会と情報産業		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	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		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	4	情報化によるビジネス環境の変化 ① ーPOS システムー		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	5	情報化によるビジネス環境の変化 ② ー顧客情報の活用ー		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	6	情報化によるビジネス環境の変化 ③ ーCTI・ワントゥワンビジネスー		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	7	情報化によるビジネス環境の変化 ④ ービジネス環境の変化ー		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	8	インターネットビジネス① ーBTO・ ASP・オークションー		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	9	インターネットビジネス② ー広告 ビジネス・検索サービスー		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	10	企業における情報活用① ー製造業 における情報システムー		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	11	企業における情報活用② ーナレ ジマネジメントー		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	12	情報ビジネスと職種		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	13	資格とキャリアパス		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	14	高度情報化に伴う諸問題および法 制度①		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間
	15	高度情報化に伴う諸問題および法 制度②		授業テーマを参照し、 予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復 習する。	2 時間

成 績 評 価	課題・レポート（75%）、授業への取り組み（25%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業において提示した課題について、授業内で個別に、または全体に対してフィードバックする。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト：なし（プリントを随時配布）
メ ッ セ ー ジ な ど	上級情報処理士：選択科目

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 情報化社会および企業における情報活用の事例を説明できる。	ほぼ完璧に学習内容を説明できる。	大きな間違いがなく、学習内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の学習内容は説明できる。	説明できない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・表現力)	45%
	ほぼ完璧に学習内容を説明できる。	大きな間違いがなく、学習内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の学習内容は説明できる。	説明できない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	15%
(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。	ほぼ完璧に学習内容を説明できる。	大きな間違いがなく、学習内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の学習内容は説明できる。	説明できない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・表現力)	15%
	ほぼ完璧に学習内容を説明できる。	大きな間違いがなく、学習内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の学習内容は説明できる。	説明できない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	5%
(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。	ほぼ完璧に学習内容を説明できる。	大きな間違いがなく、学習内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の学習内容は説明できる。	説明できない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・表現力)	15%
	ほぼ完璧に学習内容を説明できる。	大きな間違いがなく、学習内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の学習内容は説明できる。	説明できない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度)	5%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次		期 別		
特別講義 I Special Lecture I		情報メディア学科 (IT パスポート)		23IMC01012		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				実務家 教員		
講義		2	選択	呉 靱						
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。							○		
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。							○		
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。							○		
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。									
概 要		IT パスポートの受験対象者は、「職業人が共通に備えておくべき情報技術に関する基礎的な知識をもち、情報技術に携わる業務に就くか、担当業務に対して情報技術を活用していこうとする者」とされている。IT パスポートは、情報処理技術者試験の入り口として位置付けられ、最も基礎的な区分である。この科目では、ストラテジ（戦略）系を中心に基礎知識を身につけ、将来に渡って仕事等に情報技術を活用できるように学習する。なお、毎回の授業においては問題を解いてもらい、その後関連知識について解説を行う。								
到達目標		(1) 企業活動や経営管理に関する基本的な知識が身についている。 (2) 企業の法遵守や規範に関する考え方が身についている。 (3) 情報分析手法やマーケティング手法、経営管理システムについて理解している。 (4) 技術戦略をはじめ、各分野で代表的なシステムについて理解している。								
授業内容 と 進め方		山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を開始した。								
		回	授業内容		予習内容		予習 時間	復習内容		復習 時間
		1	オリエンテーション		ITパスポートについて調査する。		2 時間	受験までの学習計画を立てる。		2 時間
		2	1 企業活動 1-1 企業の経営と責任 1-2 経営資源と組織形態		企業活動の目的と基本的な考え方を調査する。		2 時間	経営理念、ビジョン、経営戦略の関係と株式会社の仕組みを押さえておく。		2 時間
		3	1-3 社会における IT 利活 用の動向		社会における IT 利活 用の動向の概要を調査す る。		2 時間	第4次産業革命と DX の内容を 押さえておく。		2 時間
		4	1-4 業務分析とデータ利 活用		業務を把握して分析する 手法を調査する。		2 時間	各種グラフや分析ツールや問 題解決手法を整理しておく。		2 時間
		5	1-5 会計・財務		売上と利益の関係、財務 諸表の種類と役割につい て調査する。		2 時間	損益分岐点・営業利益・経常利 益を求められるようにしてお く。		2 時間
		6	2 法務 2-1 知的財産権		知的財産権にはどのよう な種類があるか調査す る。		2 時間	著作権、産業財産権をはじめと した知的財産権を理解する。		2 時間
		7	2-2 セキュリティ関連法 規		代表的なセキュリティ関 連法規の概要を調査す る。		2 時間	サイバーセキュリティ基本法、 不正アクセス禁止法、個人情報 保護法を押さえておく。		2 時間
		8	2-3 労働・取引関連法規		労働関係法規にどのよう な種類があるか調査す る。		2 時間	派遣契約と請負契約の違いが 説明できるようにする。		2 時間
		9	2-3 労働・取引関連法規		取引関連法規にどのよう な種類があるか調査す る。		2 時間	取引に関する法律を整理して おく。		2 時間
		10	2-4 その他の法律		コンプライアンス、情報 倫理について調査する。		2 時間	コンプライアンスとコーポレ ートガバナンスの内容を理解 する。		2 時間
		11	2-5 標準化に関する規格		標準化の意義について調 査する。		2 時間	標準化の例と ISO が定める規格 を整理しておく。		2 時間

	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	12	3 経営戦略マネジメント 3-1 経営戦略 3-2 マーケティング	経営情報分析手法について調査する	2 時間	SWOT 分析と PPM の特徴を理解しておく。	2 時間
	13	3-3 ビジネス戦略と目標 3-4 経営管理システム	経営管理システムとはどのようなものか調査する。	2 時間	情報分析の手法、CSF、BSC、バリューエンジニアリングを押さえておく。	2 時間
	14	4 技術戦略マネジメント 4-1 技術開発戦略の立案 4-2 ビジネスシステム	各種ビジネス分野における AI の利活用について調査する。	2 時間	MOT とロードマップについて整理しておく。	2 時間
	15	4-3 エンジニアリングシステム 4-4 e-ビジネス 4-5 IoT・組み込みシステム	電子商取引の種類や IoT を利用した代表的なシステムについて調査する。	2 時間	ロングテールの用語を整理しておく。IoT と組み込みシステムの特徴を押さえておく。	2 時間
成績評価		定期試験 (100%)				
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法		授業の最後に簡単な確認テストを行い、翌週に解説します。また、試験はルーブリック評価の結果を渡します。				
テキストおよび参考文献		テキスト： TAC 出版情報処理試験研究会著、『みんなが欲しかった！IT パスポートの教科書&問題集 2023 年度 [本とアプリで試験対策!!]』、TAC 出版(2022)				
メッセージ		国家試験である IT パスポートに合格すれば、情報技術に関する基礎的な知識を身に付けていることが証明されます。この講義では、皆さんの試験対策をサポートして行きます。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 企業活動や経営管理に関する基本的な知識が身についている。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(2) 企業の法遵守や規範に関する考え方が身についている。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(3) 情報分析手法やマーケティング手法、経営管理システムについて理解している。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(4) 技術戦略をはじめ、各分野で代表的なシステムについて理解している。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
特別講義Ⅰ Special LectureⅠ		情報メディア学科 (留学生対象)		23IMC01012	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			実務家 教員	
講義	2	選択	柴田道信				
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。						
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。						
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						
概 要	日本語能力試験 JLPT 受験のための対策講座で、主に非漢字圏出身留学生を対象とした基礎力強化（漢字と語彙）を目的とする。						
到達目標	(1) 認定レベル N5、N4、N3 の対象漢字を読むことができる。 (2) 認定レベル N5、N4、N3 の対象語彙の意味を説明できる。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和３年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を開始した。						
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習時 間
	1	オリエンテーション		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	2	認定レベル N5 対象漢字の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	認定レベル N5 対象漢字の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	認定レベル N4 対象漢字の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	認定レベル N4 対象漢字の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	認定レベル N3 対象漢字の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	認定レベル N3 対象漢字の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	漢字に関するテスト		2～7 回の内容を復習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	認定レベル N5 対象語彙の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	認定レベル N5 対象語彙の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	認定レベル N4 対象語彙の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	認定レベル N4 対象語彙の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	認定レベル N3 対象語彙の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	認定レベル N3 対象語彙の学習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
15	語彙に関するテスト		9～14 回の内容を復習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間	

成 績 評 価	定期試験（80%） 授業への取り組み（20%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業において提示した課題については、授業内で個別に、または全体に対してフィードバックする。試験については、ルーブリック評価の結果を提示する。
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。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 認定レベル N5、N4、N3 の対象漢字を読むことができる。	対象漢字の 8 割以上について、正しく読むことができる。	対象漢字の 6 割以上について、正しく読むことができる。	対象漢字の 5 割以上について、正しく読むことができる。	可の水準に達していない。	定期試験 (知識・理解)	40%
	対象漢字の 8 割以上について、正しく読むことができる。	対象漢字の 6 割以上について、正しく読むことができる。	対象漢字の 5 割以上について、正しく読むことができる。	可の水準に達していない。	授業への取り組み (意欲・理解・表現力)	10%
(2) 認定レベル N5、N4、N3 の対象語彙の意味を説明できる。	対象語彙の 8 割以上について、意味を正しく説明できる。	対象語彙の 6 割以上について、意味を正しく説明できる。	対象語彙の 5 割以上について、意味を正しく説明できる。	可の水準に達していない。	定期試験 (知識・理解)	40%
	対象語彙の 8 割以上について、意味を正しく説明できる。	対象語彙の 6 割以上について、意味を正しく説明できる。	対象語彙の 5 割以上について、意味を正しく説明できる。	可の水準に達していない。	授業への取り組み (意欲・理解・表現力)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	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)		23IMC01012	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			実務家 教員
講義	2	選択	横山 修			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要	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。					
到達目標	(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) コンピュータの基本的な操作ができる。					
	(3) ワードプロソフトを用いて基本的な文書作成が行える。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション・コンピュータの基本操作	シラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	2	ワープロソフトの基本操作	ワープロソフトにはどのような機能があるかを調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	3	文字の入力と変換	文字の入力方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	4	文章の入力	文字の入力方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	5	文書の編集① ―書式の設定―	ファイルの操作方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	6	文書の編集② ―レイアウトの設定―	書式設定について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	7	文書の設定③ ―タブの設定―	レイアウトの設定について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	8	表の作成	簡単な表の作成方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	9	複雑な表の作成	セルの結合、分割操作について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	10	図の挿入	図の操作について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	11	図形描画機能の利用	図形の扱い方について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	12	図形描画機能の応用	図形の扱い方について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	13	索引と目次の作成	索引と目次機能について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	14	総合応用問題	これまでに配布した資料を参考にして、ワープロソフトの基本操作が行えるようにしておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間
	15	まとめ	これまでに配布した資料を参考にして、ワープロソフトの基本操作が行えるようにしておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	課題・レポート（60%）、授業への取り組み（40%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	課題レポートについては、授業時に解説を行う。
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	

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(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。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違い がなく、説 明 で き る。	間違いはいく つかあるが、 最低限の説明 はできる。	説 明 で き て いない。	授業への取り組み (知識・理解・技能・思 考力・判断力)	10%
(2) コンピュータの 基本的な操作が できる。	ほぼ完璧に 操作ができ る。	大きな間違い がなく、操 作 が で き る。	間違いはいく つかあるが、 最低限の操作 はできる。	操 作 が で き ない。	授業への取り組み (知識・理解・技能・思 考力・判断力)	20%
(3) ワードプロソフト を用いて基本的 な文書作成が行 える。	自分の力の みで、ほぼ完 璧に作成で きる。	助言があれば、ほぼ完 璧に作成で きる。	間違いはいく つかあるが、 助言に基づき 修正し、完成 させることが できる。	作 成 す る こ と が で き な い。	授業への取り組み (知識・理解・技能・思 考力・判断力)	10%
	自分の力の みで、ほぼ完 璧に作成で きる。	助言があれば、ほぼ完 璧に作成で きる。	間違いはいく つかあるが、 助言に基づき 修正し、完成 させることが できる。	作 成 す る こ と が で き な い。	課題・レポート (知識・理解・技能・思 考力・判断力)	60%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
特別講義Ⅱ Special Lecture Ⅱ		情報メディア学科 (IT パスポート)		23IMC01013	1 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員	
講義	2	選択	柴田 道信				
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○	
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					○	
概 要	IT パスポートの受験対象者は、「職業人が共通に備えておくべき情報技術に関する基礎的な知識をもち、情報技術に携わる業務に就くか、担当業務に対して情報技術を活用していこうとする者」とされている。IT パスポートは、情報処理技術者試験の入り口として位置付けられ、最も基礎的な区分である。この科目では、マネジメント（管理）系を中心に基礎知識を身につけ、将来に渡って仕事等に情報技術を活用できるように学習する。						
到達目標	(1) システム戦略（システム企画）に関する知識が身についている。						
	(2) システム開発のプロセスやテスト手法、ソフトウェア開発のプロセスや開発手法について理解している。						
	(3) プロジェクトマネジメントのプロセスや手法などを理解している。						
	(4) システム環境整備の考え方やシステム監査の基本的な知識が身についている。						
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を開始した。						
	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション		授業テーマを参照し、予習する。	1 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	2	システム戦略① ・情報システム戦略 ・業務プロセス		授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	システム戦略② ・ソリューションビジネス ・システムの活用と促進		授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	システム戦略③ ・システム化計画 ・企画と要件定義		授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	システム戦略④ ・調達の計画と実施		授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	開発技術① ・システム開発のプロセス①		授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	開発技術② ・システム開発のプロセス②		授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	開発技術③ ・ソフトウェアの見積もり		授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

	9	開発技術④ ・ソフトウェア開発プロセス・手法	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	プロジェクトマネジメント① ・プロジェクトマネジメント	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	11	プロジェクトマネジメント② ・プロジェクトマネジメントの知識エリア	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	12	サービスマネジメント① ・ITサービスマネジメント	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	13	サービスマネジメント② ・サービスサポート ・ファシリティマネジメント	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	サービスマネジメント③ ・システム監査 ・内部統制	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	15	問題演習	これまで学んだ内容を復習する。	3時間	できなかった問題を復習する。	2時間
成績評価		定期試験（100%）				
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法		授業時に課した課題等は、次の授業時に解説を行う。試験についてはルーブリック評価の結果を渡す。				
テキストおよび参考文献		テキスト：TAC 出版情報処理試験研究会「ITパスポートの教科書&問題集」TAC 出版適宜資料を配付				
メッセージなど		国家試験である IT パスポートに合格すれば、情報技術に関する基礎的な知識を身に付けていることが証明されます。この講義では、皆さんの試験対策をサポートして行きます。				

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) システム戦略(システム企画)に関する知識が身についている。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(2) システム開発のプロセスやテスト手法、ソフトウェア開発のプロセスや開発手法について理解している。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(3) プロジェクトマネジメントのプロセスや手法などを理解している。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(4) システム環境整備の考え方やシステム監査の基本的な知識が身についている。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別
特別講義Ⅱ Special Lecture Ⅱ		情報メディア学科 (留学生対象)		23IMC01013	1 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員
講義	2	選択	柴田 道信			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。					○
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。					
概 要	留学生が専門分野の学習を進めるにあたっては、日本語の文字・語彙および文法に関する知識の修得が必要不可欠である。本講義では、日本語能力試験 N3 レベルの問題演習をとおして、日本語によるコミュニケーションを図る上で必要となる基礎的な言語知識の修得を行う。					
到達目標	(1) 日本語能力試験 N3 レベルの漢字を読んだり、書いたりすることができる。					
	(2) 日本語能力試験 N3 レベルの語彙知識を持ち、適切に用いることができる。					
	(3) 日本語能力試験 N3 レベルの文法知識を持ち、適切に用いることができる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	日本語で自己紹介できるようにしておく	1 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	2	漢字①：たくさんの言葉を作る漢字	該当する漢字をノートに書いて覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	3	漢字②：場面の言葉を作る漢字	該当する漢字をノートに書いて覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	4	漢字③：音読みと訓読みを覚える漢字	該当する漢字をノートに書いて覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	5	漢字④：たくさんの読み方のある漢字	該当する漢字をノートに書いて覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	6	総合問題・漢字	これまで出てきた漢字を復習しておく	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	7	語彙① 人間関係、生活、体、趣味と旅行	該当する語彙を覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	8	語彙② 教育、仕事	該当する語彙を覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	9	語彙③ 社会、自然、数量と時間	該当する語彙を覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	10	語彙④ オノマトペ、間違いやすい漢語	該当する語彙を覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	11	総合問題・語彙	これまで出てきた語彙を復習しておく	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	12	文法① 意味機能別の文法形式	該当する分法表現を覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	13	文法② 文法形式の整理	該当する分法表現を覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	14	文法③ 文の組立て、時制	該当する分法表現を覚える	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	15	総合問題・文法	これまで出てきた文法表現を復習しておく	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間

成 績 評 価	定期試験（70%） 授業への取り組み（30%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業において提示した課題については、解説も含め授業内で全体に対してフィードバックする。試験については、ルーブリック評価の結果で提示する。
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	日本語を上達させるために、授業以外の時間にも自主的に勉強しましょう。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 日本語能力試験 N3 レベルの漢字を読 んだり、書いたりす ることができる。	全体の8割以 上の漢字の 読み書きが できる。	全体の7割程 度の漢字の 読み書きが できる。	全体の6割程 度の漢字の 読み書きが できる。	全体の6割未 満の漢字し か読み書き ができない。	定期試験 (知識・理解)	20%
	全体の8割以 上の漢字の 読み書きが できる。	全体の7割程 度の漢字の 読み書きが できる。	全体の6割程 度の漢字の 読み書きが できる。	全体の6割未 満の漢字し か読み書き ができない。	授業への取り組み (意欲・態度・表 現力)	10%
(2) 日本語能力試験 N3 レベルの語彙知識 を持ち、適切に用い ることができる。	全体の8割以 上の語彙に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の7割程 度の語彙に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の6割程 度の語彙に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の6割未 満の語彙し か適切に用 いることが できない。	定期試験 (知識・理解)	30%
	全体の8割以 上の語彙に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の7割程 度の語彙に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の6割程 度の語彙に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の6割未 満の語彙し か適切に用 いることが できない。	授業への取り組み (意欲・態度・表 現力)	10%
(3) 日本語能力試験 N3 レベルの文法知識 を持ち、適切に用い ることができる。	全体の8割以 上の文法に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の7割程 度の文法に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の6割程 度の文法に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の6割未 満の文法し か適切に用 いることが できない。	定期試験 (知識・理解)	20%
	全体の8割以 上の文法に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の7割程 度の文法に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の6割程 度の文法に ついて、適切 に用いるこ とができる。	全体の6割未 満の文法し か適切に用 いることが できない。	授業への取り組み (意欲・態度・表 現力)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング		年 次	期 別
特別講義Ⅱ Special Lecture Ⅱ		情報メディア学科 (社会人学生対象)		23IMC01013		1 年次 2 年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験		単位数	卒業 認定	担 当 教 員			実務家 教員
講義		2	選択	横山 修			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。						○
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。						
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。						
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						
概 要		表計算ソフトの機能と基本的な操作方法およびインターネットの利用法について学ぶ。					
到達目標		(1) 表計算ソフトの基本的な操作ができる。					
		(2) 表計算ソフトの色々な機能を活用してデータ処理が行える。					
		(3) インターネットの利用法について説明することができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間	
	1	オリエンテーション	シラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	2	表計算ソフトの基本操作	表計算ソフトにはどのような機能があるかを調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	3	グラフの作成	表の編集方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	4	基本的な計算式の入力	グラフの作成方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	5	絶対参照と相対参照	計算式の入力方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	6	関数の利用①ー基本操作ー	絶対参照と相対参照について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	7	関数の利用②ー条件の指定ー	論理関数について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	8	関数の利用③ー複数の条件の指定ー	論理関数について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	9	差し込み印刷①ーはがきの宛名印刷ー	差し込み印刷(はがき)について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	10	データベースとしての利用①ーデータの抽出ー	データの抽出方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	11	データベースとしての利用②ーデータの順位付けと並べ替えー	データの並べ替えの方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	12	統計処理	基本的な統計処理の方法について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	13	差し込み印刷②ー宛名ラベルの作成ー	差し込み印刷(ラベル)について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	14	インターネットの利用	インターネット利用時に注意すべき点について調べておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	
	15	総合応用問題	これまでに配布した資料を参考にして、表計算ソフトの基本操作が行えるようにしておく。	2 時間	配布資料の内容を復習する。	2 時間	

成 績 評 価	課題・レポート（60%）、授業への取り組み（40%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	課題レポートについては、授業時に解説を行う。
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	

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 表計算ソフトの 基本的な操作が できる。	ほぼ完璧に 操作ができ る。	大きな間違 いがなく、操 作ができる。	間違いはい くつかある が、最低限の 操作はでき る。	操作ができ ない。	授業への取り組み (知識・理解・技能・思 考力・判断力)	20%
(2) 表計算ソフトの 色々な機能を活 用してデータ処 理が行える。	ほぼ完璧に データ処理 が行える。	大きな間違 いがなく、デ ータ処理が 行える。	間違いはい くつかある が、最低限の データ処理 は行える。	データ処理 が行えない。	授業への取り組み (知識・理解・技能・思 考力・判断力)	20%
	ほぼ完璧に データ処理 が行える。	大きな間違 いがなく、デ ータ処理が 行える。	間違いはい くつかある が、最低限の データ処理 は行える。	データ処理 が行えない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・ 判断力)	50%
(3) インターネット の利用法につい て説明すること ができる。	ほぼ完璧に 説明できる。	大きな間違 いがなく、説 明できる。	間違いはい くつかある が、最低限の 説明はでき る。	説明できて いない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・ 判断力)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年 次	期 別	
特別講義Ⅲ Special Lecture Ⅲ		情報メディア学科 (IT パスポート)		23IMC01014	1 年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験		単位数	卒業 認定	担 当 教 員		実務家 教員	
講義		2	選択	呉 靱			
ディプロマ・ ポリシーに 示されてい る学習成果 との 関 係	(1) 情報通信技術に関する基礎知識を修得している。					○	
	(2) 情報システムを開発するための基本的な知識・技能や情報メディア技術を活用してコンテンツを効果的に制作・発信する能力を身につけ、実践的に応用することができる。					○	
	(3) 主体的に課題に取り組み解決する力及び他者と協働する力を身につけている。						
	(4) コンピュータを使い情報表現をするための知識とそれらを活用する能力を身につけている。						
概 要		IT パスポート試験は国家資格である情報技術者試験の中の一つの試験区分で、情報技術に携わる業務に就く者だけではなく、情報技術を活用していこうとするすべての職業人を対象とした資格である。この資格の取得は情報技術に関する共通的な基礎知識を習得したことの証にもなりうる。 本講義では、この試験に合格するための基礎力をつけることを目的とし、IT パスポート試験シラバスに沿って学習を進めていく。毎回の授業において、まず問題を解いてもらい、その後関連知識について解説を行う。なお、本講義の内容はテクノロジー系の知識に限られる。					
到達目標		(1) 基数変換、論理演算、情報の単位、デジタル化、文字の表現についての問題を解ける。					
		(2) 基本的なデータ構造と基本的なアルゴリズム、流れ図、プログラミング・プログラム言語についての問題を解ける。					
		(3) コンピュータのプロセッサ、メモリ、入出力デバイスおよびシステムの構成、システムの評価指標についての問題を解ける。					
		(4) オペレーティングシステム、ファイルシステム、開発ツールおよびコンピュータや入出力装置について問題を解ける。					
		(5) ヒューマンインタフェースとその設計およびマルチメディアの技術と応用についての問題を解ける。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容		予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	ガイダンス (IT パスポート試験について)		授業テーマを参照し、予習する。	1 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	2	基礎理論① (離散数学)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	基礎理論② (応用数学)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	基礎理論③ (情報に関する理論)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	基礎理論④ (データ構造とアルゴリズム)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	基礎理論⑤ (データ構造とアルゴリズム)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	基礎理論⑥ (プログラミング・プログラム言語)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	基礎理論⑦ (その他の言語)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	コンピュータシステム① (コンピュータ構成要素)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	コンピュータシステム② (システム構成要素)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	コンピュータシステム③ (ソフトウェア)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	コンピュータシステム④ (ハードウェア)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	技術要素① (ヒューマンインタフェース)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	技術要素② (マルチメディア)		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	総合演習		授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成 績 評 価	定期試験（100%）
課題（試験・レポート等） に対する フィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは、次の授業時に解説を行う。また、試験はルーブリック評価の結果を渡します。
テキストおよび 参 考 文 献	テキスト： TAC出版情報処理試験研究会著、『みんなが欲しかった！ITパスポートの教科書&問題集 2023年度 [本とアプリで試験対策!!]』、TAC 出版(2022) 適宜プリント配布
メ ッ セ ー ジ な ど	IT パスポート試験合格を目指す意欲のある学生の受講を歓迎します。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価 比率
(1) 基数変換、論理演算、情報の単位、デジタル化、文字の表現についての問題を解ける。	八割以上の問題を解ける。	六割以上の問題を解ける。	四割以上の問題を解ける。	解ける問題が四割未満。	定期試験 (知識・理解)	30%
(2) 基本的なデータ構造と基本的なアルゴリズム、流れ図、プログラミング・プログラム言語についての問題を解ける。	八割以上の問題を解ける。	六割以上の問題を解ける。	四割以上の問題を解ける。	解ける問題が四割未満。	定期試験 (知識・理解)	30%
(3) コンピュータのプロセッサ、メモリ、入出力デバイスおよびシステムの構成、システムの評価指標についての問題を解ける。	八割以上の問題を解ける。	六割以上の問題を解ける。	四割以上の問題を解ける。	解ける問題が四割未満。	定期試験 (知識・理解)	30%
(4) オペレーティングシステム、ファイルシステム、開発ツールおよびコンピュータや入出力装置について問題を解ける。	八割以上の問題を解ける。	六割以上の問題を解ける。	四割以上の問題を解ける。	解ける問題が四割未満。	定期試験 (知識・理解)	5%
(5) ヒューマンインタフェースとその設計およびマルチメディアの技術と応用についての問題を解ける。	八割以上の問題を解ける。	六割以上の問題を解ける。	四割以上の問題を解ける。	解ける問題が四割未満。	定期試験 (知識・理解)	5%

学校法人 第二麻生学園

YJC 山 口 短 期 大 学

〒747-1232 山口県防府市大字台道字大繁枝 11346 番の2

TEL 0835-32-0138

FAX 0835-32-0149

URL <https://www.yamaguchi-jc.ac.jp/>

E-mail info@yamaguchi-jc.ac.jp

山口短期大学 博多キャンパス

〒812-0013 福岡県福岡市博多区博多駅東1丁目 19 番 18 号

山口短期大学オープンカレッジ

〒747-0801 山口県防府市駅南町 8-30