

令和7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**

# 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		25BAHU1001	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	宗教についてどんなイメージがあるか考えてくる。	2時間	現代の日本人が感じている宗教観についてまとめる。	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	キリスト教の概要についてまとめる。	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	イスラム教の概要についてまとめる。	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	釈尊の生涯についてまとめる。	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	仏教の概要についてまとめる。	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	仏教の概要についてまとめる。	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	仏教がどのようにして、日本に伝わってきたかをまとめる。	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	日本宗教史（古代～）についてまとめる。	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	日本宗教史（中世～）をまとめる。	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	日本宗教史（近世～）をまとめる。	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	親鸞の生涯についてまとめる。	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	浄土真宗の誕生に ついてまとめる。	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	浄土真宗の概要に ついてまとめる。	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	浄土真宗の概要に ついてまとめる。	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		25BAHU1002	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	木橋 奏子・椿 千栄子			
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	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	シラバスを読み、授業 内容をイメージする	2時間	「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	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	花に触れる② 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
	4	花に触れる③ 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	芸術鑑賞① ークラシック音楽(1) バロック・古典派	前時に配布したプリ ントを読んでおく	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
	6	芸術鑑賞② ークラシック音楽(2) ロマン派・近現代	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	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	
8	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	映画音楽の指定され 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	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
	10	調理実習	事前に配布したプリント資料を読んてくる	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	折り紙	事前に配布したプリント資料を読んてくる	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
	12	調理実習	事前に配布したプリント資料を読んてくる	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	折り紙	事前に配布したプリント資料を読んてくる	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
	14	折り紙	事前に配布したプリント資料を読んてくる	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	調理実習	事前に配布したプリント資料を読んてくる	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
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	木橋担当授業回：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) 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		25BAHU1003	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	授業ガイダンス自らのライフスタイルを振り返る	ライフスタイルを振り返る	2時間	余暇時間の活動を考察する	2時間
	2	少子高齢社会における余暇生活について	戦後日本の産業構造を確認する	2時間	高齢者の余暇時間の活用を考察する	2時間
	3	余暇生活とレクリエーション①	レクリエーション活動の種類を考察する	2時間	余暇時間にできるレク活動を調べる	2時間
	4	余暇生活とレクリエーション②	幼児に対応できる活動を報告する	2時間	講義を離れて実践する	2時間
	5	余暇生活とレクリエーション③	高齢者に対応できる活動を報告する	2時間	講義を離れて実践する	2時間
	6	余暇生活能力の向上に必要なこと①	ライフステージから余暇生活を考察する	2時間	自分の一日の達成感を感じられたか	2時間
	7	余暇生活能力の向上に必要なこと②	身体能力が向上できる運動を考察する	2時間	誰もが参加できるかどうか考察する	2時間
	8	余暇生活能力の向上に必要なこと③	机上で活動可能な余暇活動を報告する	2時間	余暇時間に実践する	2時間
	9	自らのライフスタイルを振り返る報告会	日々の生活に取り入れたことを報告する	2時間	報告で生かせることを実践する	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」	意見が表現できるように準備する	2時間	これまでの学生生活を振り返る	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	先行研究を調べておく	2時間	余暇生活が創造できるか振り返る	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	これまでの余暇生活の工夫を報告する	2時間	ライフスタイルに変化が表れていることが認識できる	2時間
	13	今後の創造的な余暇生活をめざして	これからも創造ができるこ	2時間	みなさんの報告から取り入	2時間

			とを確認する		れることを確認する	
	14	授業の感想・振り返りプレゼンテーション①	これまでの報告を参考に自分の発表の準備をしておく	2時間	先行研究や参考文献が報告できるように準備しておく	2時間
	15	授業の感想・振り返りプレゼンテーション② 総括	ライフスタイルに生かせる発表の準備をしておく	2時間	生涯学習や地の関連科目との連携を理解する	2時間
成績評価	課題・レポート (80%)、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	<p>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。</p> <p>【持参物】 記録用ファイル</p> <p>※オープン教材を使用することがあります。</p>					
メッセージ	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。	課題・レポート (知識・理解)	40%
(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)	40%
(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プレゼンテーションすることができる。	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・プレゼンテーション)	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)		25BAHU1004	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、外国の文化や習慣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。どりらの文化が優れているかということではなく、違いを認め合うことが必要。					
到達目標	(1)自文化、他文化について、共通点と相違点を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、価値観の違いを認め合うことができる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学において、大型ディスプレイまたは大型スクリーンによる視聴覚授業用の機器を準備し、パワーポイントによる映像と文字情報を活用した授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	Introduction、「異文化理解とは何か」「比較文化の視点」	Day 2の資料を読む。	2時間	Day 1の振り返り。	2時間
	2	「色の文化差とは」	Day 3の資料を読む。	2時間	Day 2の振り返り。	2時間
	3	「お風呂文化の違い」	Day 4の資料を読む。	2時間	Day 3の振り返り。	2時間
	4	「縦書き文化と横書き文化」	Day 5の資料を読む。	2時間	Day 4の振り返り。	2時間
	5	「省略する文化と明示する文化」行動様式	Day 6の資料を読む。	2時間	Day 5の振り返り。	2時間
	6	「違いに気づくー順勝手と逆勝手ー」	Day 7の資料を読む。	2時間	Day 6の振り返り。	2時間
	7	「異文化の認識ー非言語コミュニケーション」	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。	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。	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%)、ペアワーク・グループワーク・リレー朗読(50%) 原則として3回以上の無断欠席は認めない。レポートのペナルティが発生する。					

課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法	ポートフォリオと振り返りシート、レポートの下書きにはコメントを書いて返却
テキストおよび参考文献	資料は配布します。【参考文献】「縦書き文化と横書き文化—順勝手と逆勝手の方向性」「絵本を見て考える間関係論—ヤングケアラーの問題」「ウクライナ民話の紹介—日本の昔話との比較」「核のタブーとアーサー・ビナード作品」ほか
メッセージなど	クラスメートとの協同学習(ペアワーク)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) 自文化、他文化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、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、価値観の違いを認め合うことができる。	周りにいる人を理解し、自身の価値観を探求できる。	ある程度、周りにいる人を理解し、自身の価値観を探求できる。	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求できる。	周りにいる人を理解しようとして、自身の価値観も探求できない。	ペアワーク・グループワーク・リレー朗読(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
日本国憲法 The Constitution of Japan		全学科		25BASO1001	1年次	前期
講義・演習・実技・実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員			
講義	2	選択	古澤 裕二			
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	日本国憲法の基本原理や具体的な条文の解釈だけではなく、憲法に関連するような法規や国内外の様々な社会問題等を取り上げ、現在の我が国における憲法はどうあるべきか、その望ましいあり方について考えを深めていきます。憲法に対する自分なりの見解をもつことによって、これまで以上に社会参画する力を身に付けることを目指します。					
到達目標	(1) 日本国憲法の構成や基本原理、具体的な条文の内容等について説明できる。					
	(2) 日本国憲法はどうあるべきか、望ましいあり方について提案できる。					
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	日本国憲法の概要	概要把握	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	2	第一章「天皇」	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	3	第二章「戦争の放棄」①	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	4	第二章「戦争の放棄」②	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	5	第三章「国民の権利と義務」①	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	6	第三章「国民の権利と義務」②	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	7	第三章「国民の権利と義務」③	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	8	第四章「国会」①	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	9	第四章「国会」②	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	10	第五章「内閣」	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	11	第六章「司法」	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
12	第七章「財政」①	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間	

	13	第七章「財政」②	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	14	第八章「地方自治」	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
	15	前文、第九章「改正」、第十章「最高法規」、第十一章「補足」	最近の社会ニュースを収集	2時間	本時の学習内容を復習	2時間
成績評価	定期試験 (50%)、授業の取り組み (50%)					
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法	課題に対する模範解答や考え方を提示する。					
テキストおよび参考文献	<p>テキスト：授業で参考資料を提示・配付</p> <p>参考文献：第1回授業にて紹介 『百田尚樹の日本国憲法』百田尚樹著 (祥伝社新書) 『超訳日本国憲法』池上彰著 (新潮新書)</p>					
メッセージ	<p>日本国憲法の公布以来、これまで何度も憲法改正の議論があったものの、実際には一度も改正されないまま今日を迎えています。そこで、憲法に関連するような法規や国内外の様々な問題等を学ぶことを通じて、現在の我が国における憲法はどうあるべきか、自分なりの「憲法改正私案」を考えてみましょう。きっと、憲法解釈だけではわからない憲法の問題点や自分たちがおかれている社会情勢についても認識が深まることと思います。当然、「これが正解だ!」と言えるものはありません。正解ではなく自分なりの納得解を追究していきましょう。</p> <p>幼稚園教諭二種、小学校教諭二種：「必修」</p>					

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) 日本国憲法の構成や基本原理、具体的な条文の内容等について説明できる。	授業で理解した内容を十分記述できる。	授業で理解した内容を概ね記述できる。	授業で理解した内容を最低限記述できる。	授業で理解した内容を記述できない。	授業の取り組み (知識・理解)	25%
	憲法の構成や基本原理、具体的な条文の内容等について、十分説明できる。	憲法の構成や基本原理、具体的な条文の内容等について、概ね説明できる。	憲法の構成や基本原理、具体的な条文の内容等について、最低限説明できる。	憲法の構成や基本原理、具体的な条文の内容等について説明できない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(2) 日本国憲法はどうあるべきか、望ましいあり方について提案できる。	授業で考えが深まったことを十分記述できる。	授業で考えが深まったことを概ね記述できる。	授業で考えが深まったことを最低限記述できる。	授業で考えが深まったことを記述できない。	授業の取り組み (思考・判断)	25%
	憲法の望ましいあり方について、根拠に基づき十分提案できる。	憲法の望ましいあり方について、根拠に基づき概ね提案できる。	憲法の望ましいあり方について、根拠に基づき最低限提案できる。	憲法の望ましいあり方について、提案できない。	定期試験 (思考・判断)	25%

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		25BASO1002	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	子どもや保護者はみな、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？そして、それぞれの課題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	課題を採す	2時間
	2	子どもを育む現代社会文化	配布資料を読んで おく	2時間	課題を採す	2時間
	3	子どもの脳の発達とスマホの影響	配布資料を読んで おく	2時間	課題を採す	2時間
	4	人と人をつなぐコミュニケーション課題①	配布資料を読んで おく	2時間	課題をまとめる	2時間
	5	人と人をつなぐコミュニケーション課題②	配布資料を読んで おく	2時間	課題をまとめる	2時間
	6	他者との価値観の違い	配布資料を読んで おく	2時間	課題をまとめる	2時間
	7	子どもの依存症（スマホ）	配布資料を読んで おく	2時間	課題をまとめる	2時間
	8	子どもの依存症（人間関係）	配布資料を読んで おく	2時間	課題をまとめる	2時間
	9	児童虐待	配布資料を読んで おく	2時間	課題をまとめる	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	課題をまとめる	2時間
	11	特別な支援の必要な子どもと保護 者たち	配布資料を読んで おく	2時間	課題をまとめる	2時間
	12	特別養子縁組と赤ちゃんポスト	配布資料を読んで おく	2時間	課題をまとめる	2時間
	13	未成年の出産	配布資料を読んで おく	2時間	発表準備	2時間
	14	女性の社会進出と保育ニーズ	配布資料を読んで おく	2時間	振り返りシート の記入	2時間
15	自己理解とは	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・グループワーク (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
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		25BASO1004	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	田原 浩章			
ディプロマ ポリシー との関係	(1) 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。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、パワーポイント資料や動画などを通して解説する。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いだし、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	—	—	心理学の中で学ん でみたい内容をま とめる。	2時間
	2	感覚・知覚	人間独自の感覚や知覚の 機能について調べる。	2時間	知覚と感覚の違い についてまとめ る。	2時間
	3	記憶	人間の記憶の機能につ いて調べる。	2時間	短期記憶・長期記 憶の過程の違いに ついてまとめる。	2時間
	4	学習	人間や動物の学習するメ カニズムについて調べ る。	2時間	オペラント/レス ポナント条件付 けの違いについて まとめる。	2時間
	5	感情	感情を構成する要素や付 随する生理的反応につ いて調べる。	2時間	感情が社会生活に もたらす意味につ いてまとめる。	2時間
	6	動機づけ	人の行動と動機づけの関 係について調べる。	2時間	動機づけの各理論 と概要をまとめ る。	2時間
	7	知能	知能とは何かについて調 べる。	2時間	知能の定義の歴史 的変遷や代表理論 をまとめる。	2時間
	8	パーソナリティ	パーソナリティや性格と は何かについて調べる。	2時間	パーソナリティに 関する代表理論や 検査法についてま とめる。	2時間
9	発達	人の発達過程の中で興味 のある時期について調べ る。	2時間	人の心身の発達の 過程について概要 をまとめる。	2時間	

	10	発達障害	発達障害とは何かについてまとめる。	2時間	特に興味のある発達障害についてまとめる。	2時間
	11	ストレス	ストレスとは何かについて自分の考えをまとめる。	2時間	代表的なストレス理論とその概要についてまとめる。	2時間
	12	社会・組織心理学	集団規範や集団心理についてイメージするものを書き出す。	2時間	集団心理の理論に基づき身近な現象を考察する。	2時間
	13	心理療法	心理療法や心理治療について調べる。	2時間	各種心理療法なかから興味のある領域をまとめる。	2時間
	14	心理カウンセリング	カウンセリングとは何かについて調べる。	2時間	受容・共感・自己一致について、まとめる。	2時間
	15	まとめ	これまでの配布資料を読み返し、復習する。	2時間	心理学に関して特に興味を持ったテーマをまとめる。	2時間
成績評価	毎回の授業課題（関心・意欲・態度）30%、定期試験（知識・理解）35%、定期試験：記述問題（思考力・判断力・表現力）35%					
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業課題への回答は必要に応じてフィードバックを行う。定期試験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：資料を配布する 参考書：黒木俊秀 監修（2019）ひと目で分かるこころの仕組みとはたらき図鑑 有斐閣					
メッセージなど	各授業の終わりの課題は一部成績に反映します。また、定期試験では、授業課題に関連した記述問題についても出題する予定です。日頃から、心理学に関連する該当のテーマについてアンテナを立て、考えておくことをおすすめします。					

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) 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。	定期試験 知識問題（知識・理解）	35%
(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。	定期試験 記述問題（思考力・判断力・表現力）	35%
(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る組むことができる。	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。	毎回の授業課題（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
物理学 Physics		全学科		25BANA2002	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	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(4) 剛体のつり合いについて正しく理解できる。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(7) 熱とエネルギー 熱の本性、セルシウス<math>^{\circ}</math>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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>					
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 $= -質量 \times 加速度$ 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) 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ている。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ている。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ている。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ている。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ている。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、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、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、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		25BANA2003	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		25BANA1001	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	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>					
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—	AI の定義について調べる	2 時間	AI により社会で起きている変化をまとめる	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	調査データ、実験データ等、データの種類について調べる	2 時間	データの種類およびデータ処理の流れをまとめる	2 時間
	3	データ・AI の利活用のための技術	予測、グルーピング等、データ解析の方法について調べる	2 時間	データ解析における AI の活用方法をまとめる	2 時間
	4	現場におけるデータ・AI 利活用の事例紹介	データ駆動型社会について調べる	2 時間	データ解析による意思決定方法をまとめる	2 時間
	5	データ・AI 利活用の最新動向	デジタルトランスフォーメーション(DX)について調べる	2 時間	AI によるビジネスモデルの変革をまとめる	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	仮名加工情報・匿名加工情報について調べる	2 時間	データを扱う際の留意事項をまとめる	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—	代表値の種類について調べる	2 時間	代表値の長所・短所をまとめる	2 時間
	8	データを読む② —データのばらつき—	データのばらつきを測る尺度について調べる	2 時間	分散・標準偏差を導出する方法をまとめる	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—	誤差の種類について調べる	2時間	打ち切り誤差・脱落誤差の具体例をまとめる	2時間
	10	データを読む④ —データの相関—	2変数の関係を読み解く方法について調べる①	2時間	相関係数を導出する方法をまとめる	2時間
	11	データを読む⑤ —クロス集計—	2変数の関係を読み解く方法について調べる②	2時間	クロス集計表・散布図を作成する方法をまとめる	2時間
	12	データを読む⑥ —母集団と標本—	母集団と標本の関係について調べる	2時間	標本を抽出する方法をまとめる	2時間
	13	データを説明する —データのグラフ・チャート化—	グラフの種類について調べる	2時間	グラフの長所・短所をまとめる	2時間
	14	データを扱う① —データ解析ツールの使用方法—	資料整理のための関数の種類について調べる	2時間	実データを用いて資料を整理する	2時間
	15	データを扱う② —データの可視化—	データの可視化について調べる	2時間	実データを用いて資料を可視化する	2時間
成績評価	定期試験（50%）、課題（50%）					
課題(試験・レポート等)に対する フィードバックの方法	ループ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) 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		25BAGE1001	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、自らの知識や考え方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	25BAGE2002	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			
講義	2	必修	中津 愛子・柴田 道信・木橋 奏子			
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	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。					
	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)	国際交流ときいて思い浮かぶことを調べる	2時間	自分の人生における国際交流をまとめる	2時間
	2	私と国際交流 2 (共有する)	国際交流活動を広げる方法を考える	2時間	グループ活動の結果をまとめる	2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	2時間	体験記を聴いた感想文	2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	2時間	海外の食文化を調べる	2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	2時間	様々な言語について調べる	2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	2時間	体験記を聴いた感想文	2時間
	7	海外の生活文化や習慣を知る 1	国際交流員の出身国について調べる	2時間	国際交流員の話の感想文	2時間
	8	海外の生活文化や習慣を知る 2	国際交流員の出身国について調べる	2時間	国際交流員の話の感想文	2時間
	9	海外の生活文化や習慣を知る 3	国際交流員の出身国について調べる	2時間	国際交流員の話の感想文	2時間
	10	海外の生活文化や習慣を知る 4	国際交流員の出身国について調べる	2時間	国際交流員の話の感想文	2時間
11	海外の生活文化や習慣を知る 5	国際交流員の出身国について調べる	2時間	国際交流員の話の感想文	2時間	
12	国際交流活動について調べよう 1	国際交流活動に関するテーマ設定	2時間	各自のテーマで調べる内容を考える	2時間	
13	国際交流活動について調べよう 2	設定したテーマに沿って調べる	2時間	テーマに沿って調べる	2時間	

	14	海外で活躍する人々	海外で活躍する人々を調べる	2時間	講義で聞いた話の感想文	2時間
	15	まとめ	全授業内容を振り返る	2時間	今後の展望をまとめる	2時間
成績評価	課題・レポート (30%)、授業への取り組み (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	海外を訪れ、異文化を体験するという事は、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) 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・関心は低いが、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		25BAGE1004	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をポライトネス（人間関係を円滑にするための表現）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。					
	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 Chapter 1 自己紹介・スモールトーク			Chapter 1: テキストの内容、英語表現を復習する。音読練習する。	2時間
	2	Chapter 2 オフィスの案内	Chapter 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	Chapter 2: テキストの内容、英語表現を復習する。音読練習する。	2時間
	3	Chapter 1、2の復習 ポライトネスについて	Chapter 1、2: 練習問題のやっていない箇所	2時間	Chapter 1、2: テキストにある表現を復習する。音読練習する。	2時間
	4	Chapter 3 電話表現1 (基本表現・メモの取り方)	Chapter 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	Chapter 3: テキストの内容、英語表現を復習する。音読練習する。	2時間
	5	Chapter 4 電話表現2 (予定を決める・予定変更をする)	Chapter 4: 同上	2時間	Chapter 4: 同上	2時間
	6	Chapter 5 簡単なスピーチ・プレゼンテーション1 スピーチの構成	Chapter 5: 同上	2時間	Chapter 5: 同上	2時間
	7	Chapter 6 ビジターの来日・旅程の確認	Chapter 6: 同上	2時間	Chapter 6: 同上	2時間
8	Chapter 7 観光のアドバイス	Chapter 7: 同上	2時間	Chapter 7: 同上 プレゼンテーションの準備	2時間	
9	Chapter 7 プレゼンテーション	Chapter 7: プレゼンテーションの準備	2時間	Chapter 7: プレゼンテーションの振り返り	2時間	

	10	Chapter 10 会議1 (賛成の仕方・司会の表現)	Chapter 10: 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	Chapter 10: テキストの内容、英語表現を復習する。音読練習する。	2時間
	11	Chapter 11 会議2 (反対の仕方・司会の表現)	Chapter 11: 同上	2時間	Chapter 11: 同上	2時間
	12	Chapter 12 苦情への対応	Chapter 12: 同上	2時間	Chapter 12: 同上	2時間
	13	Chapter 13 謝罪	Chapter 13: 同上	2時間	Chapter 13: 同上	2時間
	14	Chapter 14 様々な挨拶	Chapter 14: 同上	2時間	Chapter 14: 同上	2時間
	15	復習	今までの振り返り。質問などがないか復習する。	2時間	期末試験の学習	2時間
成績評価	定期試験 (50%)、小テスト (20%) 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>Politeness in Business Context</i> —ポライトネスを考えるビジネス英語					
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。話し言葉と書き言葉の違いや、フォーマルな表現とカジュアルな表現の違いを理解し、状況に応じた発話様式を学びます。					

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) 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) 小テスト (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	40%

<p>(3) 言語文化の違いについての気づき、考え方を述べることができる。</p>	<p>言語文化の違いについて理解し、自分の気づき、考え方を明確に述べている。</p>	<p>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、最低限の自分の気づき、考え方を述べている。</p>	<p>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、最低限の自分の気づき、考え方を述べている。</p>	<p>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。</p>	<p>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)</p>	<p>30%</p>
---	--	--	---	--	--	------------

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		25BAFL1001	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	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
ハングル Korean Language		全学科		25BAFL1002	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。また韓国語を通して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) 韓国語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
メッセージなど	ハングルを学びながら日韓の文化理解をしましょう。

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) 韓国語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	発表や発言などに部分的に参加する	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	発表や発言などに部分的に参加する	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		25BAFL1003	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	<p>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。</p> <p>日本語の特色を理解する。</p> <p>日本語能力試験等の資格を取得する。</p> <p>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。</p>					
到達目標	<p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p>					
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 音図再学習プリ 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 ②」	2時間	「スピーチ原稿清 書」「日本語能力試験 ②」	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		25BAHP1001	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	佐伯 里英子			
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	身体の構造と諸機能について学び、運動、睡眠、食などの健康行動が発達や健康に及ぼす影響について理解を深める。また、いのちや生と性の健康について若者や若者を取り巻く現状を知り、自らの生き方を問いつつ生きていくことの大切さを知る。					
到達目標	(1) 身体の構造や諸機能について理解する。 (2) 運動、睡眠、食などの健康行動が、健康に及ぼす影響を説明できる。 (3) 生と性の健康について若者が置かれている現状や行動の実際を知り、自らの生き方を問うことができる。					
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	健康科学を学ぶ意義 健康とは	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	睡眠と健康	睡眠のセルフモニタ リング週間	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	3	食べ物と栄養 時間栄養学と体内時計	食事のセルフモニタ リング 1 週間	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	4	排便と生活習慣	排便のセルフモニタ リング 1 週間	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	5	悩みとストレス 交流分析	自分のストレス確認	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	6	多様な性	ジェンダーについて	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
	7	生殖の性・性感染症	体の生殖機能につい て	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間
8	からだの権利と同意・合意	性の権利について	1 時間	授業内容のまとめ ノート整理	1 時間	
成 績 評 価	課題・レポート 70% 授業態度 30%					
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。毎時振り返りレポートを課す					
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 ど	健康で幸せな人生を送るために何が重要か、深く考えてほしい。					

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) 身体の構造や諸機能について理解する。	ほぼ完璧に理解している。	ほぼ理解できている。	理解できていないところが多い。	理解できていない。	レポート (知識・理解)	30%
(2) 運動、睡眠、食などの健康行動が、健康に及ぼす影響を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いなく説明できる。	最低限の基本を説明できる。	説明できていない。	レポート (知識・理解)	30%
(3) 生と性の健康について若者が置かれている現状や行動の実際を知り、自らの生き方を問うことができる。	生と性の健康と自分の生き方を関連付けて、詳しく説明できる。	生と性の健康と自分の生き方を関連付けて、概ね説明できる。	生と性の健康と、自分の生き方について説明できる。	生と性の健康を自分の生き方と関連づけることができない。	レポート (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		25BAHP1002	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	三輪 治彦			
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もち、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もち合わせて、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	スポーツというと、自分が何かの運動種目を行うイメージが中心だが、スポーツには「するスポーツ」だけでなく「みる」「つたえる」「つくる」と新たな視点が考えられ、生涯を通じてスポーツに参加できる幅が広がっている。そこで本授業では、仲間と協力してスポーツに取り組むことで、生涯に渡ってスポーツに参加できる意識を高め、誰もが楽しめるスポーツの基本的な知識や考え方を修得する。					
到達目標	(1) 自ら積極的にスポーツを楽しむことができる。					
	(2) 誰もが生涯にわたりスポーツを楽しむことのできる知識や考え方を修得する。					
	(3) 誰もがスポーツを楽しむ方法（自分の想いやカタチ）が表現できる。					
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	どんな授業かをイメージする。	1時間	授業のスポーツについて調べる。	2時間
	2	ボッチャ①（基本内容等を確認して、ゲームで体験）	ボッチャを調べる。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	3	ボッチャ②（試合で勝てる方法を考え、練習・体験）	チームで戦術を考える。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	4	ボッチャ③（誰もが出来る方法を考え、練習・体験）	誰もが楽しめる方法を考える。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	5	ボッチャ④（山口短期大学杯：オリジナルな大会を開催）	ボッチャの授業を振り返る。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	6	グラウンドゴルフ①（基本内容等を確認して、ゲームで体験）	グラウンドゴルフを調べる。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	7	グラウンドゴルフ②（試合で勝てる方法を考え、練習・体験）	チームで戦術を考える。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	8	グラウンドゴルフ③（誰もが出来る方法を考え、練習・体験）	誰もが楽しめる方法を考える。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	9	グラウンドゴルフ④（山口短期大学杯：オリジナルな大会を開催）	グラウンドゴルフを振り返る。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	10	ふうせんバレー①（基本内容等を確認して、ゲームで体験）	ふうせんバレーを調べる。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	11	ふうせんバレー②（試合で勝てる方法を考え、練習・体験）	チームで戦術を考える。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	12	ふうせんバレー③（誰もが出来る方法を考え、練習・体験）	誰もが楽しめる方法を考える。	2時間	学習内容の復習。	2時間

	13	ふうせんバレー④(山口短期大学杯:オリジナルな大会を開催)	ふうせんバレーを振り返る。	2時間	学習内容の復習。	2時間
	14	まとめ(これまでの学習の成果を実技で表現する)	前期の学習内容を整理する。。	2時間	整理した内容を振り返る。	2時間
	15	まとめ(これまでの学習の成果をレポートにまとめる)	前期の学習内容を整理する。	2時間	整理した内容を振り返る。	2時間
成績評価	授業への取り組み(40%)、毎回の授業の振り返り(20%)、期末の実技・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	基本的には実技であるため、活動中(授業の終わりや種目の終わり毎)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	まずは自らがスポーツを楽しみ、一手間加えることで、誰もが生涯にわたってスポーツを楽しめる方法等を考え・実感してほしい。					

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)	40%
(2) 誰もが生涯にわたってスポーツを楽しむことのできる知識や考え方を修得する。	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	毎回の授業の振り返り(知識・理解・思考力・判断力・表現力)	20%
(3) 誰もがスポーツを楽しむ方法(自分の想いやカタチ)が表現できる。	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	授業でのパフォーマンスや期末の実技やレポート(知識・理解・思考力・判断力・表現力)	40%

# 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		25IMC01001	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大装置について学習しておく。	2時間	5大装置の役割を確認しておく。	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（100%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	ルーブリックにて試験結果を返却する。
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%
(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		25IMC01002	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				
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。					
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	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		25IMC01003	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) 各種専門用語の定義とその使用法について説明できる。					
	(2) 与えられた命題や推論、条件文や双条件文、同値関係等の真理表の作成並びに有効かどうかの判断ができる。					
	(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。	2時間	「情報数学」の目的と意義を理解する。	2時間
	2	集合	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	3	写像、関係	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	5	順列、組合せ	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	6	組合せ、確立	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	8	行列	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	9	行列の演算	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	10	論理代数① -命題と真理値-	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
11	論理代数② -論理和、論理積、否定-	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間	

	12	論理代数③ -同値命題-	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	13	論理代数④ -条件文と双条件文-	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	14	論理代数⑤ -推論と含意-	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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	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) 各種専門用語の定義とその使用法について説明できる。	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%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%
	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%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)	10%
(2) 与えられた命題や推論、条件文や双条件文、同値関係など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%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)	40%
	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%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)	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)	15%
	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)	5%

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		25IMC01004	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の役割と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仕組みと実現手法を説明することができる。					
	(3) 記憶管理の基本的な仕組みと実現手法を説明することができる。					
	(4) ファイル管理の基本的な仕組みと実現手法を説明することができる。					
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	主記憶管理について	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	領域割り当て(連続)	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	領域割り当て(非連続)	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	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
	11	ページ割り当てアルゴリズム	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	配布プリントの内容を復習する	2時間
	14	ディレクトリと領域割り当て方式	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	テキスト：授業時に資料を配布 参考文献： 『オペレーティングシステム』、松尾啓志、森北出版株式会社、2018 『Operating System Concepts』, Silberschatz, Wiley, 2018 『Operating Systems Principles & Practice』, Anderson, Recursive Books, Ltd.
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 の役割と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仕組みと実現手法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、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・思考力)	25%
(3) 記憶管理の基本的な仕組みと実現手法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、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・思考力)	25%
(4) ファイル管理の基本的な仕組みと実現手法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、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・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		25IMC01005	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	<p>コンピュータは現代社会では欠かせないものとなっている。コンピュータといってもスーパーコンピュータから家電製品に使われる制御用マイクロコンピュータまで様々である。</p> <p>また、コンピュータに関する勉強では例えばワープロや表計算、プログラミング言語などどちらかというソフトウエ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エ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、ハードウエアに関する基礎知識を学習する</p>					
到達目標	<p>(1) コンピュータの構成について理解し説明できる。</p> <p>(2) コンピュータ内部でのデータ表現や流れおよび通信について説明できる。</p> <p>(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。</p>					
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		25IMC01006	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	プログラムとは何かについて調べる	2時間	プログラミング言語の一つ、C言語の歴史をまとめる	2時間
	2	コンピュータへの入出力	C言語の基本的な文法について調べる	2時間	プログラム作成から実行までの流れについて復習する	2時間
	3	演算	C言語の演算子について調べる	2時間	演算子(算術演算子・代入演算子)をまとめる	2時間
	4	型	C言語の型について調べる	2時間	型(int型、double型等)をまとめる	2時間
	5	条件分岐① -if文-	単純な条件分岐の処理について調べる	2時間	If文による条件分岐の流れをフローチャートで表現する	2時間
	6	条件分岐② -複雑な条件式-	If文で条件が成立しない場合の処理について調べる	2時間	else文による条件分岐の流れをフローチャートで表現する	2時間
	7	条件分岐③ -switch文-	2つ以上の場合分けが必要な場合の処理について調べる	2時間	switch文による条件分岐の流れをフローチャートで表現する	2時間
	8	繰り返し① -do文-	条件が真の間、繰り返し文が実行される場合の処理について調べる①	2時間	do文による繰り返しの流れをフローチャートで表現する	2時間
	9	繰り返し② -while文-	条件が真の間、繰り返し文が実行される場合の処理について調べる②	2時間	while文による繰り返しの流れをフローチャートで表現する	2時間
	10	繰り返し③ -for文-	条件が真の間、繰り返し文が実行される場合の処理について調べる③	2時間	for文による繰り返しの流れをフローチャートで表現する	2時間
	11	繰り返し④ -多重ループ-	繰り返し処理の入れ子について調べる	2時間	多重ループの流れをフローチャートで表現する	2時間
12	配列	個々の変数をひとかたまりにした配列について調べる	2時間	配列を用いた繰り返しの流れをフローチャートで表現する	2時間	

	13	多次元配列	添え字を2つ持つ2次元配列について調べる	2時間	2次元配列を用いた繰り返し処理の流れをフローチャートで表現する	2時間
	14	問題演習	配付プリントに掲載されているプログラムを作成、実行結果を確認する①	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する①	2時間
	15	まとめ	配付プリントに掲載されているプログラムを作成、実行結果を確認する②	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する②	2時間
成績評価		定期試験(50%)、課題(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、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		25IMCO1007	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	大崎 堅 (防府) 鷹尾 良行 (博多)			鷹尾 ○
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	発表の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 を使うことができる。					
	(2) テーマおよび伝えたい情報を基に、理解し易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の基本的操作	「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。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	2	・わかり易いPowerPointのスライド構成	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
	3	・プレゼンテーションの「わかりやすさ」とは ・スライドを兎に角作成	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	・わかり易いスライドを効率よく作る準備	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
	5	・PowerPointを使い易く① (目に優しいスライド作成)	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
	6	・PowerPointを使い易く② (クイックアクセスツールバー)	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	・スライドデザインのセオリー ・スライドマスターの活用	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
	8	・テキストデザインのセオリー	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	・箇条書きのセオリー	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	・レイアウトのセオリー	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	・プレゼンテーションの「わかりやすさ」とは	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	・パワーポイントのその他機能	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	・スライド作成の実践 (故郷の紹介など)	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	・スライド作成の実践(続き) ・プレゼンテーション①(博多)	発表スライドの作成及び発表準備	2時間	発表会参加後の感想をまとめる	2時間
15	・プレゼンテーション②(博多・防府)	発表スライドの作成及び発表準備	2時間	発表会参加後の感想をまとめる	2時間	

成績評価	授業への取り組み (30%)、課題・レポート (30%)、発表・プレゼンテーション (40%)
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習課題は電子ファイルで提出をしてもらい、次週以降の授業時に講評・解説を行う。
テキストおよび参考文献	テキスト：「パワーポイントスライドデザインのセオリー [改訂新版]」、藤田 尚俊、技術評論社、ISBN-13: 978-4297138356
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、真剣に取り組むこと。

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) PowerPoint を使うことが出来る。	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) テーマおよび伝えたい情報を基に、理解し易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)	30%
	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)	20%
(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。	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		25IMC01008	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の講述を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）の講述を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）の仕方についての講述を2回に分けて行う。					
到達目標	(1) 各種の数の定義とその使用方法について説明できる。 (2) 各種関数の意味・グラフ・使用方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	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。	2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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	3	数について	プリントの該当部をよく読み内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	4	指数と対数	プリントの該当部をよく読み内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	8	関数と極限	プリントの該当部をよく読み内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	12	解説記事の購読と解説	プリントの該当部をよく読み内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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%的確に説明できている。	数の定義と使用法について 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%
					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%的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%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%
					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%的確に計算・説明することができる。	関数の極限・微分・積分を 69～60%的確に計算・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%
					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%的確に書くことができる。	69～60%的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%的確にまとめ、発表することができる。	69～60%的確にまとめ、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		25IMC02001	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・柴田 道信・ 鷹尾 良行・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					
	<b>【近年の発表テーマ[抜粋]</b> 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 チャットボットにシラバスの内容を学習させ履修したい講義の予習内容が分かるシステム ⑬ chatbotを使った山短の食堂のメニュー ⑭ Djangoを用いたプロ野球対戦成績検索Webアプリの作成 ⑮ マッチムーブによる大学紹介コンテンツの制作 ⑯ Wixを用いた山口短期大学留学生のための生活支援サイト作成 ⑰ Arduinoを使ったUSB扇風機Web制御IoTデバイスの試作 ⑱ 地球温暖化の現状とその対策に関する調査研究					
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	ループ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。	適切に文献や資料を収集することができる。	基本的な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。	収集することができない。	課題・レポート (関心・意欲・知識・技能)	15%
					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。	的確に資料の整理・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%
					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、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%
					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	
情報と職業 Information Careers	情報メディア学科		25IMCO1009	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	鷹尾 良行		○	
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	現代の社会においてコンピュータやインターネットを活用することは、業務の効率化や質の向上において必要不可欠となっている。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	オリエンテーション ・なぜ働くのか	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	情報社会と情報システム	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
	3	情報化によるビジネス環境の変化① (POS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② (顧客情報の活用)	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
	5	企業における情報活用① (製造業・商品サポート業務)	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	企業における情報活用② (ビジネスの拡大と情報公開)	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	企業における情報活用③ (企業内での情報活用)	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
	8	企業における情報活用④ (基幹業務、eラーニング)	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
	9	インターネットビジネス (BTO、ASP、オークション、大学)	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
	10	働く環境と労働観の変化	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
	11	情報社会における犯罪と法制度	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	情報社会におけるリスクマネジメント	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
	13	明日の情報社会	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	まとめ① (1～13回までの講義の振り返り)	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② (各自が生活で利用する情 報技術についての考察する)	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

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	講義で出題した課題は、授業内で個別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：駒谷昇一、辰己丈夫(共著)「情報と職業 改訂2版」オーム社、ISBN-13: 9784274216756
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)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)	10%
(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	
情報数学応用 Advanced Course in Information Mathematics	情報メディア学科		25IMC02002	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な数学の知識を基にして、更にもう一步進んだ論理回路並びに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	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	3	ブール表現	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	4	論理ゲート	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	5	論理回路	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	6	カルノー図	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	7	グラフ① -概念-	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	8	グラフ② -連結グラフ-	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	10	木	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
11	根を持つ木	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間	

	12	有向グラフ	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	2時間
	14	微分方程式	プリントの該当部をよく読み内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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	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) 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%
					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%
					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最大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%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%
					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%
					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
プログラミング応用 Application of Computer Programming		情報メディア学科		25IMC02003	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	プログラミング基礎で学習したC言語の文法について見直す	2時間	プログラミング基礎の試験で出題されたプログラムを作成する	2時間
	2	基本的な文法の復習 - 標準関数、条件分岐、繰り返し -	プログラミング基礎で学習した条件分岐、繰り返しについて見直す	2時間	条件分岐、繰り返しの流れをフローチャートで表現する	2時間
	3	基本的な文法の復習 - 配列、多重ループ -	プログラミング基礎で学習した配列、多重ループについて見直す	2時間	配列を用いた多重ループの流れをフローチャートで表現する	2時間
	4	基本的な文法の復習 - 多次元配列 -	プログラミング基礎で学習した2次元配列について見直す	2時間	2次元配列を用いた繰り返しの流れをフローチャートで表現する	2時間
	5	関数① - 関数とは -	入力と出力を備えた関数について調べる	2時間	C言語で用いられる標準関数についてまとめる	2時間
	6	関数② - 関数の呼び出し、引数、返却値 -	引数、返却値のある関数について調べる	2時間	プログラミング基礎で作成したプログラムを、関数を用いて書き直す	2時間
	7	関数③ - 引数や返却値のない関数 -	引数、返却値のない関数について調べる	2時間	プログラミング基礎で作成したプログラムを、関数を用いて書き直す	2時間
	8	関数④ - 有効範囲、記憶域期間 -	ローカル変数、グローバル変数について調べる	2時間	ローカル変数、グローバル変数の有効範囲をまとめる	2時間
	9	関数⑤ - 配列の受け渡し -	関数を使って配列を受け渡す方法を調べる	2時間	配列受け渡しのイメージを、図を用いて表現する	2時間
	10	ポインタ① - ポインタとは -	メモリ上のアドレスを保持する変数ポインタについて調べる	2時間	プログラミング基礎で作成したプログラムを、ポインタを用いて書き直す	2時間
	11	ポインタ② - ポインタと関数 -	ポインタを用いて、引数を受け渡す方法を調べる	2時間	第5回～第8回で作成したプログラムを、ポインタを用いて書き直す	2時間
	12	ポインタ③ - ポインタと配列 -	ポインタと配列の関係について調べる	2時間	ポインタと配列の相違についてまとめる	2時間
13	構造体	複数の違った種類の情報をまとめる構造体について調べる	2時間	構造体を宣言する方法についてまとめる	2時間	

	14	問題演習	配付プリントに掲載されているプログラムを作成、実行結果を確認する①	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する①	2時間
	15	まとめ	配付プリントに掲載されているプログラムを作成、実行結果を確認する②	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する②	2時間
成績評価		定期試験 (50%)、課題 (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、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
アルゴリズム Algorithm of Program		情報メディア学科		25IMCO2004	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	鷹尾 良行			○
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	業務において出てきた課題を理解し、効率良く解決する方法を見出すことは重要である。本講義では、コンピュータを用いる問題解決を想定し、課題や問題を解決するための処理手順であるアルゴリズムについて解説する。基本的なデータ構造や代表的なアルゴリズムを学ぶ。					
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) 擬似言語や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	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、講義内容の理解(アルゴリズムとは)	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	アルゴリズムの基本	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	基本的なデータ構造(変数・配列)	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	アルゴリズムの表記方法	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
	5	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
	6	代表的なデータ探索アルゴリズム②(2分探索法)	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
	7	代表的なデータ探索アルゴリズム③(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
	8	代表的なデータ整列アルゴリズム①(単純ソート)	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
	9	代表的なデータ整列アルゴリズム②(バブルソート)	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	代表的なデータ整列アルゴリズム③(挿入ソート)	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
	11	代表的なデータ整列アルゴリズム④(クイックソート)	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
	12	素数を求めるアルゴリズム	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
	13	ユークリッドの互除法	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
	14	素因数分解を行うアルゴリズム	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
15	総合問題演習：第1回～第14回までの講義についての演習	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	課題 (40%)、定期試験 (60%)
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す。
テキストおよび参考文献	テキスト：「アルゴリズムを、はじめよう」、伊藤 静香、インプレス、 ISBN-13: 978-4844332015 参考文献：授業時に適宜提示
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) 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。	課題・定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
(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。	課題・定期試験 (知識・理解・思考力)	40%
(3) 擬似言語や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。	課題・定期試験 (知識・理解・思考力)	40%

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		25IMIP1001	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。	2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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容を流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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内容の流れを把握する。	2時間	授業で学んだ内容を復習し、ポイントをまとめる。	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		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%的確にできている。	諸法則の説明、回路計算が 69~60%的確にできている。	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%的確にできている。	基本的な働きの説明が 69~60%的確にできている。	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%的確にできている。	回路の動作説明が 69~60%的確にできている。	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		25IMIP2002	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	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	マイクロコンピュータについて予習する	2時間	マイクロコンピュータについて復習する	2時間
	3	マイクロコンピュータの構成	マイコンの構成について予習する	2時間	マイコンの構成について復習する	2時間
	4	マイクロコンピュータの構成要素 ①CPU	CPUについて予習する	2時間	CPUについて復習する	2時間
	5	マイクロコンピュータの構成要素 ②メモリ・IO	メモリについて予習する	2時間	メモリについて復習する	2時間
	6	マイコンにおけるデータ表現	データ表現について予習する	2時間	データ表現について復習する	2時間
	7	マイコンとアセンブリ言語	アセンブリ言語について予習する	2時間	アセンブリ言語について復習する	2時間
	8	データ転送に関する命令	データ転送について予習する	2時間	データ転送について復習する	2時間
	9	算術演算・論理演算に関する命令	演算命令について予習する	2時間	演算命令について復習する	2時間
	10	シフトや回転に関する命令	シフト命令について予習する	2時間	シフト命令について復習する	2時間
	11	条件分岐に関する命令	条件分岐命令について予習する	2時間	条件分岐命令について復習する	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	ハードウェアについて予習する	2時間	ハードウェアについて復習する	2時間
14	プログラミング実習②プログラム作成と実行	プログラム作成について予習する	2時間	プログラム作成について復習する	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—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%
					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
通信ネットワーク Computer Networks		情報メディア学科		25IMC02006	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				
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спорт層	インターネット層・トラ ンспорт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спорт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（90%）、課題・レポート（10%）
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	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)	15%
					課題・レポート (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	10%
(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
WEBコンテンツ制作 Web Contents Design		情報メディア学科		25IMIC2001	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	安田 淳一			○
実務家教員 の詳細	WEB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基礎知識を習得する。					
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、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	Webコンテンツの目的と目標	参考書から「Webデザインの基本」を読む	2時間	サイトの目的を分析する	2時間
	2	ターゲティング	参考書から「ターゲットを想定する」を読む	2時間	実例を見てペルソナを分析する	2時間
	3	配色	参考書から「配色」を読む	2時間	配色についての基礎を学ぶ	2時間
	4	色の心理学	WEBテキスト「色の心理学」を読む	2時間	カラーマップを使用し効果を学ぶ	2時間
	5	写真と図版	参考書から「写真と図版」を読む	2時間	画像の取り扱いを学ぶ	2時間
	6	タイポグラフィ	参考書から「タイポグラフィ」を読む	2時間	自作のライブラリを作成する	2時間
	7	音の取り扱い	WEBテキスト「音声ファイル」を読む	2時間	音ファイルの仕組みを学ぶ	2時間
	8	SEO対策	WEBテキスト「SEO対策」を読む	2時間	SEO対策を調べる	2時間
	9	CSS3	参考書から「CSSでレイアウト」を読む	2時間	実際にレイアウトする	2時間
	10	インタラクションデザイン	参考書から「インタラクション」を読む	2時間	インタラクションを学ぶ	2時間
	11	SEO対策	参考書から「マーケティング」を読む	2時間	マーケティング手法を学ぶ	2時間
	12	WEB分析サービス	参考書から「Googleアナリティクス」を読む	2時間	サイトの分析方法を学ぶ	2時間
	13	実践 デザイン作業	デザイン案を考える	2時間	デザインを制作	2時間
	14	実践 コーディング	サイトのコンテンツを作成	2時間	サイトの制作	2時間
15	実践 修正と発表	サイトの微調整を行う	2時間	プレゼンテーションを行う	2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	いちばんよくわかる Web デザインの基本 (ISBN9784815609610)
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 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デザイン基礎 Website Design		情報メディア学科		25IMIC1001	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	熊谷 智弘			○
実務家教員 の詳細	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	Web ページのデザイン(設計)における基礎的な項目について学ぶ。主に HTML と CSS を使用しながら Web ページの入門的な知識を習得する。					
到達目標	(1) 凡例 Web 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) Web 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 Web 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	WEB サイトの基本①	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	2	WEB サイトの基本②	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	3	HTML の基本①	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	4	HTML の基本②	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	5	HTML の基本③	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	6	HTML の基本④	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	7	CSS の基本①	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	8	CSS の基本②	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	9	CSS の基本③	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	10	CSS の基本④	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	11	Web ページ制作演習①	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	12	Web ページ制作演習②	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	13	Web ページ制作演習③	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	14	Web ページ制作演習④	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
15	Web ページ制作演習⑤	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	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	演習課題の達成度から学生の理解度や共通の課題点を明確化し、演習内容の再検討と個々に合わせたコメント等によるフィードバックで各自の目標達成を支援する。
テキストおよび参考文献	Mana 著（2024）. 1冊ですべて身につく HTML & CSS と Web デザイン入門講座 [第2版] SB クリエイティブ株式会社 出版
メッセージなど	IT 業界は進化が早く、習得した技術も 5 年もすれば新技術に取って代わられている事が多いですが、HTML と CSS は長期にわたり基本的な仕様は変わっていません。本講義では、その基礎原理を学び、生涯の資産となり得る知識の習得を目指します。

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) HTML と CSS を使って基本的な Web 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。	授業への取り組み (知識・理解・関心・意欲・態度)	30%
(2) HTML と CSS を使って指定された Web 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)	70%

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		25IMIC2002	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	熊谷 智弘			○
実務家教員 の詳細	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	Web ページのデザイン(設計)を主に例題演習を通じて学ぶ。HTML と CSS を使用しながら Web ページの応用的な技術を習得する。					
到達目標	(1) HTML+CSS を使って指定された Web ページを作成できる。					
	(2) HTML+CSS を使って、表現したいコンセプトの Web 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	シングルカラムの Web サイト制作①	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	2	シングルカラムの Web サイト制作②	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	3	シングルカラムの Web サイト制作③	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	4	2 カラムの Web サイト制作	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	5	タイル型の Web サイト制作	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	6	外部メディアを利用する①	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	7	外部メディアを利用する②	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	8	課題制作①	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	9	課題制作②	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	10	課題制作③	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	11	課題制作④	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	12	課題制作⑤	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	13	課題制作⑥	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
	14	課題制作⑦	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間
15	課題制作⑧	テキストを読む	2 時間	演習内容の復習	2 時間	

成績評価	定期試験・課題（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	演習課題の達成度から学生の理解度や共通の課題点を明確化し、演習内容の再検討と個々に合わせたコメント等によるフィードバックで各自の目標達成を支援する。
テキストおよび参考文献	Mana 著（2024）. 1冊ですべて身につく HTML & CSS と Web デザイン入門講座 [第2版] SB クリエイティブ株式会社 出版
メッセージなど	本講義は『WEBデザイン基礎』の内容を踏まえて進めます。必ず本講義受講前に『WEBデザイン基礎』を履修してください。

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)HTML と CSS を使って応用的なWeb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。	授業への取り組み (知識・理解・関心・意欲・態度)	30%
(2)HTML と CSS を使って課題のWeb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。	定期試験・課題 (知識・理解・表現力)	70%

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		25IMC02007	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				
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。					
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	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 (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	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)	15%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	15%
(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)	15%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	15%
(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		25IMC02008	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				
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（65%）、授業への取り組み（35%）
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、問い合わせの基本を 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)	20%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	10%
(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)	10%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	10%
(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)	10%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	10%
(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)	5%
					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
Java 演習 I Java Programming Exercises I		情報メディア学科		25IMC02009	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				
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。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	2	式と演算子	テキスト第 2 章を読んで 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
	3	制御構文	テキスト第 3 章を読んで 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
	4	配列の基本	テキスト第 4 章 4.1～4.4 を読んでおく。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	5	多次元配列	テキスト第 4 章 4.5～4.7 を読んでおく。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	6	メソッド	テキスト第 5 章 5.1～5.4 を読んでおく。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	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。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 時間
	11	クラス型変数	テキスト第 9 章 9.1 を読 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
	12	コンストラクタ	テキスト第 9 章 9.2 を読 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	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。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	2 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。	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	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：中山清喬、国本大悟 他、「スッキリわかる Java 入門 第4版」、インプレス、2023. (ISBN-13: 978-4295017936)
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%
					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	
Java 演習Ⅱ Java Programming Exercises II		情報メディア学科	25IMC02010	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				
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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	課題のプログラムを作成する。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	課題のプログラムを作成する。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	課題のプログラムを作成する。	2 時間
	11	HTML の復習	HTML 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	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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2 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。	2 時間	課題のプログラムを作成する。	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	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。

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
メディアリテラシー Media Literacy		情報メディア学科		25IMIC1002	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する。					
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	メディアリテラシーの定義について調べる	2時間	メディアリテラシーを学ぶ意義をまとめる	2時間
	2	信憑性の高いWebサイトの識別法①	アクセスしたWebサイトの信憑性について考察する①	2時間	信憑性の高いサイトの選び方を発信者に着目してまとめる	2時間
	3	信憑性の高いWebサイトの識別法②	アクセスしたWebサイトの信憑性について考察する②	2時間	信憑性の高いサイトの選び方をドメインに着目してまとめる	2時間
	4	メディアの特徴理解①	一つのテーマに関し、賛成・反対それぞれの立場のメディアを調べる	2時間	一つのテーマに関する自分の立場を、理由を付してまとめる	2時間
	5	メディアの特徴理解②	一つのテーマに関する新聞記事を事実と意見に分ける	2時間	事実と意見の識別方法をまとめる	2時間
	6	メディアと知的財産権	知的財産権はどのような権利か調べる	2時間	知的財産権の構成要素である著作権・産業財産権についてまとめる	2時間
	7	メディアと著作権①	複製権はどのような権利か調べる	2時間	複製権とその例外についてまとめる	2時間
	8	メディアと著作権②	公衆送信権はどのような権利か調べる	2時間	公衆送信権とその例外についてまとめる	2時間
	9	メディアと著作権③	上映演奏権はどのような権利か調べる	2時間	上映演奏権とその例外についてまとめる	2時間
	10	メディアと著作権④	上映権はどのような権利か調べる	2時間	上映権とその例外についてまとめる	2時間
	11	メディアと著作権⑤	口述権はどのような権利か調べる	2時間	口述権とその例外についてまとめる	2時間
	12	メディアと著作権⑥	展示権はどのような権利か調べる	2時間	展示権とその例外についてまとめる	2時間
13	情報発信の方法	第6回～第12回の学習内容を簡潔にまとめる	2時間	著作権を説明するスライドを説明する対象ごとに作成する	2時間	

	14	レポートの標準構成	レポートの標準的な構成について調べる	2時間	レポートのテーマを決定し、参考文献を収集する	2時間
	15	まとめ	参考文献の書き方について大阪大学図書館 Web サイトを参照する	2時間	標準構成を基にレポートを作成する	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		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		25IMIC1003	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	安田 淳一			○
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	Inkspace や GIMP を使用しながらコンピューターグラフィックス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) 画像ソフトの動作を理解し、作業プロセスを説明できる。 (2) GIMP 等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	画像ソフトについて	WEB テキスト「画像とは」を読む	2時間	画像ソフトにおけるレイヤーを学ぶ	2時間
	2	GIMP について	WEB テキスト「画像ソフトとは」を読む	2時間	いろいろな選択機能について学ぶ	2時間
	3	ロゴデザイン	WEB テキスト「ロゴについて」を読む	2時間	ベクター画像でロゴを作成する	2時間
	4	図形の加減算①ベクター画像	WEB テキスト「図形の加減算①」を読む	2時間	複雑な画像をベクターで作成する	2時間
	5	図形の加減算②図形の単純化	WEB テキスト「図形の加減算②」を読む	2時間	複雑なロゴを単純化する技法を学ぶ	2時間
	6	グレースケール	WEB テキスト「グレースケール」を読む	2時間	ラスター画像と行列の関係性を学ぶ	2時間
	7	マスキング	WEB テキスト「マスキング」を読む	2時間	様々なマスキング方法を学ぶ	2時間
	8	-様々なポスター①	WEB テキスト「ポスター作成①」を読む	2時間	ごく簡単なポスターを模倣する	2時間
	9	-様々なポスター②	WEB テキスト「ポスター作成②」を読む	2時間	レイヤーの取り扱いを学ぶ	2時間
	10	-様々なポスター③	WEB テキスト「ポスター作成③」を読む	2時間	レイヤーの多いポスターを模倣する	2時間
	11	-様々なポスター④	WEB テキスト「ポスター作成④」を読む	2時間	とても複雑なポスターを模倣する	2時間
	12	-様々なポスター⑤	WEB テキスト「ポスター作成④」を読む	2時間	とても複雑なポスターを模倣する	2時間
	13	作成技法②	課題テキストを読み手法を計画する	2時間	ベクター画像の扱いを学ぶ	2時間
	14	作成技法③	課題テキストを読み手法を計画する	2時間	ラスター画像のレタッチ技術を学ぶ	2時間
15	コンテンツ制作	作成するコンテンツの下書きを行う	2時間	下書き通りに自作コンテンツを作成する	2時間	

成績評価	課題・レポート（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	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た現代社会において、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)GIMP 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)	30%
	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)GIMP 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)	30%
	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)	20%

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		25IMIC2003	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			○
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) 座標変換の基本的な方法を説明できる。 (2) モデリングの主な技法を説明できる。 (3) レンダリングの主な技法を説明できる。 (4) アニメーションの主な技法を説明できる。					
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	授業ガイダンス、CG 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	幾何学的変換(1) 2次元図形の基本変換	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	幾何学的変換(2) 2次元図形の基本変換②行列表現	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(3) 3次元図形の基本変換	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	座標変換とパイプライン	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	モデリング(1) 形状モデル、ソリッドモデルの形状表現	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	モデリング(2) 境界表現のデータ構造と局所変形	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	モデリング(3) 曲線と曲面の表現	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	モデリング(4) ポリゴン曲面の表現等	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	レンダリング(1) 隠面消去	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	レンダリング(2) シェーディング、シャドウイング	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
	12	レンダリング(3) 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	CG アニメーション(1) CG アニメーションの構成	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
	14	CG アニメーション(2) キーフレームアニメーション等	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	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 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：適宜、資料を配布する 参考文献： 『ビジュアル情報処理—CG・画像処理入門—』, CG-ARTS 協会 (2017) 『コンピュータグラフィックス』, CG-ARTS 協会 (2015)
メッセージなど	「コンピュータグラフィックスⅡ」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) 座標変換の基本的な方法を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について説明できる。	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・思考力)	20%
					授業への取り組み (関心・意欲)	5%
(2) モデリングの主な技法を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について説明できる。	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・思考力)	20%
					授業への取り組み (関心・意欲)	5%
(3) レンダリングの主な技法を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について説明できる。	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・思考力)	20%
					授業への取り組み (関心・意欲)	5%
(4) アニメーションの主な技法を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、基本的な事項について説明できる。	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・思考力)	20%
					授業への取り組み (関心・意欲)	5%

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		25IMIC2004	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	柴田 道信			
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3DCG画像を作りながら、その基本的な技術について学ぶ。					
到達目標	(1) 使用するソフトウェアでのカメラ、光源、オブジェクトの位置の設定ができる。					
	(2) 使用するソフトウェアが準備している基本図形が扱える。					
	(3) 座標変換や集合演算などを用いてオブジェクトの作成ができる。					
	(4) 色彩やテキスト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	授業ガイダンス	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	基本図形	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(1) 移動、拡大・縮小	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	座標変換(2) 回転、せん断	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	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
	6	集合演算(1) 和・差・積	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	集合演算(2) 組み合わせ	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	光源と陰影	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	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
	10	繰り返し処理	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(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
	12	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
	13	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
	14	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
15	作品発表	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	「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。	シーンにあわせて、ほぼ完璧に設定できる。	基本的な設定ができる。	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%
					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。	ほぼ完璧に基本図形を扱うことができる。	基本的な基本図形の扱いができる。	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)	10%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	10%
(3) 座標変換や集合演算などを用いてオブジェクトの作成ができる。	ほぼ完璧にオブジェクトを作成できる。	基本的なオブジェクトを作成できる。	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)	25%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	25%
(4) 色彩やテクスチャなどが表現できる。	ほぼ完璧にマッピング表現ができる。	基本的なマッピング表現ができる。	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)	10%
					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		25IMIC2005	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				
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。					
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	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
OA演習 Office Automation Exercises		情報メディア学科		25IMC01011	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	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	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。					
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	ガイダンス、オペレーティングシステムの概要	テキスト4ページから23ページを読んでおく。	1時間	OSの基本操作を復習する。	1時間
	2	文書の作成①ー文字入力Ⅰー	テキスト24ページから43ページを読んでおく。	1時間	文字の入力方法の復習をする。	1時間
	3	文書の作成②ー文字入力Ⅱー ー複写・削除・移動ー	テキスト44ページから65ページを読んでおく。	1時間	文字の入力や削除等の復習をする。	1時間
	4	文書の作成③ー編集機能ー	テキスト66ページから81ページを読んでおく。	1時間	編集機能方法を復習する。	1時間
	5	文書の作成④ー表の編集ー ー問題演習ー	テキスト82ページから85ページを読んでおく。	1時間	表の編集方法を復習する。	1時間
	6	文書の作成⑤ー画像の活用ー	テキスト86ページから94ページを読んでおく。	1時間	画像の活用方法を復習する。	1時間
	7	文書の作成⑥ーワードアートー	テキスト95ページから101ページを読んでおく。	1時間	ワードアートについて復習する。	1時間
	8	文書の作成⑦ー図形描画ー	テキスト102ページから111ページを読んでおく。	1時間	図形描画方法を復習する。	1時間
	9	文書の作成⑧ースマートアートー	テキスト112ページから121ページを読んでおく。	1時間	スマートアートについて復習する。	1時間
	10	文書の作成⑨ー文書の作成演習ー	テキスト122ページから123ページを読んでおく。	1時間	授業時の文書の作成方法を復習する。	1時間
	11	文書作成応用①ー差し込み印刷ー	テキスト124ページから137ページを読んでおく。	1時間	授業時の差し込み印刷を復習する。	1時間
12	文書作成応用②ーグラフー	テキスト138ページから145ページを読んでおく。	1時間	授業時の表グラフ作成方法	1時間	

					を復習する。	
	13	文書の作成総合演習	テキスト 146 ページから 149 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の演習について復習する。	1 時間
	14	インターネットの活用	テキスト 150 ページから 163 ページを読んでおく。	1 時間	授業時のインターネットについて復習する。	1 時間
	15	配布物の作成	テキスト 164 ページから 179 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の配布物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
授業内容 と 進め方 (後期)	16	表の作成① -データ入力-	テキスト 4 ページから 21 ページを読んでおく。	1 時間	授業時のデータ入力方法を復習する。	1 時間
	17	ワークシートの活用① -合計の計算とグラフ-	テキスト 22 ページから 47 ページを読んでおく。	1 時間	合計計算方法を復習する。	1 時間
	18	ワークシートの活用② -行列と計算式-	テキスト 48 ページから 64 ページを読んでおく。	1 時間	行・列と計算式について復習する。	1 時間
	19	ワークシートの活用③ -罫線-	テキスト 65 ページから 72 ページを読んでおく。	1 時間	罫線について復習する。	1 時間
	20	ワークシートの活用④ -最大・最小など-	テキスト 73 ページから 82 ページを読んでおく。	1 時間	最大最小の計算について復習する。	1 時間
	21	ワークシートの活用⑤ -データのカウン-	テキスト 83 ページから 93 ページを読んでおく。	1 時間	データのカウン法について復習する。	1 時間
	22	ワークシートの活用⑥ -条件の判定-	テキスト 94 ページから 103 ページを読んでおく。	1 時間	条件判定について復習する。	1 時間
	23	グラフ① -棒・折れ線・円グラフ-	テキスト 104 ページから 122 ページを読んでおく。	1 時間	棒・折れ線・円グラフについて復習する。	1 時間
	24	グラフ② -3D・ドーナツグラフ-	テキスト 123 ページから 138 ページを読んでおく。	1 時間	3D グラフについて復習する。	1 時間
	25	グラフ③ -散布図・いろいろなグラフ-	テキスト 139 ページから 145 ページを読んでおく。	1 時間	いろいろなグラフについて復習する。	1 時間
	26	データベース① -データベース入門-	テキスト 146 ページから 162 ページを読んでおく。	1 時間	データベースの基本について復習する。	1 時間
	27	データベース② -データの抽出と集計-	テキスト 163 ページから 179 ページを読んでおく。	1 時間	データベースについて復習する。	1 時間
	28	Excel の応用① -順位付けと検索-	テキスト 180 ページから 191 ページを読んでおく。	1 時間	順位付けについて復習する。	1 時間
	29	Excel の応用② -文字列の操作-	テキスト 192 ページから 211 ページを読んでおく。	1 時間	三次列の操作方法を復習する。	1 時間
30	Excel の応用③ -Word との連携-	テキスト 212 ページから 230 ページを読んでおく。	1 時間	Word との連携について復習する。	1 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	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	前期テキスト：実教出版株式会社 30 時間でマスター Word2019 後期テキスト：実教出版株式会社 30 時間でマスター Excel2019					
メッセージなど	Word と Excel は仕事上での必須スキルです。基本的な操作について修得しましょう。					

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) 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)	20%
(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%
					課題・レポート (知識・理解・技能・思考力・表現力)	30%
(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%
					課題・レポート (知識・理解・技能・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
中小企業会計学 Accounting Study of the Small and Medium		情報メディア学科		25IMIC1004	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				
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	試算表	テキスト51ページから60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	決算	テキスト62ページから70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	現金・預金などの取引	テキスト76ページから102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	掛け取引	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
	8	その他の債権・債務	テキスト118ページから147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	決算（その1）	テキスト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
	10	8桁精算表、財務諸表の作成	テキスト170ページから179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	記帳の効率化と会計帳簿	テキスト184ページから209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	特殊な手形の取引 最近の実務に広がる取引	テキスト214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
	13	決算整理（その2）	テキスト250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
14	株式会社の取引と財務諸表	テキスト274ページから287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	総合演習問題	14回までの授業時の演習問題の復習をしておく	2 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	課題・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	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	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	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
ビジネス演習 Business Practice		情報メディア学科		25IMIC1005	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	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を学ぶ。 後期は、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。					
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	Word の操作方法について復習しておく。	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 －文書の編集－	文書編集の関連ページを読んでおく。	1 時間	文書の編集方法を復習する。	1 時間
	3	ビジネス文書の作成② －表を使った文書作成－	表を使う文書の関連ページを読んでおく。	1 時間	表を使った文書作成を復習する。	1 時間
	4	ビジネス文書の作成③ －図形を使う－	図形を使う文書の関連ページを読んでおく。	1 時間	図形を使う方法を復習する。	1 時間
	5	ビジネス文書の作成④ －画像の活用－	画像活用の関連ページを読んでおく。	1 時間	画像の活用方法を復習する。	1 時間
	6	ビジネス文書の作成⑤ －書式の設定－	書式設定の関連ページを読んでおく。	1 時間	書式の設定方法を復習する。	1 時間
	7	ビジネス文書の作成⑥ －文書の校正－	文書校正の関連ページを読んでおく。	1 時間	文書の校正方法を復習する。	1 時間
	8	ビジネス文書の作成⑦ －表の作成－	表作成の関連ページを読んでおく。	1 時間	表の作成方法を復習する。	1 時間
	9	ビジネス文書の作成⑧ －見栄えの良い文書作成 1－	見栄えの良い文書の関連ページを読んでおく。	1 時間	見栄えの良い文書作成方法を復習する。	1 時間
	10	ビジネス文書の作成⑨ －見栄えの良い文書作成 2－	見栄えの良い文書の関連ページを読んでおく。	1 時間	見栄えの良い文書作成方法を復習する。	1 時間
	11	ビジネス文書の作成⑩ －縦書き文書－	縦書き文書の関連ページを読んでおく。	1 時間	縦書き文書作成方法を復習する。	1 時間
	12	ビジネス文書の作成⑪ －Word の機能－	Word の機能の関連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
	13	表ビジネス文書の作成⑫ －総合演習①－	テキストの関連ページを読んでおく。	1 時間	Word の機能を復習する。	1 時間
	14	ビジネス文書の作成⑬ －総合演習②－	テキストの関連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
15	ビジネス文書の作成⑭ －総合演習③－	テキストの関連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	

	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、	Excel の操作について復習しておく。	1 時間	Excel の操作について復習する。	1 時間
	17	表の編集	表の編集についての関連ページを読んでおく。	1 時間	表の編集について復習する。	1 時間
	18	ブックの印刷	ブックの印刷についての関連ページを読んでおく。	1 時間	ブックの印刷について復習する。	1 時間
	19	グラフと図形の作成	グラフと図形の関連ページを読んでおく。	1 時間	グラフと図形の作成について復習する。	1 時間
	20	関数の基本	関数の関連ページを読んでおく。	1 時間	関数の基本について復習する。	1 時間
	21	入力補助機能	入力補助機能の関連ページを読んでおく。	1 時間	入力補助機能について復習する。	1 時間
	22	関数の応用	関数の応用の関連ページを読んでおく。	1 時間	関数の応用について復習する。	1 時間
	23	グラフ機能の応用	グラフの関連ページを読んでおく。	1 時間	グラフ機能について復習する。	1 時間
	24	複数ワークシートの集計	複数ワークシートの関連ページを読んでおく。	1 時間	授複数ワークシートの集計について復習する。	1 時間
	25	データベース	データベースの関連ページを読んでおく。	1 時間	データベースについて復習する。	1 時間
	26	データの分析	データ分析の関連ページを読んでおく。	1 時間	データの分析方法について復習する。	1 時間
	27	処理の自動化	処理の自動化の関連ページを読んでおく。	1 時間	処理の自動化について復習する。	1 時間
	28	Excel 総合演習①	テキストの関連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	Excel 総合演習②	テキストの関連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	Excel 総合演習③	テキストの関連ページを読んでおく。	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	演習課題 (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	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	前期テキスト: Word 2019 クイックマスター (応用編) (株ウイネット) 後期テキスト: Excel 2019 クイックマスター (応用編) (株ウイネット)					
メッセージなど	1 年次の OA 演習で Word・Excel の基礎・基本をマスターしていることが前提です。					

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) 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%
					定期試験・課題 (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%
					定期試験・課題 (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%
					定期試験・課題 (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
特別講義 I Special Lecture I		情報メディア学科 (IT パスポート)		25IMC01012	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 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。					○
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と共に 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) 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Ⅱ Special Lecture Ⅱ		情報メディア学科 (ITパスポート)		25IMC01013	2年次	
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	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	特別講義Ⅰで学習した内容を見直す	2時間	特別講義Ⅰで立てた学習計画の進捗を確認する	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	システム戦略の概要を調査する	2時間	業務プロセスのモデリング手法E-R図、DFDの内容をまとめる	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	ソリューションビジネスの概要を調査する	2時間	デジタルディバイド、アクセシビリティの内容をまとめる	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	システム開発の流れを調査する	2時間	要件定義の2つの要件、業務要件、システム要件の内容をまとめる	2時間
	5	システム戦略④ ・調達計画と実施	ハードウェアやソフトウェアを揃える調達の概要を調査する	2時間	RFI、RFPの内容をまとめる	2時間
	6	開発技術① ・システム開発のプロセス①	システム開発の全体像を調査する	2時間	システム方針設計、ソフトウェア要件定義の内容をまとめる	2時間
	7	開発技術② ・システム開発のプロセス②	既習のシステム方針設計、ソフトウェア要件定義の内容を押さえておく	2時間	ソフトウェア方針設計、ソフトウェア設計の内容をまとめる	2時間
	8	開発技術③ ・ソフトウェアの見積もり	システム開発の全体像を押さえておく	2時間	システム開発が途中で変更された場合にかかるコストの変化をまとめる	2時間
9	開発技術④ ・ソフトウェア開発プロセス・手法	ソフトウェア開発モデルの概要を調査する	2時間	ウォーターフォールモデル、プロトタイプモデル、スパイラルモデルの内容をまとめる	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	プロジェクトマネジメントの概要を調査する	2時間	プロジェクトマネジメントのプロセスの内容をまとめる	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	PMBOK(ピンボック)の概要を調査する	2時間	PMBOK(ピンボック)の知識エリアの内容をまとめる	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	サービスマネジメントの概要を調査する	2時間	ITIL、SLAの内容をまとめる	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	インシデント発生時のサービスサポートのプロセスを調査する	2時間	ファシリティマネジメントの具体例をまとめる	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	システム監査の概要を調査する	2時間	システム監査の流れ・内部統制の確立方法をまとめる	2時間
	15	問題演習	ITパスポート試験の過去問題を解く	2時間	解け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		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
WEBアニメーション Web Animation		情報メディア学科		25IMIC2006	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				
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
キャリア教育 Career Education		情報メディア学科 (一般学生対象)		25IMC01015	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、企業の特徴・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) 学生生活の振り返り	学業・課外活動を振り返る	0.5時間	学生生活をまとめる	0.5時間
	5	自己分析(2) 自己の特徴	長所・短所、趣味・特技を考える	0.5時間	自己の特徴をまとめる	0.5時間
	6	職種研究(1) 業界・職種研究について	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
	7	職種研究(2) 調査・資料準備	調査を進める	0.5時間	発表資料を作成する	0.5時間
	8	職種研究(3) 発表	発表練習をしておく	0.5時間	発表等の振り返りを行う	0.5時間
	9	自己紹介書作成(1) 学業・課外活動	テーマについて調べておく	0.5時間	該当欄を完成させる	0.5時間
	10	自己紹介書作成(2) 自己の特徴	テーマについて調べておく	0.5時間	該当欄を完成させる	0.5時間
	11	自己紹介書作成(3) 第一志望の企業を選定して 志望動機	第一志望の企業を選定しておく	0.5時間	該当欄を完成させる	0.5時間
	12	自己紹介書作成(4) 面接	事前に面接練習をしておく	0.5時間	面接結果をふまえ、自己紹介書を訂正・完成させる	0.5時間
	13	就職活動の進め方	テーマについて調べておく	0.5時間	就職活動の計画を立てる	0.5時間
14	履歴書の書き方	テーマについて調べておく	0.5時間	履歴書を完成させる	0.5時間	

	15	社会人マナー	就職活動マナーを調べておく	0.5時間	振り返りを行う	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
ソフトウェア設計 Software Design		情報メディア学科		25IMIP2006	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	ものづくりや家を作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%
					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%
					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%

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		25IMIP2003	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試してみる	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%
					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%
					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%

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		25IMIP2005	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	

	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
業内容 と 進め方 (後期)	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。				
メッセージなど		ものづくりや電気回路、プログラミングについて興味があることが望ましい。				

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%

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](mailto: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

TEL 092-483-1900

FAX 092-483-1905