

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
情報科学概論 Introduction to Information Science		情報メディア学科		23IMC01001	1年次	前期
講義・演習・実技・実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員			実務家教員
講義	2	必修	横山 修			
ディプロマポリシーとの関係	(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	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 -情報科学とは何か-	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 -文字の符号化-	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 -数値の表現-	2進数について学習しておく。	2時間	2進数、10進数、16進数の相互変換を確認しておく。	2時間
	5	論理演算と論理関数、論理回路	基本論理演算について学習しておく。	2時間	真理値表から主加法標準形が求められるように学習しておく。	2時間
	6	コンピュータの種類と歴史	コンピュータの種類について学習しておく。	2時間	ノイマン方式のコンピュータについてまとめておく。	2時間
	7	コンピュータの構成要素	5大機能について学習しておく。	2時間	K-COMマイコンを用いてCPUの動作を確認しておく。	2時間
	8	オペレーティングシステム	OSの種類について学習しておく。	2時間	なぜOSが必要なのかを再度まとめておく。	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	ファイアウォールについて調査しておく。	2時間	暗号方式や電子認証について再度学習する。	2時間
	13	IoTについて	IoTの現状について学習しておく。	2時間	IoTの将来展望についてまとめておく。	2時間
	14	AIについて	AIの現状について学習しておく。	2時間	機械学習の教師有り学習、教師無し学習、強化学習について違いをまとめておく。	2時間
15	まとめ	定期試験に向けて学習した内容をまとめておく。	2時間	定期試験に向けて各自でまとめる。	2時間	

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

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) コンピュータの基本構成や動作原理を説明できる。	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)	20%
(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。	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)	30%
(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。	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)	30%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
情報モラルとセキュリティ Information Ethics and Security		情報メディア学科		23IMC01002	1年次	前期
講義・演習・実技・実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	必修	林 孝哉			
ディプロマポリシーとの関係	(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	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		23IMC01003	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	必修	大崎 堅			
ディプロマ ポリシー 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	情報科学を学ぶための基礎となる離散数学の中から集合、写像、関係、順列と組合せ、論理、ブール代数等に関する基本的な事項について講述する。					
到達目標	(1) 各種専門用語についての的確に説明できる。					
	(2) 与えられた命題や推論の真理表が作成できる。					
	(3) ブール代数の公理・定理を理解し、論理回路との対応関係が説明・解析できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	「情報数学」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1時間	「情報数学」の目的と意義を理解する。	2時間
	2	集合、写像	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	写像、関係	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	集合、写像、関係演習	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	5	順列、組合せ	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	6	組合せ、確立	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	順列、組合せ、確立演習	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	8	行列	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	9	行列の演算	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	論理代数① -命題と真理値-	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	11	論理代数② -論理和、論理積、否定-	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	12	論理代数③ -同値命題-	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	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考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	論理代数⑤ -推論と含意-	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
15	ブール代数の基礎	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

成績評価	定期試験 (80%)、課題・レポート (20%)
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
テキストおよび参考文献	テキスト：使用しない。 適宜プリントを配布
メッセージなど	

ルーブリック評価を用いた成績評価

到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 各種専門用語についての確に説明できる。	専門用語 (集合、写像、関係、順列と組合せ、論理等) について 80%以上の確に説明できている。	専門用語 (集合、写像、関係、順列と組合せ、論理等) について 79~70%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%
(2) 与えられた命題や推論の真理表が作成できる。	論理演算のプロセスと結果の意味を 80%以上の確に説明できている。	論理演算のプロセスと結果の意味を 79~70%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)	30%
					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%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 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)	30%
					課題・レポート (理解・意欲・思考力)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
オペレーティングシステム Operating System		情報メディア学科		23IMC01004	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	必修	柴田 道信			
ディプロマ ポリシー 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	コンピュータシステムにおけるオペレーティングシステム(OS)の基本的な概念および個々の機能の実現手法を解説する。					
到達目標	(1) OSの種類、役割、機能について説明することができる。					
	(2) プロセス管理の基本的な考え方と実現手法を理解し、実際に適用することができる。					
	(3) 記憶管理の基本的な考え方と実現手法を理解し、実際に適用することができる。					
	(4) ファイル管理の基本的な考え方と実現手法を理解し、実際に適用することができる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	シラバスを読み、科目の内容を把握する	1時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	2	コンピュータとオペレーティングシステム	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントを復習する	2時間
	3	プロセス管理について	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントを復習する	2時間
	4	スケジューリングの基本	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントを復習する	2時間
	5	横取りのないスケジューリング方式	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	6	横取りのあるスケジューリング方式	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	7	スケジューリング実例	スケジューリングの問題を解く	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	8	主記憶管理について	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	9	主記憶の割当て方法	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	10	空き領域(主記憶)の管理	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	11	仮想記憶	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	12	ファイル管理について	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	13	ファイルとアクセス法	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	14	ディレクトリと領域割当て方式	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
15	空き領域(補助記憶)の管理	授業テーマを参照し、予習する	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間	

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

ルーブリック評価を用いた成績評価

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
コンピュータの仕組み Mechanism of Computers		情報メディア学科		23IMC01005	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	必修	寺本 公思			
ディプロマ ポリシー 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	<p>コンピュータは現代社会では欠かせないものとなっている。コンピュータといってもスーパーコンピュータから家電製品に使われる制御用マイクロコンピュータまで様々である。</p> <p>また、コンピュータに関する勉強では例えばワープロや表計算、プログラミング言語などどちらかというとソフトウェアの比率が高い傾向にある。しかし、コンピュータ本体に関するハードウェアの学習なくしてはコンピュータに関する知識を深めることはできない。ここではパソコンやマイクロコンピュータの仕組みなど、ハードウェアに関する基礎知識を学習する</p>					
到達目標	<p>(1) コンピュータの構成について理解し説明できる。</p> <p>(2) コンピュータ内部でのデータ表現や流れ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%
					課題・レポート (関心・意欲・理解・思考力)	15%

授業科目	対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別	
プログラミング基礎 Foundations of Computer Programming	情報メディア学科		23IMC01006	1年次	前期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員		実務家 教員	
講義	4	必修	横山 修			
ディプロマ ポリシー 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	プログラムとは、コンピュータに処理を行わせるための手順を指示する命令の集まりである。本講義では、プログラムを記述するための言語の一つであるC言語の基本的な文法を学び、実際にプログラムを組むことによって、プログラミングの考え方を身につける。					
到達目標	(1) C言語の基本的な文法について説明できる。					
	(2) C言語で構成された基本的なプログラムの処理内容を説明できる。					
	(3) C言語を使用して基本的なプログラムを作成できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	1	プログラミングの基礎知識、C言語の基本事項、プログラムの作成から実行まで	シラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1時間	コンピュータの基本操作について復習しておく。	2時間
	2	コンピュータへの入出力	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	プログラムのコンパイルと実行の流れについて復習しておく。	2時間
	3	演算	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	4	型	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	5	条件分岐① -if文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	6	条件分岐② -複雑な条件式-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	7	条件分岐③ -switch文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	8	繰り返し① -do文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	9	繰り返し② -While文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	10	繰り返し③ -for文-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	11	繰り返し④ -多重ループ-	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	12	配列	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	13	多次元配列	テキストの該当範囲を読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問題を解く。	2時間
	14	問題演習	テキストのこれまで学んだ範囲を見直しておく。	2時間	これまでに作成したプログラムの説明ができるようになっておく。	2時間
15	まとめ	テキストのこれまで学んだ範囲を見直しておく。	2時間	これまでに作成したプログラムの説明ができるようになっておく。	2時間	

成績評価	定期試験 (60%)、課題・レポート (40%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	課題レポートについては、授業時に解説を行う。 試験については、ルーブリック評価の結果を提示する。
テキストおよび 参考文献	テキスト：柴田 望洋「新 明解C言語 入門編 第2版」ソフトバンククリエイティブ (株) 適宜資料を配布
メッセージ など	

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

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

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

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
工学リテラシー Literacy for Engineers		情報メディア学科		23IMC01008	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	必修	大崎 堅			
ディプロマ ポリシー 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	学問をするためには「読み」、「書き」、「計算」、「話す」が必修条件となる。本学科は、工学系であるゆえ、最も必要とされる基礎的な数学について10回、事象の理解と伝達の基本である実用文書（例えば解説や論文、各種報告書等）の講読を3回、論文・発表用予稿の書き方並びに研究発表（プレゼンテーション）の仕方について2回に分けて講述する。					
到達目標	(1) 各種の数の定義とその使用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	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	「工学リテラシー」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1時間	「工学リテラシー」の目的と意義を理解する。	2時間
	2	公理、定義、定理及び演算法則	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	数について	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	指数と対数	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	5	複素数と三角関数	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	6	一次・二次及び三角関数とそのグラフ	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	連立一次方程式の解法	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	8	関数と極限	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	9	微分係数と導関数	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	積分の定義、面積と積分	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	11	随筆の講読と解説	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	12	解説記事の講読と解説	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	13	論文の講読と解説	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	論文や発表用予稿の書き方	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
15	研究発表（プレゼンテーション）の仕方	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

成績評価	定期試験 (65%)、課題・レポート (35%)
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
テキストおよび参考文献	テキスト：使用しない。 適宜プリントを配布
メッセージなど	

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 各種の数の定義とその用法について説明できる。	数の定義と用法について 80%以上の確に説明できている。	数の定義と用法について 79～70%的確に説明できている。	数の定義と用法について 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・用法について説明できる。	関数の意味・グラフ・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・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・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		23IMC02001	2年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
実習・実験	2	必修	大崎 堅・寺本 公思・林 孝哉・呉 韜・ 柴田 道信・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	問題を解決するため、主体的に必要な知識・情報・技術などを取得し活用する能力を養う。 2年間で修得した知識に基づき、自己の能力に応じた課題を自ら提起し、創ることの楽しさや責任感および発表・表現力を学ぶ。					
到達目標	(1) 文献や資料の基本的な収集をすることができる。					
	(2) 資料の基本的な整理・分析をすることができる。					
	(3) 研究結果をまとめ、人前で発表をすることができる。					
授業内容 と 進め方	授業内容					
	【近年の発表テーマ[抜粋]】 ① モーションキャプチャを用いた動作解析に関する研究 ② Excel VBA を用いた成績入力チェックシステムの作成 ③ ICT による獣害対策の研究 ④ Django を用いた就職活動報告書管理システムの開発 ⑤ マイクロプラスチックによる環境汚染とその対策 ⑥ 山口短期大学韓国語版ホームページの制作 ⑦ ベトナムの伝統的なゲーム「DOG CHESS」アプリの制作 ⑧ 運動学習過程における一人称視点の言語化に関する研究 ⑨ 韓国における微細粉塵対策の現状 ⑩ 機械学習を用いた画像認識 ⑪ 旅行 Web サイトの構築 ⑫ ベトナム人留学希望者を対象とした本学紹介サイトの作成 ⑬ WordPress を用いた日本語能力試験対策サイトの作成 ⑭ IoT による獣害対策の研究 ⑮ マッチムーブによる大学紹介コンテンツの制作 ⑯ 顔認証ログインの開発 ⑰ Unity を用いた教育用ゲームの制作 ⑱ 硬式野球ボールフィーダーの製作					
成績評価	課題・レポート (50%)、発表・プレゼンテーション (50%)					
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	ルーブリックによる評価を返却する。					
テキストおよび 参考文献	各研究テーマによる指導教員の指定テキスト					
メッセー ジ な ど	時間割以外空いている時間があれば、進んで研究室等で研究する。					

ルーブリック評価を用いた成績評価

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
情報数学応用 Advanced Course in Information Mathematics		情報メディア学科		23IMC02002	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	大崎 堅			
ディプロマ ポリシー 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	情報数学、工学リテラシーの一部で習得した情報科学を学ぶに必要な基礎的数学の知識を基にして、更にもう一歩進んだ離散数学等について講述する。					
到達目標	(1) 与えられた論理回路のブール表現並びにその最小ブール表現を求めることができる。					
	(2) グラフに関する各種専門用語について説明できる。					
	(3) 与えられたネットワークフローの最大フローを求めることができる。					
	(4) 簡単な1階線形微分方程式が解ける。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	1	オリエンテーション	「情報数学応用」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1時間	「情報数学応用」の目的と意義を理解する。	2時間
	2	ブール代数	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	ブール表現	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	論理ゲート	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	5	論理回路	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	6	カルノー図	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	グラフ① -概念-	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	8	グラフ② -連結グラフ-	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	9	一筆書き問題及び組合せの問題	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	木	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	11	根を持つ木	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	12	有向グラフ	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	13	ネットワークフロー	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	微分方程式	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
15	1階線形微分方程式	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

成績評価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
テキストおよび参考文献	テキスト：使用しない。 適宜プリントを配布
メッセージなど	

ルー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%
					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
アルゴリズム Algorithm of Program		情報メディア学科		23IMC02004	2年次	後期
講義・演習・実 技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	呉 靱			○
実務家教員 の詳細	一般企業のシステムエンジニアとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ・ ポリシー 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	問題解決に当たって論理的に思考することは重要である。本講義では、コンピュータを用いた問題解決を想定したコンピュータ処理の具体的な手続きであるアルゴリズムとデータ構造について学ぶ。基本的なデータ構造や代表的なアルゴリズムの設計技法について解説する。					
到達目標	(1) 基本的なデータ構造について説明できる。					
	(2) 代表的なアルゴリズムについて説明できる。					
	(3) 流れ図を見てアルゴリズムが理解できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	イントロダクションーアルゴリズムとは何かー	授業テーマを参照し、予習する。	1時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	2	流れ図とアルゴリズム	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	流れ図の書き方	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	基本的なデータ構造①(配列・リスト構造)	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	5	基本的なデータ構造②(キュー・スタック・木構造)	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	6	基本的なデータ構造③(逆ポーランド記法)	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	問題演習ー1回目ー	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	8	代表的なデータ整列アルゴリズム①(基本交換法・基本選択法)	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	9	代表的なデータ整列アルゴリズム②(基本挿入法・シェルソート)	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	問題演習ー2回目ー	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	11	代表的なデータ探索アルゴリズム①(線形探索法)	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	12	代表的なデータ探索アルゴリズム②(2分探索法・ハッシュ探索法)	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	13	問題演習ー3回目ー	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	計算量	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
15	総合問題演習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

成績評価	定期試験 (100%)
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは、次の授業時に解説を行う。また、試験はルーブリック評価の結果を渡します。
テキストおよび参考文献	テキスト：特に指定しない 参考文献：授業時に提示する
メッセージなど	上級情報処理士：選択科目 (I 群)

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
ソフトウェア設計 Software Design		情報メディア学科		23IMIP2006	2年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	寺本 公思			
ディプロマ ポリシー 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	ものづくりや家を建てるためには設計図が必要となります。同様にコンピュータのソフトウェアもきちんとした設計図がなければ、目的のソフトウェアは作成できません。 そのためこのソフトウェア設計では与えられた問題に対する分析・設計に関する学習を行います。また、UML (Unified Modeling Language) やオブジェクト指向についても学びます。					
到達目標	(1) ソフトウェア開発に必要な「分析・設計」ができる。					
	(2) 「分析・設計」結果をUMLによって表現できる。					
	(3) オブジェクト指向によるプログラム設計について理解できる					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を開始した。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	ソフトウェアについて調べる	2時間	ソフトウェア設計について	2時間
	2	情報処理システムの概要	情報処理システムとは	2時間	情報処理システムについてまとめる	2時間
	3	システム開発の手順と文書化	システム開発について	2時間	システム開発の手順についてまとめる	2時間
	4	システムの分析と設計 (DFDの描き方)	システムの分析について調べる	2時間	DFDの描き方を復習する	2時間
	5	現状調査と現状分析	現状調査と分析について調べる	2時間	現状調査と分析法について復習する	2時間
	6	概要設計と詳細設計	概要設計と詳細設計について調べる	2時間	概要設計と詳細設計についてまとめる	2時間
	7	入力及び出力詳細設計	入力及び出力設計について読んでおく	2時間	入力及び詳細設計についてまとめる	2時間
	8	画面概要設計と詳細設計	画面設計について調べる	2時間	画面設計についてまとめる	2時間
	9	コード設計及びファイル設計	コンピュータで使われるコードについて調べておく	2時間	コードやファイル設計についてまとめる	2時間
	10	システムのテストと運用	システムテストについて調べる	2時間	システムのテストと運用についてまとめる	2時間
	11	ERモデリング	ERについて	2時間	ERについてまとめる。	2時間
	12	UML (クラス図とオブジェクト図)	UMLについて調べる	2時間	クラス図を描く	2時間
	13	UML (ユースケース図およびその他の図)	ユースケースについて調べる	2時間	ユースケース図を描く	2時間
	14	オブジェクト指向によるプログラム設計	オブジェクト指向について調べる	2時間	オブジェクト指向によるプログラム作成	2時間
15	オブジェクト指向によるプログラム演習	オブジェクト指向によるプログラム作成	2時間	オブジェクト指向による応用プログラム作成	2時間	

成績評価	定期試験 (35%)、課題・レポート (65%)
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法	試験やレポートに対するルーブリック評価の返却による。
テキストおよび参考文献	適宜プリントを配布する。
メッセージなど	予備知識は特に必要としないが、プログラミングやシステム開発に興味がある人が望ましい。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) ソフトウェア開発に必要な「分析・設計」ができる。	ほぼ完璧に「分析・設計」できる。	大きな間違いなく、「分析・設計」できる。	間違いはいくつかあるが、「分析・設計」できる。	最低限の基本も理解できていない。	定期試験 (知識・理解)	20%
					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
プログラミング応用 Application of Computer Programming		情報メディア学科		23IMC02003	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	横山 修			
ディプロマ ポリシー 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	関数やポインタ等のC言語の文法を学ぶと共に、オリジナルプログラムの作成を行うことによりコンピュータを用いた問題解決能力を身に付ける。					
到達目標	(1) 関数とポインタの役割について説明できる。					
	(2) C言語で構成された応用的なプログラムの処理内容を説明できる。					
	(3) C言語を使用して応用的なプログラムが作成できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	シラバスをよく読み、 科目の内容を把握する。	1時間	プログラミング基礎で学 んだ内容の復習を行う。	2時間
	2	基本的な文法の復習 ー標準関 数、条件分岐、繰り返しー	プログラミング基礎で 学んだ内容の復習を行 っておく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	3	基本的な文法の復習 ー多重ル ープ、配列ー	プログラミング基礎で 学んだ内容の復習を行 っておく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	4	基本的な文法の復習 ー多次元配 列ー、乱数	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	5	関数① ー関数とは ー	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	6	関数② ー関数の呼び出し、引 数、返却値 ー	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	7	関数③ ー引数や返却値のない関 数 ー	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	8	関数④ ー有効範囲、記憶域期間 ー	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	9	関数⑤ ー 配列の受け渡し ー	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	10	ポインタ① ーポインタとはー	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	11	ポインタ② ーポインタと関数ー	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	12	ポインタ③ ーポインタと配列ー	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	13	構造体	テキストの該当範囲を 読んでおく。	2時間	テキストの該当範囲の問 題を解く。	2時間
	14	問題演習	テキストのこれまで学 んだ範囲を見直してお く。	2時間	これまでに作成したプロ グラムの説明ができるよ うになっておく	2時間
15	まとめ	テキストのこれまで学 んだ範囲を見直してお く。	2時間	これまでに作成したプロ グラムの説明ができるよ うになっておく	2時間	

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

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
Java 演習 I Java Programming Exercises I		情報メディア学科		23IMC02009	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
演習	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ ポリシー 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	Java 言語を用いて簡単な例題を行い、Java プログラミングの基礎について学ぶ。					
到達目標	(1) オブジェクト指向の考え方や専門用語を説明できる。					
	(2) Java 言語で作成されたプログラムを読み、処理内容を説明できる。					
	(3) Java 言語を用いて基本的なプログラムを作成できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	プログラミングとは、Java プログラムの書き方、実行 方法とエラーへの対応	テキスト第 1 章と付録 A と B を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	2	式と演算子	テキスト第 2 章を読んで おく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	3	制御構文	テキスト第 3 章を読んで おく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	4	配列の基本	テキスト第 4 章 4.1～4.4 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	5	多次元配列	テキスト第 4 章 4.5～4.7 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	6	メソッド	テキスト第 5 章 5.1～5.4 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	7	オブジェクト指向の基礎	テキスト第 7 章を読んで おく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	8	インスタンスとクラス	テキスト第 8 章 8.1～8.3 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	9	インスタンスの利用	テキスト第 8 章 8.4 を読 んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	10	インスタンスとクラスを 用いたプログラム作成	テキスト第 8 章を読んで 復習しておく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	11	クラス型変数	テキスト第 9 章 9.1 を読 んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	12	コンストラクタ	テキスト第 9 章 9.2 を読 んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	13	クラス型変数やコンスト ラクタを用いたプログラ ム作成	テキスト第 9 章を読んで 復習しておく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
	14	継承を用いたクラス定義	テキスト第 10 章 10.1～ 10.2 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間
15	継承とコンストラクタ	テキスト第 10 章 10.3～ 10.4 を読んでおく。	1 時間	受講内容を復習し、練習 問題に取り組む。	1 時間	

成績評価	定期試験 (80%)、課題・レポート (20%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	試験は、ルーブリック評価の結果を返す。
テキストおよび 参考文献	テキスト：中山清喬、国本大悟、「スッキリわかる Java 入門 第3版」、インプレス、2019. (ISBN-13: 978-4295007807)
メッセージ など	プログラミングの基本 (データ型と変数、制御構文、配列、関数等) を理解していること。受講前に、プログラミングの基本をしっかりと復習しておくこと。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) オブジェクト指向の考え方や専門用語を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いが無く、基本を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本を説明できる。	オブジェクト指向の考え方や専門用語が説明できていない。	定期試験 (知識・理解)	20%
(2) Java 言語で作成されたプログラムを読み、処理内容を説明できる。	ほぼ完璧に処理内容を説明できる。	大きな間違いが無く、基本的な処理内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の処理内容を説明できる。	処理内容が説明できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力)	30%
(3) Java 言語を用いて基本的なプログラムを作成できる。	ほぼ完璧にプログラムを作成できる。	大きな間違いが無く、基本的なプログラムを作成できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の基本プログラムを作成できる。	基本的なプログラムを作成できていない。	定期試験 (知識・理解・思考力・判断力・表現力)	30%
					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	23IMC02010	2年次	後期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員		実務家 教員	
演習	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ ポリシー 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	Java 言語を用いて、GUI アプリケーション開発や Web アプリケーション開発の基礎について学ぶ。					
到達目標	(1) Java 言語による GUI アプリケーション開発手順を理解し、基本的な GUI アプリケーションを開発できる。					
	(2) イベント処理を用いた GUI アプリケーションを開発できる。					
	(3) マウスイベント・グラフィックス処理を用いた GUI アプリケーションを開発できる。					
	(4) Java 言語による Web アプリケーション開発手順を理解し、Web アプリケーションを開発できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	統合開発環境を用いた Java アプリケーションの開発	統合開発環境について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	2	統合開発環境を用いた Java アプリケーション開発課題	前回の内容をもとにした課題を行うので、前回の配布資料をよく読んでおく。	1 時間	課題のプログラムを作成する。	1 時間
	3	GUI アプリケーション作成の基礎	GUI アプリケーション作成について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	4	GUI アプリケーションの作成： イベント処理の基本	イベント処理について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	5	GUI アプリケーションの作成： UI コンポーネントの基礎	UI コンポーネントについて、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	6	GUI アプリケーションの作成： UI コンポーネントの応用	UI コンポーネントの処理について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	7	GUI アプリケーション作成課題（イベント処理）	前回までの内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	1 時間	課題のプログラムを作成する。	1 時間
	8	GUI アプリケーションの作成： マウスイベント処理	マウスイベント処理について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	9	GUI アプリケーションの作成： グラフィックス処理	Java グラフィックスについて、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	10	GUI アプリケーション作成課題（マウスイベント・グラフィックス処理）	前回までの内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	1 時間	課題のプログラムを作成する。	1 時間
	11	HTML の復習	HTML について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	12	Java による Web アプリケーションの作成	Web アプリケーション作成について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	13	Web アプリケーションの作成： JSP の基礎	JSP について、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
	14	Web アプリケーションの作成： パラメータの受け渡し	JSP のパラメータ受け渡しについて、Web 等で予備学習を行う。	1 時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	1 時間
15	Web アプリケーションの作成： JSP による Web アプリケーション作成課題	前回までの内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	1 時間	課題のプログラムを作成する。	1 時間	

成績評価	課題・レポート (100%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	レポートは、ルーブリック評価の結果を返す。
テキストおよび 参考文献	テキスト：なし (適宜プリント配布)
メッセージ など	オブジェクト指向、Java の文法 (「Java 演習 I」の範囲) について、理解していることを受講の前提とする。HTML の基本も理解していることが望ましい。 ウェブデザイン実務士：必修科目

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
通信ネットワーク Computer Networks		情報メディア学科		23IMC02006	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ ポリシー 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	インターネットの普及に伴い、ネットワークに対する関心が高まってきている。IP ネットワークの仕組みやインターネットプロトコルについて説明する。					
到達目標	(1) コンピュータネットワークの関連用語を説明できる。					
	(2) TCP/IP 階層モデルの各階層の役割を説明できる。					
	(3) IP アドレスやサブネットマスクなど与えられた条件からアドレス計算ができる。					
	(4) インターネットプロトコルの構成と動作を説明できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習時 間
	1	コンピュータネットワ ークの基礎	コンピュータネットワ ークの基礎について、Web 等で予 備学習を行う。	2 時間	コンピュータネットワ ークの基礎について復 習する。	2 時間
	2	ネットワーク構築に必 要なハードウェア・設定 項目	ネットワーク構築に必要な ハードウェア・設定項目につ いて、Web 等で予備学習を行 う。	2 時間	ネットワーク構築に必 要なハードウェア・設 定項目について復習す る。	2 時間
	3	プロトコルと TCP/IP	プロトコルについて、Web 等 で予備学習を行う。	2 時間	プロトコルについて復 習する。	2 時間
	4	10 進数、2 進数、16 進数	2 進数、16 進数について、Web 等で予備学習を行う。	2 時間	2 進数、16 進数につ いて復習する。	2 時間
	5	IP アドレス	IP アドレスについて、Web 等 で予備学習を行う。	2 時間	IP アドレスについて復 習する。	2 時間
	6	IP アドレス管理	IP アドレス管理について、 Web 等で予備学習を行う。	2 時間	IP アドレス管理につ いて復習する。	2 時間
	7	IP アドレスとサブネッ トマスク	サブネットマスクについて、 Web 等で予備学習を行う。	2 時間	サブネットマスクにつ いて復習する。	2 時間
	8	特別な IP アドレス	特別な IP アドレスについて、 Web 等で予備学習を行う。	2 時間	特別な IP アドレスにつ いて復習する。	2 時間
	9	DHCP・ゲートウェイ	DHCP・ゲートウェイにつ いて、Web 等で予備学習を行 う。	2 時間	DHCP・ゲートウェイ について復習する。	2 時間
	10	DNS	DNS について、Web 等で予備 学習を行う。	2 時間	DNS について復習する。	2 時間
	11	ネットワークインタフ ェース層	ネットワークインタフ ェース層について、Web 等で予 備学習を行う。	2 時間	ネットワークインタフ ェース層について復 習する。	2 時間
	12	インターネット層・トラ ンスポート層	インターネット層・トラ ンスポート層について、Web 等 で予備学習を行う。	2 時間	インターネット層・ト ランスポート層につ いて復習する。	2 時間
	13	アプリケーション層	アプリケーション層につ いて、Web 等で予備学習を行 う。	2 時間	アプリケーション層 について復習する。	2 時間
14	ネットワークの設定	ネットワークの設定につ いて、Web 等で予備学習を行 う。	2 時間	ネットワークの設定 について復習する。	2 時間	

	15	ネットワークセキュリティ	ネットワークセキュリティについて、Web等で予備学習を行う。	2時間	ネットワークセキュリティについて復習する。	2時間
成績評価	定期試験(100%)					
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法	試験は、ルーブリック評価の結果を返す。					
テキストおよび参考文献	テキスト：なし(適宜プリント配布)					
メッセージなど	上級情報処理士：選択科目(I群) ウェブデザイン実務士：選択科目					

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
データベース I Databases I		情報メディア学科		23IMC02007	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ・ ポリシー 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	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 (100%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	試験は、ルーブリック評価の結果を返す。
テキストおよび 参考文献	テキスト：なし (適宜プリント配布)
メッセージ など	上級情報処理士：選択科目 (I 群)

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
データベースⅡ Databases II		情報メディア学科		23IMC02008	2年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ・ ポリシー 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	データベースとは、大量の情報を効率よく管理し、データの検索・入力・更新・削除などを行うための技術である。代表的なリレーショナルデータベース処理について学習する。データベース問い合わせ言語(SQL)の利用方法について解説する。					
到達目標	(1) データベース関連用語について説明できる。					
	(2) 基本的な問い合わせがSQL文により記述できる。					
	(3) グループ化がSQL文により記述できる。					
	(4) 表結合がSQL文により記述できる。					
	(5) 副問い合わせがSQL文により記述できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	リレーショナルデータベースとは	リレーショナルデータベースについて、Web等で予備学習を行う。	2時間	リレーショナルデータベースについて復習する。	2時間
	2	SQLの基本(1)：SQL文、問い合わせの基本	SQL文による基本的な問い合わせについて、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	3	SQLの基本(2)：条件を指定した問い合わせ	条件指定について、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	4	SQLの基本(3)：並べ替え	並べ替えについて、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	5	SQLの基本(4)：集計関数を用いた問い合わせ	集計関数について、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	6	SQL基本の練習	前回までの内容をもとにした総合練習を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	7	グループ化(1)：グループ化の基本	グループ化について、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	8	グループ化(2)：グループ化と条件指定	グループ化と条件指定について、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	9	グループ化の練習	前回までの内容をもとにした総合練習を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	10	表の結合(1)：結合の基本	表の結合について、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	11	表の結合(2)：結合とグループ化	結合とグループ化について、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	12	表結合の練習	前回までの内容をもとにした総合練習を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	13	副問い合わせ(1)：副問い合わせの基本	副問い合わせについて、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
	14	副問い合わせ(2)：スカラサブクエリー	スカラサブクエリーについて、Web等で予備学習を行う。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間
15	副問い合わせの練習	前回までの内容をもとにした総合練習を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2時間	受講した内容の復習し、練習問題に解答する。	2時間	

成績評価	定期試験（100%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	試験は、ルーブリック評価の結果を返す。
テキストおよび参考文献	テキスト：なし（適宜プリント配布）
メッセージなど	データベースの概念や設計については「データベース I」で学ぶので、2年次前期の「データベース I」を受講しておくことが望ましい。

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
メディアリテラシー Media Literacy		情報メディア学科		23IMIC1002	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	横山 修			
ディプロマ ポリシー 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	テレビや新聞、インターネット等、各メディアの特徴および現代社会の諸問題とメディアとの関わりについて学び、メディアから発信される情報を読み解く力を身につけることをねらいとする。新聞記事やテレビ番組、広告等、身近な題材を用いて、メディアが社会に与える影響について考察し、ディスカッションを行う。					
到達目標	(1) 各メディアの特徴について説明することができる。 (2) メディアが社会に与える影響について考察し、自分の意見を述べることができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	シラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	2	メディアを構成する素材の特性① 図形・文字	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	メディアを構成する素材の特性② 音声・映像	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	印刷メディアの特徴と社会的影響 ①書籍	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	5	印刷メディアの特徴と社会的影響 ②新聞	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	6	放送メディアの特徴と社会的影響 ①ラジオ	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	放送メディアの特徴と社会的影響 ②テレビ	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	8	インターネットの特徴と社会的影響	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	9	広告の特徴	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	メディアと著作権	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	11	メディアと災害	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	12	メディアと人権問題	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	13	身の回りのメディア環境を考える	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	ニュース報道を読み解く	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
15	まとめ	これまでに学んだ内容をまとめておく。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

成績評価	課題・レポート (50%)、授業への取り組み (50%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	課題レポートについては、ルーブリック評価の結果を返す。
テキストおよび 参考文献	テキスト：なし 参考文献：講義中に適宜指示
メッセージ など	

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
画像処理 Graphic Design		情報メディア学科		23IMIC1003	2年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	横山 吉朋			○
実務家教員 の詳細	グラフィックデザイナーとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ・ ポリシー 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	Photoshop を使用しながらコンピューターグラフィックに関する手法を実践し習得する。またグラフィック表現に関する知識を学ぶ。					
到達目標	(1) Photoshop の操作を理解し、作業プロセスを説明できる。					
	(2) Photoshop で制作物を完成させることができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	基礎知識① ーデザインに使うソフト ウェアー 演習① ーphotoshop 解説ー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	2	基礎知識② ーデザインに必要な作業 環境ー 演習② ーphotoshop のツール ー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	3	基礎知識③ ータイポグラフィについ てー 演習③ ーフォトレタッチー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	4	基礎知識④ ーロゴデザインについ てー 演習④ ーフォトレタッチ ー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	5	基礎知識⑤ ーさまざまな広告媒体の グラフィック 他ー 演習⑤ ーロゴデ ザインー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	6	基礎知識⑥ ーWEB のグラフィック 他 ー 演習⑥ ーロゴデザイナーー	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	7	基礎知識⑦ ーWEB のグラフィックー 演習⑦ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	8	基礎知識⑧ ーUI の考え方ー 演習⑧ 作 品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	9	基礎知識⑨ ーグラフィック表現にお ける色の扱いー 演習⑨ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	10	基礎知識⑩ ーデザインスキルが活 きるジョブについてー 演習⑩ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	11	基礎知識⑪ ーデザインセンスにつ いてー 演習⑪ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	12	基礎知識⑫ ーウェブデザインにお ける視覚表現①ー 演習⑫ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	13	基礎知識⑬ ーウェブデザインにお ける視覚表現②ー 演習⑬ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	14	基礎知識⑭ ーウェブデザインにお ける視覚表現③ー 演習⑭ 作品制作	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	15	基礎知識⑮ ーウェブデザインにお ける視覚表現④ー 演習⑮ 作品制作 講評	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間

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

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
コンピュータグラフィックス I Computer Graphics I		情報メディア学科		23IMIC2003	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	呉 靱			○
実務家教員 の詳細	一般企業のシステムエンジニアとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ ポリシー 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	3次元コンピュータグラフィックス (Computer Graphics : CG) に関する基礎知識 (主にモデリングに関する内容) を体系的に身につけることを目的とする。尚、本講義では特定の言語によるグラフィックプログラミングや特定の CG ソフトウェアの使い方を解説するのではなく、CG の原理や技法について解説する。					
到達目標	(1) デジタル画像の基礎が理解できる。					
	(2) 幾何学的変換が理解できる。					
	(3) モデリング、レンダリング、アニメーションの主な技法が理解できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoom による遠隔授業を開始した。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	授業ガイダンス、CG 技術の概要	授業テーマを参照し、予習する。	1 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	2	カラーモデル、デジタル画像の基礎	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	CG のための数学の基礎	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	幾何学的変換 1	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	幾何学的変換 2	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	形状モデル、ソリッドモデルの形状表現 1	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	形状モデル、ソリッドモデルの形状表現 2	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	直線 (2 次元) ・ 2 次曲線	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	直線 (3 次元) ・ 平面 ・ 曲面	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	曲線 ・ 曲面	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	ポリゴン曲面の表現、そのほかの形状生成手法	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	隠面消去、シェーディング、シャドウイング、マッピング	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	アニメーション	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	物理シミュレーション	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
15	総合復習	授業テーマを参照し、予習する。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間	

成績評価	定期試験 70%、授業への取り組み 30%
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは、次の授業時に解説を行う。また、試験はルーブリック評価の結果を渡します。
テキストおよび参考文献	テキスト： 『ビジュアル情報処理—CG・画像処理入門—』, CG-ARTS 協会 (2020). 適宜に資料を配布する
メッセージなど	2年次（通年）の「コンピュータグラフィックスⅡ」（演習）も受講し、演習を通じて3DCGに関する基礎知識に対する理解を深めていくことが望ましい。 上級情報処理士：選択科目（I群）

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
コンピュータグラフィックスⅡ Computer Graphics Ⅱ		情報メディア学科		23IMIC2004	2年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
演習	2	選択	呉 靱			○
実務家教員 の詳細	一般企業のシステムエンジニアとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ ポリシー 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	グラフィックソフトを用いて簡単な3DCG画像を作りながら、その基本的な技術について学ぶ。					
到達目標	(1) 使用するソフトウェアでのカメラ、光源、オブジェクトの位置の設定ができる。					
	(2) 使用するソフトウェアが準備している基本図形が扱える。					
	(3) オブジェクトの平行移動・回転移動・拡大と縮小または数式でオブジェクトの作成ができる。					
	(4) 色彩やテクスチャなどが表現できる。					
授業内容 と 進め方 (前期)	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	いろいろな形を作る	授業テーマを参照し、予習する。	1時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	2	座標変換① ー移動、拡大・縮小ー	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	3	座標変換② ー回転、せん断ー	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	4	例題演習①	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	5	色、パターン、模様の指定	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	6	例題演習②	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	7	テクスチャマッピング	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	8	表面を凸凹にする	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	9	例題演習③	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	10	空、地面を作る	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	11	例題演習④	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	12	集合演算① ー和・差ー	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	13	集合演算② ー積ー	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	14	例題演習⑤	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
15	前期総合演習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間	

	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	質感の設定① -石、木材-	授業テーマを参照し、予習する。	1時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	17	質感の設定② -金属、硝子-	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	18	例題演習⑥	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	19	屈折率の設定	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	20	立体文字の作成①	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	21	立体文字の作成②	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	22	繰り返し処理①	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	23	繰り返し処理①	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	24	マクロと関数①	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	25	マクロと関数②	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	26	課題制作①	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	27	課題制作②	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	28	課題制作③	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
	29	課題制作④	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間
30	課題制作⑤	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	受講内容を復習し、練習問題に取り組む。	2時間	
成績評価		課題・レポート (50%)、授業への取り組み (50%)				
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法		授業中に提示した課題等について、制作中の指導等により、個別にフィードバックする。				
テキストおよび参考文献		テキスト：なし (プリント随時配布) 参考書：『Pov-Ray による 3次元 CG 制作 -モデリングからアニメーションまで』, CG-ARTS 協会(2020).				
メッセージなど		2年次前期の「コンピュータグラフィックス I」も受講し、3DCGに関する基礎知識を演習と同時に身に付けていく方が望ましい。				

ルーブリック評価を用いた成績評価

到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 使用するソフトウェアでのカメラ、光源、オブジェクトの位置の設定ができる。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、設定できる。	適切とは言えないが、最低限のことはできている。	最低限の基本もできていない。	課題・レポート (技能・表現力・創造性・作品の完成度)	5%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	5%
(2) 使用するソフトウェアが準備している基本図形が扱える。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で基本図形の扱いができる。	ヒントを与えられて、やっとなでき。	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) オブジェクトの平行移動・回転移動・拡大と縮小または数式でオブジェクトの作成ができる。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で作成できる。	ヒントを与えられて、やっとなでき。	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。	ほぼ完璧にできる。	改善余地はあるが、自力で表現できる。	ヒントを与えられて、やっとなでき。	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		23IMIC2005	2年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	林 孝哉			
ディプロマ ポリシー 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	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
WEBデザイン基礎 Website Design		情報メディア学科		23IMIC1001	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	横山 吉朋			○
実務家教員 の詳細	グラフィックデザイナーとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ ポリシー 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	ウェブページのデザインにおける基礎的な項目を一般的な規格に基づきながら実践し習得する。主にHTMLとCSS、Photoshopを使用しながらウェブページの入門的な知識を学ぶ 画像処理と関係した内容のため、画像処理の履修をお願いします					
到達目標	(1) ウェブページを作成して公開するまでの作業プロセスを説明できる。					
	(2) ウェブページを構成するHTML+CSSの記述を読み、処理内容を説明できる。					
	(3) HTML+CSSを使って基本的なウェブページを作成できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	基礎知識① -HTMLとCSSについて- 演習①HTMLとCSS	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	2	基礎知識② -HTML主要タグ解説①- 演習②HTMLとCSS	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	3	基礎知識③ -HTML主要タグ解説②- 演習③HTMLとCSS	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	4	基礎知識④ -HTML主要タグ解説③- 演習④HTMLとCSS	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	5	演習⑤ ウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	6	演習⑤ ウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	7	演習⑤ ウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	8	演習⑤ ウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	9	基礎知識⑤ -CSS解説①- 演習⑥HTMLとCSS	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	10	基礎知識⑥ -CSS解説②- 演習⑦HTMLとCSS	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	11	基礎知識⑦ -CSS解説③- 演習⑧HTMLとCSS	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	12	演習⑨ ウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	13	演習⑨ ウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	14	演習⑨ ウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
15	演習⑨ ウェブページ制作演習 講評	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間	

成績評価	課題・レポート（70%）、授業への取り組み（30%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業中に提示した課題において制作する成果物について、制作中の指導により個別にフィードバックする。
テキストおよび参考文献	
メッセージなど	難しそうに思えるかもしれませんが、HTMLとCSSはプログラミング言語に比べ習得しやすい技術です。

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
WEBコンテンツ制作 Web Contents Design		情報メディア学科		23IMIC2001	2年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	横山 吉朋			○
実務家教員 の詳細	グラフィックデザイナーとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ ポリシー 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	前期の「WEBデザイン基礎」「画像処理」の内容を踏まえたうえで、ウェブサイトデザインにおける重要なポジションを占めるコンテンツの制作に関する知識を実践を通して学んでいく。					
到達目標	(1) コンテンツを制作するためのワークフローを説明することができる。					
	(2) CMS、HTML+CSS、Photoshop などを使ってウェブコンテンツを制作することができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	応用知識① -コンテンツとは- 演習① -ウェブコンテンツについての考察-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	2	応用知識② -CI について- 演習② -CI 計画-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	3	応用知識③ -コピーライティング- 演習③ -コピーライティング制作-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	4	応用知識④ -JavaScript ライブラリー- 演習④ -設置演習-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	5	応用知識⑤ -目標へのアプローチについて- 演習⑤ -プロジェクトの計画-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	6	応用知識⑥ -ターゲットについて- 演習⑥ -プロジェクトの計画-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	7	応用知識⑦ -ワークフローとマネジメント- 演習⑦ -プロジェクトの計画-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	8	応用知識⑧ -オウンドメディアについて- 演習⑧ -オウンドメディアの計画-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	9	応用知識⑨ -コンテンツマーケティング- 演習⑨ -ウェブコンテンツ制作-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	10	応用知識⑩ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑩ -WEB デザイン設計-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	11	応用知識⑪ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑪ -WEB デザイン設計-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	12	応用知識⑫ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑫ -WEB デザイン設計-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	13	応用知識⑬ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑬ -WEB デザイン設計-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
	14	応用知識⑭ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑭ -WEB デザイン設計-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間
15	応用知識⑮ -目的別 WEB デザインのポイント- 演習⑮ -WEB デザイン設計-	WEB テキストを読む	1 時間	演習内容の復習	1 時間	

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

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

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

	15	最終課題制作 WEB アニメーション作品の制作	これまでの内容をもとにした課題を行うので、前回までの配布資料をよく読んでおく。	2時間	課題のコンテンツを作成する。	2時間
成績評価	課題・レポート (100%)					
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	レポートは、ルーブリック評価の結果を返す。					
テキストおよび参考文献	テキスト：なし (適宜プリント配布)					
メッセージなど	プログラミングの基礎を修得していることを履修の前提とする。 ウェブデザイン実務士：必修科目					

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
WEBデザイン総合演習 Website Design II		情報メディア学科		23IMIC2002	2年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
演習	1	選択	横山 吉朋			○
実務家教員 の詳細	グラフィックデザイナーとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ・ ポリシー 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	ウェブページのデザインを実践し習得する。主にCMSを使用したウェブページ制作の知識を学ぶ					
到達目標	(1) CMSでウェブサイトを作成して公開するまでの作業プロセスを説明できる。					
	(2) CMSの機能を理解し、それを利用してウェブサイトを作成できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	基礎知識① - CMSの機能説明 - 演習①CMSを操作してみよう	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	2	基礎知識② - CMSの機能説明 - 演習②CMSを操作してみよう	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	3	基礎知識③ - CMSの機能説明 - 演習③CMSを操作してみよう	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	4	演習④ CMSによるウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	5	演習⑤ CMSによるウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	6	演習⑥ CMSによるウェブページ制作演習 講評	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	7	基礎知識④CMSの活用例 演習⑦ CMSによるウェブページ制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	8	演習⑧ CMSによるウェブサイト制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	9	演習⑨ CMSによるウェブサイト制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	10	演習⑩ CMSによるウェブページ制作演習 講評	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	11	基礎知識⑤ CMSの活用例 演習⑪ チームによるウェブサイト制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	12	演習⑫ チームによるウェブサイト制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	13	演習⑬ チームによるウェブサイト制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
	14	演習⑭ チームによるウェブサイト制作演習	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間
15	演習⑮ チームによるウェブサイト制作演習 講評	WEBテキストを読む	1時間	演習内容の復習	1時間	

成績評価	課題・レポート (50%)、授業への取り組み (50%)
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法	授業中に提示した課題において制作する成果物について、制作中の指導および制作後の講評により、個別にフィードバックする。
テキストおよび参考文献	
メッセージなど	「WEBデザイン基礎」「画像処理」を踏まえた上で進めていきますので、必ず受講してください。

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
電気回路 I Electric Circuit I		情報メディア学科		23IMC01010	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	大崎 堅			
ディプロマ ポリシー 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	情報の処理・伝達・蓄積は、複雑な電気回路の組合せによって生成される種々の電気現象を利用して効果的に達成されている。したがって、情報の勉強をする際、電気回路の知識があればより高度な学習が可能となる。この科目では、電気回路における抵抗、電流、電圧、磁界、電源等の物理的機能、更に、それらの直流回路での相互関係について講述する。					
到達目標	(1) 電気回路に関する専門用語を理解し、的確に説明できる。					
	(2) 電気回路における物理現象を理解し、的確に説明できる。					
	(3) 直流回路の電圧、電流、抵抗の関係について理解し、回路の計算が的確にできる					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	「電気回路 I」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1 時間	「電気回路 I」の目的と意義を理解する。	2 時間
	2	電流	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	3	電位、電位差、電圧	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	4	起電力と電流	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	5	直流と交流	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	6	電流と磁界	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	7	電磁誘導	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	8	回路素子	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	9	オームの法則とキルヒホッフの法則	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	10	電力と電力量	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	11	電気回路の基本的解法① -抵抗の直列、並列、直並列計算-	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	12	電気回路の基本的解法② -枝電流法-	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	13	電気回路の基本的解法③ -閉路または網目電流法-	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	14	電気回路の基本的解法④ -節点電位法-	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間
	15	直流回路における演習	プリントの該当部をよく読み考える。	2 時間	授業で学んだ内容を復習する。	2 時間

成績評価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
テキストおよび参考文献	テキスト：使用しない。 適宜プリントを配布
メッセージなど	「エレクトロニクス基礎（後期）」、「電気回路Ⅱ（後期）」を履修予定の人は、この科目を履修しておくことが望ましい。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 電気回路に関する専門用語を理解し、的確に説明できる。	専門用語を用いて 80%以上の確に説明できている。	専門用語を用いて 79～70%的確に説明できている。	専門用語を用いて 69～60%的確に説明できている。	的確な説明が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
(2) 電気回路における物理現象を理解し、的確に説明できる。	複雑な物理現象を理路整然と 80%以上の確に説明できている。	複雑な物理現象を理路整然と 79～70%的確に説明できている。	専門用語を用いて 69～60%的確に説明できている。	的確な説明が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	20%
(3) 直流回路の電圧、電流、抵抗の関係について理解し、回路の計算が的確にできる	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて 80%以上の確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて 79～70%的確に解析できている。	回路に生じる電気現象を諸定理を用いて 69～60%的確に解析できている。	的確な解析が 60%未満である。	定期試験 (知識・理解・思考力)	40%
					課題・レポート (理解・意欲・思考力)	20%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
電気回路Ⅱ Electric Circuit Ⅱ		情報メディア学科		23IMIP2001	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	大崎 堅			
ディプロマ ポリシー 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	家庭内で使用している電気機器の電源は、コンセントから供給される交流が使用されている。交流では電圧・電流が時間的に変化しており、電気回路Ⅰで学修する直流回路に比して回路計算が複雑となる。そこで、この科目では正弦波交流回路に対して複素代数学を導入し、回路計算を単純化する手法について講述する。					
到達目標	(1) 正弦波交流の性質や大きさの表し方について理解し説明できる。					
	(2) 交流のベクトル表示や交流回路の計算法について説明できる。					
	(3) 交流回路において電圧・電流・インピーダンスを数理的に解析できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	「電気回路Ⅰ」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1時間	「電気回路Ⅰ」の目的と意義を理解する。	2時間
	2	正弦波交流①－発生、周波数、周期、角周波数、位相、位相差－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	正弦波交流②－瞬時値、peak to peak 値、平均値、実効値－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	複素数とベクトル①－複素数の表示及び演算－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	5	複素数とベクトル②－電圧と電流の複素数表示－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	6	複素数とベクトル③－複素インピーダンスと複素アドミタンス－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	記号法による交流回路の計算①－単素子回路－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	8	記号法による交流回路の計算②－R-L回路－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	9	記号法による交流回路の計算③－R-C回路－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	記号法による交流回路の計算④－R-L-C回路－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	11	記号法による交流回路の計算⑤－共振回路－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	12	交流回路の電力①－瞬時電力、有効電力、力率－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	13	交流回路の電力②－皮相電力、無効電力－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	三相交流①－三相起電力－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
15	三相交流②－対称三相回路の電力－	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

成績評価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
テキストおよび参考文献	テキスト：使用しない。 適宜プリントを配布
メッセージなど	「電気回路Ⅰ（前期）」を履修しておくことが望ましい。

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
エレクトロニクス基礎 Fundamentals of Electronics		情報メディア学科		23IMIP1001	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	大崎 堅			
ディプロマ ポリシー 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	エレクトロニクスは現代科学のあらゆる分野で活用され、欠かすことのできないものとなっている。本講義では情報分野の学生がより広い視野を持って専門の学習に進めるように、エレクトロニクスの基礎を講述する。					
到達目標	(1) 電気回路における諸法則を理解し、これらを用いて計算できる。					
	(2) 半導体素子の基本的な働きを説明できる。					
	(3) 基礎的な電子回路図を見て、その動作を説明できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	「エレクトロニクス基礎」のシラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1時間	「エレクトロニクス基礎」の目的と意義を理解する。	2時間
	2	オームの法則とキルヒホッフの法則	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	抵抗の直列接続、並列接続、直並列接続	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	複雑な回路における電圧・電流分布の解析方法	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	5	半導体の基礎知識	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	6	ダイオードの原理	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	ダイオードの特性	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	8	ダイオード応用回路	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	9	トランジスタの原理	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	トランジスタの特性	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	11	トランジスタ回路①ー増幅方式ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	12	トランジスタ回路②ーバイアス方式ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	13	トランジスタ回路③ー接地方式ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	トランジスタ回路④ー帰還方式ー	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
15	トランジスタ増幅器の設計	プリントの該当部をよく読み考える。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

成績評価	定期試験（80%）、課題・レポート（20%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業時に課した演習・レポートは理解・意欲・思考力等の程度をチェックし、次の授業時に解説を行う。
テキストおよび参考文献	テキスト：使用しない。 適宜プリントを配布
メッセージなど	「電気回路Ⅰ（前期）」を履修しておくことが望ましい。

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
マイクロコンピュータ工学 Microcomputer Engineering		情報メディア学科		23IMIP2002	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	柴田 道信			
ディプロマ・ ポリシー 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	マイクロコンピュータの基本的な構成要素と機能およびアセンブリ言語を用いたプログラミング方法を学ぶ。実際に PIC マイコンを用いて LED 点灯制御を行う。					
到達目標	(1) PIC の基本的な構成要素と機能を説明できる。					
	(2) PIC の命令について動作を説明できる。					
	(3) アセンブリ言語を用いて基本的なプログラムを作成することができる。					
	(4) PIC を用いて基本的な制御回路を設計・構築できる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	シラバスを読み、科目の内容を把握する	1 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	2	マイクロコンピュータとは	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントを復習する	2 時間
	3	マイクロコンピュータの構成	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントを復習する	2 時間
	4	マイクロコンピュータの構成要素 ①CPU	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントを復習する	2 時間
	5	マイクロコンピュータの構成要素 ②メモリ・IO	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	6	マイコンにおけるデータ表現	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	7	マイコンとアセンブリ言語	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	8	データ転送に関する命令	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	9	算術演算・論理演算に関する命令	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	10	シフトや回転に関する命令	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	11	条件分岐に関する命令	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	12	プログラム作成方法と実行手順	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	13	プログラミング実習①ハードウェア構成	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
	14	プログラミング実習②プログラム作成と実行	授業テーマを参照し、予習する	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間
15	まとめ	既習事項のまとめを行う	2 時間	配布プリントの内容を復習する	2 時間	

成績評価	定期試験 (60%)、課題・レポート (40%)
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法	授業において提示した課題については、解説も含め授業内で全体に対してフィードバックする。試験については、ルーブリック評価の結果で提示する。
テキストおよび参考文献	テキスト：プリントを配布 参考文献：堀桂太郎「図解 PIC マイコン実習一ゼロからわかる電子制御」森北出版
メッセージなど	C言語などの予備知識は特に必要としない。

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1)PIC の基本的な構成要素と機能を説明できる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる	間違いはあるが、最低限の説明はできる。	説明できない。	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
論理回路 Logic Circuit		情報メディア学科		23IMIP1002	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	寺本 公思			
ディプロマ ポリシー 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	コンピュータのようなデジタル信号を扱う機器は論理素子で構成される論理回路から成り立っている。また、マイコンで動作する各種ロボットを設計する際にも入出力回路などに論理回路の知識は不可欠である。ここでは基本論理回路とそれらを組み合わせた論理回路について学習する。					
到達目標	(1) 基本論理素子の構成要素である FET などのスイッチ素子について理解し説明できる。					
	(2) ブール代数やカルノー図を利用して論理式を簡略化することができる。					
	(3) 基本論理素子について理解し、論理回路を設計することができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	論理回路について調べる	2時間	論理回路について復習する	2時間
	2	アナログとデジタル	デジタルとアナログについて調べる	2時間	デジタルとアナログについてまとめる	2時間
	3	デジタルの特徴	デジタルの特徴についてテキストを読む	2時間	デジタルの特徴についてまとめる	2時間
	4	スイッチ素子	スイッチ素子について調べる	2時間	スイッチ素子についてまとめる	2時間
	5	集積回路と MOS-FET	FET について調べる	2時間	MOS-FET 回路についてまとめる	2時間
	6	基本論理回路 (AND, OR, NOT)	AND, OR, NOT について調べる	2時間	AND, OR, NOT についてまとめる	2時間
	7	基本論理回路 (NAND, NOR)	NAND, NOR について調べる	2時間	NAND, NOR についてまとめる	2時間
	8	基本論理回路 (一致回路、不一致回路)	EX-OR 等について調べる	2時間	EX-OR についてまとめる	2時間
	9	ブール代数と論理式の簡略化	ブール代数について調べる	2時間	ブール代数での簡略化の演習をする	2時間
	10	カルノー図による簡略化	カルノー図について調べる	2時間	カルノー図による簡略化の演習をする	2時間
	11	論理回路の設計 (半加算器・全加算器)	加算機回路について調べる	2時間	加算機回路についてまとめる	2時間
	12	エンコーダとデコーダ	エンコーダデコーダについて調べる	2時間	エンコーダデコーダ回路を設計してみる	2時間
	13	RS フリップフロップ	フリップフロップ回路について調べる	2時間	RS フリップフロップのタイムチャートを描く	2時間
	14	JK フリップフロップとその応用	JK フリップフロップについて調べる	2時間	JK フリップフロップについて理解する	2時間
15	T フリップフロップと D フリップフロップ	その他のフリップフロップ回路について調べる	2時間	T フリップフロップやその応用回路についてまとめる	2時間	

成績評価	定期試験（70%）、課題・レポート（30%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	試験やレポート等の結果について、ルーブリック評価にて返却する。
テキストおよび参考文献	適宜プリントを配布する。
メッセージなど	この科目で学習する論理回路はマイコン回路やロボットを動作させるためのインタフェース回路設計等でも必要となる知識である。

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
デジタル回路 Digital Circuit		情報メディア学科		23IMIP2003	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	寺本 公思			
ディプロマ ポリシー 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	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
電子情報実験 I Experiments on Electronics and Information Science I		情報メディア学科		23IMIP1003	2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
実験	1	選択	寺本 公思			
ディプロマ ポリシー 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	電気回路の諸法則をテーマとした実験を行い、抽象的な電気回路の理論を体験的に理解する。基礎的な実験技能および報告書作成技術を養う。					
到達目標	(1) 実験に用いる計器や測定器具類を正しく選定し、正しく取り扱うことができる。					
	(2) 実験の際に、計器・測定器具・実験セットなどを正しく配線することができる。					
	(3) 実験データを適切に整理・解析する技術を習得し、的確な報告書を作成することができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	測定誤差について学習しておく。	2時間	測定器具の扱い方で注意すべき事をまとめておく。	2時間
	2	レポートの書き方、実験上の注意	有効数字とは何か学習しておく。	2時間	有効数字の演習問題をしておく。	2時間
	3	回路計(テスタ)の使い方	テスタとは何か学習しておく。	2時間	計器には色々な種類があるが可動コイル形以外を調査する。	2時間
	4	オームの法則の実験	オームの法則について学習しておく。	2時間	オームの法則を用いて演習問題をしておく。	2時間
	5	抵抗の直並列の実験	直並列の計算方法について学習しておく。	2時間	キルヒホッフの法則を使って回路計算をやってみる。	2時間
	6	単相交流電力の測定	交流回路の電力測定に必要なものは何か学習しておく。	2時間	力率を改善する方法を調べておく。	2時間
	7	オシロスコープによる波形観測	オシロスコープとはどのようなものか学習しておく。	2時間	リサージュ図形を用いた位相差の測定方法について調査する。	2時間
	8	ダイオードの特性	ダイオードとはどのような素子か学習しておく。	2時間	ダイオードの種類と用途について学習しておく。	2時間
	9	整流回路の特性実験	整流回路の種類について調査しておく。	2時間	半波整流、全波整流を比較して全波整流の利点を考えてみる。	2時間
	10	トランジスタの静特性	トランジスタとはどのような素子なのか学習しておく。	2時間	直流負荷線の書き方について学習する。	2時間
	11	トランジスタ増幅回路の特性測定	トランジスタ負帰還増幅回路について学習しておく。	2時間	負帰還を掛けることのメリット、デメリットを調査する。	2時間
	12	オペアンプの増幅回路	オペアンプとは何か学習しておく。	2時間	オペアンプを用いた応用回路について調べる。	2時間
	13	デジタル IC 基本回路	論理回路、真理値表、論理式について学習しておく。	2時間	論理式の簡略化について学習しておく。	2時間
	14	DA・AD変換回路	DA変換、AD変換とは何か学習しておく。	2時間	電圧を電気信号に変換する際の精度が何で決まるか考えてみる。	2時間
15	各種センサの基礎実験(光センサ、温度センサ、磁気センサ)	センサとは何か学習しておく。	2時間	センサとIoTとの関連を学習しておく。	2時間	

成績評価	課題・レポート (50%)、授業への取り組み (50%)
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法	毎回レポートを提出してもらいます。内容を確認して返却します。
テキストおよび参考文献	実験プリントを配布
メッセージなど	実験終了後は、実験内容をまとめた実験報告書を毎回提出してもらいます。 なお、「電子情報実験Ⅱ(後期)」を履修予定の人は、「電子情報実験Ⅰ」を履修しておくことが望ましいです。

ルーブリック評価を用いた成績評価

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

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

成績評価	課題・レポート (30%)、作品 (40%)、授業への取り組み (30%)
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法	毎回レポートを提出してもらいます。内容を確認して返却します。
テキストおよび参考文献	自作テキストを配布
メッセージなど	ものづくりの基本を一から学べます。自分ひとりで電子回路を作り上げることができません。なお、この科目は「電子情報実験 I」を履修していることが望ましいです。

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
ロボット製作演習 Robot Production Exercise		情報メディア学科		23IMIP2005	2年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
演習	2	選択	寺本 公思・大上 文典			
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	<p>これからの社会はロボットに代表される、マイコン組み込み技術が重要になってきます。この科目ではPCボード Arduino について学んだ後、センサやモータ等のアクチュエータを含めたロボット制御技術について学習し、最終的には自立型ロボットの製作を行うことにより組み込み技術の習得を目指します。</p>					
到達目標	<p>(1) Arduino 演習ボードを製作しプログラミングできる。</p> <p>(2) 代表的なセンサについて説明し活用できる。</p> <p>(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。</p>					
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		ループ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%

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

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

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
OA演習 Office Automation Exercises		情報メディア学科		23IMC01011	1年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	中谷 滋			
ディプロマ ポリシー 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	OA化が進み、日常生活やあらゆる分野において、パソコンが導入されている。本授業では、一般社会でのパソコンソフト(ワープロ・表計算・プレゼンテーション等)の基本操作の知識・技能を身につけ、情報を収集・処理・分析して表現する能力を養う。					
到達目標	(1) パソコンの基本的操作を行うことができる。					
	(2) ワードソフトを用いて基本的な文書作成ができる。					
	(3) 表計算ソフトを用いて表計算やグラフ等の作成ができる。					
	(4) プレゼンテーションソフトを用いて発表資料を作成し、発表することができる。					
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：注意事項等、授業内容、ファイルの配布・整理等	シラバスを読む	0.5時間	配布資料の復習	0.5時間
	2	PCの起動・操作方法 ーパスワード Wordの基本操作とページ設定	タイピング練習	0.5時間	配布資料の復習	0.5時間
	3	Word 演習 Wordによる文書作成と文字の加工	Wordの基本作業練習	0.5時間	配布資料の復習	0.5時間
	4	Word 演習 Wordによる文書作成と表の作成	Wordの基本作業練習	1時間	配布資料の復習	1時間
	5	Word 演習 案内文書作成 作図の方法 表・イラスト・図の挿入	イラスト練習	1時間	配布資料の復習	1時間
	6	Word 演習 報告文書作成 表・イラスト・図の活用	文書・表作成練習	1時間	配布資料の復習	1時間
	7	Word 演習 POP広告・チラシの作成	イラスト練習	1時間	配布資料の復習	1時間
	8	Excel の基本操作と表の作成、並べ替え、	Excel 基本作業練習	1時間	配布資料の復習	1時間
	9	Excel 演習 表の作成・集計計算	Excel 基本作業集計計算練習	1時間	配布資料の復習	1時間
	10	Excel 演習 表計算と並べ替え・グラフ作成とグラフの変更	Excel 基本作業グラフの練習	1時間	配布資料の復習	1時間
	11	Excel 演習 作図と図・グラフの挿入	Excel 基本作業図の挿入	1時間	配布資料の復習	1時間
	12	Excel 演習 表の集計とグラフの応用課題①	Excel のデータ活用練習	1時間	配布資料の復習	1時間
	13	Excel 演習 表の集計とグラフの応用課題②	Excel のデータ管理練習	1時間	配布資料の復習	1時間
	14	Word・Excel 演習 リンクとExcelのデータ管理、データの共有化	WordとExcelのデータ共有	1時間	配布資料の復習	1時間
15	授業のまとめ	振り返り	0.5時間	振り返り	0.5時間	

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

ルーブリック評価を用いた成績評価

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
ビジネス演習 Business Practice		情報メディア学科		23IMIC1005	2年次	通年
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
演習	2	選択	中谷 滋			
ディプロマ ポリシー 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	前期は、ワープロソフトウェアを利用したビジネス文書の作成及び表計算ソフトウェアを利用したビジネスにおける表の作成を学ぶ。 後期は、企業の取引を記録・計算・整理する複式簿記について学ぶ。					
到達目標	(1) ビジネス文書の作成ができる。 (2) ビジネスにおける表の作成ができる。 (3) 複式簿記による仕訳と転記、決算処理ができる。					
授業内容 と 進め方 (前期)	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	ガイダンス	テキスト 32 ページから 52 ページを読んでおく。	1 時間	文字入力の基本操作を復習する。	1 時間
	2	ビジネス文書の作成① －基本的文書－	テキスト 53 ページから 59 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	3	ビジネス文書の作成② －文字の修飾－	テキスト 60 ページから 62 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	4	ビジネス文書の作成③ －表の活用－	テキスト 63 ページから 76 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	5	ビジネス文書の作成④ －図形の活用－	テキスト 77 ページから 84 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	6	ビジネス文書の作成⑤ －画像の活用－	テキスト 85 ページから 91 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	7	ビジネス文書の作成⑥ －総合問題①－	ビジネス文書の作成①から⑤の復習をしておく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	8	ビジネス文書の作成⑦ －総合問題②－	ビジネス文書の作成①から⑤の復習をしておく。	1 時間	授業時の文書作成方法を復習する。	1 時間
	9	表の作成① －データ入力－	テキスト 96 ページから 111 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	10	表の作成② －基本的なワークシート編集－	テキスト 112 ページから 117 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	11	表の作成③ －関数・セル参照・罫線・行の挿入－	テキスト 120 ページから 137 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	12	表の作成④ －グラフ－	テキスト 142 ページから 148 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	13	表の作成⑤ －条件判定と順位付け・検索関数－	テキスト 152 ページから 166 ページを読んでおく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
	14	表の作成⑥ －総合問題①－	表の作成①から⑤の復習をしておく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間
15	表の作成⑦ －総合問題②－	表の作成①から⑤の復習をしておく。	1 時間	授業時の表の作成方法を復習する。	1 時間	

	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	16	簿記の概要、簿記の要素	テキスト8ページから27ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	17	取引と勘定	テキスト 28 ページから 36 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	18	仕訳と転記	テキスト 38 ページから 48 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	19	取引の記帳① －現金預金－	テキスト 76 ページから 91 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	20	取引の記帳② －商品売買－	テキスト92ページから104ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	21	取引の記帳③ －掛け・手形－	テキスト 105 ページから 115 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	22	取引の記帳④ －固定資産、有価証券－	テキスト 131 ページから 135 ページ、224 ページから 227 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	23	取引の記帳⑤ －その他の債権・債務－	テキスト 118 ページから 130 ページ、240 ページから 244 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	24	取引の記帳⑥ －資本、販売費及び一般管理費、税金－	テキスト 136 ページから 147 ページ、274 ページから 284 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	25	会計帳簿・伝票・試算表	テキスト 184 ページから 197 ページ、51 ページから 56 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	26	決算① －決算整理(1)－	テキスト 62 ページから 71 ページ、152 ページから 167 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	27	決算② －決算整理(2)－	テキスト 250 ページから 262 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	28	決算③ －精算表－	テキスト 57 ページから 60 ページ、170 ページから 173 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	29	決算④ －損益計算書・貸借対照表－	テキスト 178 ページから 179 ページ、263 ページから 267 ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	30	総合問題演習	17回から29回までの授業時の演習問題の復習しておく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
成績評価	定期試験(40%)、授業への取り組み(60%)					
課題(試験・レポート等)に対するフィードバックの方法	課題レポートや定期試験は、添削・採点をし原則として次の授業時に返却する。					
テキストおよび参考文献	前期テキスト:「30時間でマスター Office2016」実教出版企画開発部 編 実教出版 後期テキスト:「新簿記」 安藤 英義 他 執筆・編集 実教出版					
メッセージなど	基礎・基本を理解することが大切です。 簿記は復習を十分に行う必要があります。 「人生100年時代の社会人基礎力」を身に付けていきましょう。					

ルーブリック評価を用いた成績評価

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
中小企業会計学 Accounting Study of the Small and Medium		情報メディア学科		23IMIC1004	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	中谷 滋			
ディプロマ・ ポリシー 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	企業において日常発生する企業外部との取引を記録・計算・整理する方法について、複式簿記による基本的な処理を学ぶ。授業内容のレベルは、日商簿記検定3級程度である。					
到達目標	(1) 複式簿記による企業の取引活動の基本的処理方法を記録・整理できる。					
	(2) 複式簿記によって、企業の日常の取引について仕訳と転記ができる。					
	(3) 決算の意味や目的及び決算整理の必要性を理解し、決算整理の処理ができる。					
	(4) 財務諸表（損益計算書と貸借対照表）の作成ができる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	1	ガイダンス、簿記の概要、簿記の要素	テキスト8ページから27ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	2	取引と勘定	テキスト28ページから36ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	3	仕訳と転記	テキスト38ページから48ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	4	取引の記帳① －現金預金－	テキスト76ページから91ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	5	取引の記帳② －商品売買－	テキスト92ページから104ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	6	取引の記帳③ －掛け・手形－	テキスト105ページから115ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	7	取引の記帳④ －固定資産、有価証券－	テキスト131ページから135ページ、224ページから227ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	8	取引の記帳⑤ －その他の債権・債務－	テキスト118ページから130ページ、240ページから244ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	9	取引の記帳⑥ －資本、販売費及び一般管理費、税金－	テキスト136ページから147ページ、274ページから284ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	10	会計帳簿・伝票・試算表	テキスト184ページから197ページ、51ページから56ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
	11	決算① －決算整理(1)－	テキスト62ページから71ページ、152ページから167ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間
12	決算② －決算整理(2)－	テキスト250ページから262ページを読んでおく。	1時間	授業時の演習問題の解き方を復習する。	1時間	

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

ルーブリック評価を用いた成績評価

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
キャリア教育 Career Education		情報メディア学科 (一般学生対象)		23IMC01015	1年次 2年次	1年次後期 2年次前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
演習	2	選択	柴田 道信			
ディプロマ ポリシー 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	一人ひとりが自分らしいキャリアをつかむことができるよう、自己分析と職種・企業研究を通して、自分の生き方や将来の仕事のイメージを具体的に描き、目標進路を定めていく時間とする。社会において必要となる基本的なマナーやルールも身に付ける。2年次前期は、就職活動とより関連付けた授業を行う。					
到達目標	(1) これまでの人生の歩みから、自己の特徴を分析し、自らの言葉で語ることができる。					
	(2) 職種研究を進め、様々な職業について、その特徴を説明できる。					
	(3) 興味のある企業について研究を進め、企業の特色・特徴を説明できる。					
	(4) 働くときの基本的なルールについて説明できる。					
授業内容 と 進め方 (1年次 後期)	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	シラバスを読み、科目の内容を把握する	0.5時間	配布プリントの内容を復習する	0.5時間
	2	働くことの意義	働くことの意義を考える	0.5時間	討議結果を振り返る	0.5時間
	3	企業が求める人材	企業が求める人材について考える	0.5時間	討議結果を振り返る	0.5時間
	4	自己分析(1) 大学入学以前	小・中・高校時代を振り返る	0.5時間	小・中・高校時代についてまとめる	0.5時間
	5	自己分析(2) 大学時代	大学生活を振り返る	0.5時間	大学生活についてまとめる	0.5時間
	6	自己分析(3) 強みと弱み等	長所や短所を振り返る	0.5時間	長所や短所をまとめる	0.5時間
	7	職種研究(1) 職種調査	自分が興味のある仕事を調べておく	0.5時間	調査した結果をまとめる	0.5時間
	8	職種研究(2) グループ討議	他の職種の質問事項などを考える	0.5時間	グループ討議の結果をまとめる	0.5時間
	9	職種研究(3) 適職分析	自己分析結果をまとめておく	0.5時間	適職分析結果をまとめる	0.5時間
	10	自己紹介書の作成方法	履歴書の書き方を見直しておく	0.5時間	授業の説明をもとに自己紹介書を完成させる	0.5時間
	11	自己紹介書による面接	各自で面接にむけた準備を行う	0.5時間	面接結果をもとに自己紹介書を書き直す	0.5時間
	12	社会人マナー(1) 身だしなみ、言葉遣い	就職活動の身だしなみを調べておく	0.5時間	配布プリントを確認する	0.5時間
	13	社会人マナー(2) 電話応対	就職活動の電話応対を調べておく	0.5時間	配布プリントを確認する	0.5時間
	14	社会人マナー(3) 訪問のマナー	就職活動の訪問マナーを調べておく	0.5時間	配布プリントを確認する	0.5時間
15	社会人マナー(4) 文書作成	送付状・お礼状の書き方を調べておく	0.5時間	配布プリントを確認する	0.5時間	

	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 (2年次 前期)	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、自らの言葉で語る事ができる。	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おり、自己の様々な特徴を語る事ができる。	最低限の自己分析はできおり、自己の特徴をいくつか語る事ができる。	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%
					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%
					課題・レポート (思考力・判断力・表現力)	10%
(3) 興味のある企業について研究を進め、企業の特徴・特徴を説明できる。	良の水準に加え、自己分析結果をふまえた説明ができる。	同業他社との違いをおさえたうえで、企業の特徴を説明できる。	企業の基本的な特徴を説明できる。	十分に説明できていない。	授業への取り組み (関心・意欲・態度・思考力・判断力・表現力)	10%
					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%
					課題・レポート (知識・理解)	10%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
キャリア教育 Career Education		情報メディア学科 (留学生対象)		23IMC01015	1年次 2年次	1年次後期 2年次前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
演習	2	選択	林 伸一			
ディプロマ ポリシー 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	日本語能力試験は、留学生の日本語能力を測定し、認定する試験として広く認知されており、留学生にとって日本語能力試験に合格し、認定を受けることは、将来のキャリア形成の観点からも重要である。本授業では、日本語能力試験 N2 または N1 合格を目標に、文字・語彙・文法などの言語知識の学習や読解・聴解の練習を行う。特に漢字の読み書きに力を入れる。					
到達目標	(1) 日本語能力試験 N2/N1 レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。					
	(2) 日本語能力試験 N2/N1 レベルの文章を読み、内容を理解することができる。					
	(3) 日本語能力試験 N2/N1 レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
授業内容 と 進め方 (1年次 後期)	1	オリエンテーション 問題演習 (1) 文字・語彙	オリエンテーション		該当箇所の復習。	2時間
	2	問題演習 (1) 文字・語彙の解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	3	問題演習 (1) 文法・読解	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	4	問題演習 (1) 文法・読解の解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	5	問題演習 (1) 聴解および解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	6	問題演習 (2) 文字・語彙	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	7	問題演習 (2) 文字・語彙の解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	8	問題演習 (2) 文法・読解	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	9	問題演習 (2) 文法・読解の解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	10	問題演習 (2) 聴解および解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	11	問題演習 (3) 文字・語彙	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	12	問題演習 (3) 文字・語彙の解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	13	問題演習 (3) 文法・読解	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	14	問題演習 (3) 文法・読解の解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	15	問題演習 (3) 聴解および解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	16	オリエンテーション 問題演習 (4) 文字・語彙	オリエンテーション	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	17	問題演習 (4) 文字・語彙の解説	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間
	18	問題演習 (4) 文法・読解	該当箇所の予習。	2時間	該当箇所の復習。	2時間

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

ルーブリック評価を用いた成績評価

到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 日本語能力試験 N2/N1レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	日本語能力試験 N1レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	日本語能力試験 N2レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	日本語能力試験 N3レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	日本語能力試験 N4/N5レベルの言語知識を持ち、適切に用いることができる。	定期試験(知識・理解)	15%
					小テスト(知識・理解)	15%
(2) 日本語能力試験 N2/N1レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N1レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N2レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N3レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N4/N5レベルの文章を読み、内容を理解することができる。	定期試験(知識・理解)	15%
					小テスト(知識・理解)	15%
(3) 日本語能力試験 N2/N1レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N1レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N2レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N3レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	日本語能力試験 N4/N5レベルのテキストを聞き、内容を理解することができる。	定期試験(知識・理解)	20%
					小テスト(知識・理解)	20%

授業科目	対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別	
情報と職業 Information Careers	情報メディア学科		23IMC01009	2年次	前期	
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員		実務家 教員	
講義	2	選択	呉 靱		○	
実務家教員 の詳細	一般企業のシステムエンジニアとしての実務経験を生かした到達目標達成のための実践的な授業を行う。					
ディプロマ ポリシー 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	コンピュータやインターネットを活用することは、現代のビジネス社会において不可欠である。本講義では、コンピュータやインターネットが社会やビジネスをどのように変えてきたのかを様々な事例を通して紹介する。					
到達目標	(1) 情報化社会および企業における情報活用の事例を説明できる。					
	(2) 今日の高度情報化社会を支える業種（職種）について具体例を使って説明できる。					
	(3) ハイテク犯罪の事例を説明でき、またそれに巻き込まれないようにするための技術などを学ぶ。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	イントロダクション	授業テーマを参照し、予習する。	1時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	2	情報化社会と情報産業	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	社会基盤としての情報システムと行政の情報システム	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	情報化によるビジネス環境の変化 ① -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
	5	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
	6	情報化によるビジネス環境の変化 ③ -CTI・ワントゥワンビジネス-	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	情報化によるビジネス環境の変化 ④ -ビジネス環境の変化-	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
	8	インターネットビジネス① -BTO・ASP・オークション-	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	9	インターネットビジネス② -広告ビジネス・検索サービス-	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	企業における情報活用① -製造業における情報システム-	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
	11	企業における情報活用② -ナレッジマネジメント-	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
	12	情報ビジネスと職種	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	13	資格とキャリアパス	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	高度情報化に伴う諸問題および法制度①	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
15	高度情報化に伴う諸問題および法制度②	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

成績評価	課題・レポート (75%)、授業への取り組み (25%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	授業において提示した課題について、授業内で個別に、または全体に対してフィードバックする。
テキストおよび参考文献	テキスト：なし (プリントを随時配布)
メッセージなど	上級情報処理士：選択科目

ルーブリック評価を用いた成績評価

到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) 情報化社会および企業における情報活用の事例を説明できる。	ほぼ完璧に学習内容を説明できる。	大きな間違いがなく、学習内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の学習内容は説明できる。	説明できない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・表現力)	45%
					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%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	5%
(3) ハイテク犯罪の事例を説明でき、またそれに巻き込まれないようにするための技術などを学ぶ。	ほぼ完璧に学習内容を説明できる。	大きな間違いがなく、学習内容を説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の学習内容は説明できる。	説明できない。	課題・レポート (知識・理解・思考力・表現力)	15%
					授業への取り組み (関心・意欲・態度)	5%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
特別講義 I Special Lecture I		情報メディア学科 (IT パスポート)		23IMC01012	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	呉 靱			
ディプロマ ポリシー 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pushしておく。	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pushしておく。	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pushしておく。	2時間
	8	2-3 労働・取引関連法規	労働関係法規にどのような種類があるか調査する。	2時間	派遣契約と請負契約の違いが説明できるようにする。	2時間
	9	2-3 労働・取引関連法規	取引関連法規にどのような種類があるか調査する。	2時間	取引に関する法律を整理しておく。	2時間
	10	2-4 その他の法律	コンプライアンス、情報倫理について調査する。	2時間	コンプライアンスとコーポレートガバナンスの内容を理解する。	2時間
11	2-5 標準化に関する規格	標準化の意義について調査する。	2時間	標準化の例とISOが定める規格を整理しておく。	2時間	

	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	12	3 経営戦略マネジメント 3-1 経営戦略 3-2 マーケティング	経営情報分析手法について調査する	2 時間	SWOT 分析と PPM の特徴を理解しておく。	2 時間
	13	3-3 ビジネス戦略と目標 3-4 経営管理システム	経営管理システムとはどのようなものか調査する。	2 時間	情報分析の手法、CSF、BSC、バリューエンジニアリングを押さえておく。	2 時間
	14	4 技術戦略マネジメント 4-1 技術開発戦略の立案 4-2 ビジネスシステム	各種ビジネス分野における AI の利活用について調査する。	2 時間	MOT とロードマップについて整理しておく。	2 時間
	15	4-3 エンジニアリングシステム 4-4 e-ビジネス 4-5 IoT・組み込みシステム	電子商取引の種類や IoT を利用した代表的なシステムについて調査する。	2 時間	ロングテールの用語を整理しておく。IoT と組み込みシステムの特徴を押さえておく。	2 時間
成績評価		定期試験 (100%)				
課題 (試験・レポート等) に対するフィードバックの方法		授業の最後に簡単な確認テストを行い、翌週に解説します。また、試験はルーブリック評価の結果を渡します。				
テキストおよび参考文献		テキスト： TAC 出版情報処理試験研究会著、『みんなが欲しかった！IT パスポートの教科書&問題集 2023 年度 [本とアプリで試験対策!!]』、TAC 出版(2022)				
メッセージなど		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けている。	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けている。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(3) 情報分析手法やマーケティング手法、経営管理システムについて理解している。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%
(4) 技術戦略をはじめ、各分野で代表的なシステムについて理解している。	応用問題まで完璧に解くことができる。	基本問題を解くことができ、応用問題も少し解ける。	基本問題のみ解くことができる。	基本問題を解くことができない。	定期試験 (知識・理解)	25%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
特別講義 I Special Lecture I		情報メディア学科 (留学生対象)		23IMC01012	1年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	柴田道信			
ディプロマ ポリシー 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	日本語能力試験 JLPT 受験のための対策講座で、主に非漢字圏出身留学生を対象とした基礎力強化（漢字と語彙）を目的とする。					
到達目標	(1) 認定レベル N5、N4、N3 の対象漢字を読むことができる。					
	(2) 認定レベル N5、N4、N3 の対象語彙の意味を説明できる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を開始した。					
	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	1	オリエンテーション	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	2	認定レベル N5 対象漢字の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	認定レベル N5 対象漢字の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	認定レベル N4 対象漢字の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	5	認定レベル N4 対象漢字の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	6	認定レベル N3 対象漢字の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	認定レベル N3 対象漢字の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	8	漢字に関するテスト	2～7 回の内容を復習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	9	認定レベル N5 対象語彙の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	10	認定レベル N5 対象語彙の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	11	認定レベル N4 対象語彙の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	12	認定レベル N4 対象語彙の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	13	認定レベル N3 対象語彙の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	14	認定レベル N3 対象語彙の学習	授業テーマを参照し、予習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
15	語彙に関するテスト	9～14 回の内容を復習する。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

成績評価	定期試験（80%） 授業への取り組み（20%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業において提示した課題については、授業内で個別に、または全体に対してフィードバックする。試験については、ルーブリック評価の結果を提示する。
テキストおよび参考文献	授業時に資料を配布
メッセージなど	留学生を対象とした講義である。

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
特別講義 I Special Lecture I		情報メディア学科 (社会人学生対象)		23IMC01012	1年次・ 2年次	前期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	横山 修			
ディプロマ・ ポリシー 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	コンピュータを日常生活や実務において活用する力を養うことを目的とする。 実際にワープロソフトを用いて文書処理を行うことを通して、コンピュータ操作の知識と技術を身に付ける。					
到達目標	(1) コンピュータの基本的な操作方法について説明することができる。					
	(2) コンピュータの基本的な操作ができる。					
	(3) ワープロソフトを用いて基本的な文書作成が行える。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション・コンピュータの基本操作	シラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	2	ワープロソフトの基本操作	ワープロソフトにはどのような機能があるかを調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	3	文字の入力と変換	文字の入力方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	4	文章の入力	文字の入力方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	5	文書の編集① - 書式の設定 -	ファイルの操作方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	6	文書の編集② - レイアウトの設定 -	書式設定について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	7	文書の設定③ - タブの設定 -	レイアウトの設定について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	8	表の作成	簡単な表の作成方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	9	複雑な表の作成	セルの結合、分割操作について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	10	図の挿入	図の操作について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	11	図形描画機能の利用	図形の扱い方について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	12	図形描画機能の応用	図形の扱い方について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	13	索引と目次の作成	索引と目次機能について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	14	総合応用問題	これまでに配布した資料を参考にして、ワープロソフトの基本操作が行えるようにしておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
15	まとめ	これまでに配布した資料を参考にして、ワープロソフトの基本操作が行えるようにしておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間	

成績評価	課題・レポート (60%)、授業への取り組み (40%)
課題 (試験・レポート等) に対する フィードバックの方法	課題レポートについては、授業時に解説を行う。
テキストおよび 参考文献	テキスト：なし 適宜資料を配布
メッセージ など	

ルーブリック評価を用いた成績評価						
到達目標	優	良	可	不可	評価手段	評価比率
(1) コンピュータの基本的な操作方法について説明することができる。	ほぼ完璧に説明できる。	大きな間違いがなく、説明できる。	間違いはいくつかあるが、最低限の説明はできる。	説明できない。	授業への取り組み (知識・理解・技能・思考力・判断力)	10%
(2) コンピュータの基本的な操作ができる。	ほぼ完璧に操作ができる。	大きな間違いがなく、操作ができる。	間違いはいくつかあるが、最低限の操作はできる。	操作ができない。	授業への取り組み (知識・理解・技能・思考力・判断力)	20%
(3) ワードソフトを用いて基本的な文書作成が行える。	自分の力のみで、ほぼ完璧に作成できる。	助言があれば、ほぼ完璧に作成できる。	間違いはいくつかあるが、助言に基づき修正し、完成させることができる。	作成することができない。	授業への取り組み (知識・理解・技能・思考力・判断力)	10%
					課題・レポート (知識・理解・技能・思考力・判断力)	60%

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
特別講義Ⅱ Special Lecture Ⅱ		情報メディア学科 (ITパスポート)		23IMC01013	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	柴田 道信			
ディプロマ ポリシー 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、マネジメント（管理）系を中心に基礎知識を身につけ、将来に渡って仕事等に情報技術を活用できるように学習する。					
到達目標	(1) システム戦略（システム企画）に関する知識が身についている。					
	(2) システム開発のプロセスやテスト手法、ソフトウェア開発のプロセスや開発手法について理解している。					
	(3) プロジェクトマネジメントのプロセスや手法などを理解している。					
	(4) システム環境整備の考え方やシステム監査の基本的な知識が身についている。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を開始した。					
	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	授業テーマを参照し、予習する。	1時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	2	システム戦略① ・情報システム戦略 ・業務プロセス	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	3	システム戦略② ・ソリューションビジネス ・システムの活用と促進	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	4	システム戦略③ ・システム化計画 ・企画と要件定義	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	5	システム戦略④ ・調達の計画と実施	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	6	開発技術① ・システム開発のプロセス①	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	7	開発技術② ・システム開発のプロセス②	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
	8	開発技術③ ・ソフトウェアの見積もり	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間
9	開発技術④ ・ソフトウェア開発プロセス・ 手法	授業テーマを参照し、予習する。課題に取り組む。	2時間	授業で学んだ内容を復習する。	2時間	

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

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
特別講義Ⅱ Special Lecture Ⅱ		情報メディア学科 (留学生対象)		23IMC01013	1年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	柴田 道信			
ディプロマ ポリシー 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	留学生が専門分野の学習を進めるにあたっては、日本語の文字・語彙および文法に関する知識の修得が必要不可欠である。本講義では、日本語能力試験 N3 レベルの問題演習をとおして、日本語によるコミュニケーションを図る上で必要となる基礎的な言語知識の修得を行う。					
到達目標	(1) 日本語能力試験 N3 レベルの漢字を読んだり、書いたりすることができる。					
	(2) 日本語能力試験 N3 レベルの語彙知識を持ち、適切に用いることができる。					
	(3) 日本語能力試験 N3 レベルの文法知識を持ち、適切に用いることができる。					
授業内容 と 進め方	山口短期大学博多キャンパスを令和3年度より開設したことに伴い、本部山口短期大学と博多キャンパスに大型ディスプレイ、ビデオカメラ、パソコン等遠隔授業用の機器を準備し、zoomによる遠隔授業を行っている。					
	回	授業内容	予習内容	予習時間	復習内容	復習時間
	1	オリエンテーション	日本語で自己紹介できるようにしておく	1時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	2	漢字①：たくさんの言葉を作る漢字	該当する漢字をノートに書いて覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	3	漢字②：場面の言葉を作る漢字	該当する漢字をノートに書いて覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	4	漢字③：音読みと訓読みを覚える漢字	該当する漢字をノートに書いて覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	5	漢字④：たくさんの読み方のある漢字	該当する漢字をノートに書いて覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	6	総合問題・漢字	これまで出てきた漢字を復習しておく	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	7	語彙① 人間関係、生活、体、趣味と旅行	該当する語彙を覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	8	語彙② 教育、仕事	該当する語彙を覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	9	語彙③ 社会、自然、数量と時間	該当する語彙を覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	10	語彙④ オノマトペ、間違いやすい漢語	該当する語彙を覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	11	総合問題・語彙	これまで出てきた語彙を復習しておく	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	12	文法① 意味機能別の文法形式	該当する分法表現を覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	13	文法② 文法形式の整理	該当する分法表現を覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
	14	文法③ 文の組立て、時制	該当する分法表現を覚える	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間
15	総合問題・文法	これまで出てきた文法表現を復習しておく	2時間	配布プリントの内容を復習する	2時間	

成績評価	定期試験（70%） 授業への取り組み（30%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	授業において提示した課題については、解説も含め授業内で全体に対してフィードバックする。試験については、ルーブリック評価の結果で提示する。
テキストおよび参考文献	授業時に資料を配布
メッセージなど	日本語を上達させるために、授業以外の時間にも自主的に勉強しましょう。

ルーブリック評価を用いた成績評価

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

授業科目		対象学科・専攻		ナンバリング	年次	期別
特別講義Ⅱ Special Lecture Ⅱ		情報メディア学科 (社会人学生対象)		23IMC01013	1年次 2年次	後期
講義・演習・実技・ 実習・実験	単位数	卒業 認定	担当教員			実務家 教員
講義	2	選択	横山 修			
ディプロマ ポリシー 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	表計算ソフトの機能と基本的な操作方法およびインターネットの利用法について学ぶ。					
到達目標	(1) 表計算ソフトの基本的な操作ができる。					
	(2) 表計算ソフトの色々な機能を活用してデータ処理が行える。					
	(3) インターネットの利用法について説明することができる。					
授業内容 と 進め方	回	授業内容	予習内容	予習 時間	復習内容	復習 時間
	1	オリエンテーション	シラバスをよく読み、科目の内容を把握する。	1時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	2	表計算ソフトの基本操作	表計算ソフトにはどのような機能があるかを調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	3	グラフの作成	表の編集方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	4	基本的な計算式の入力	グラフの作成方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	5	絶対参照と相対参照	計算式の入力方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	6	関数の利用① - 基本操作 -	絶対参照と相対参照について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	7	関数の利用② - 条件の指定 -	論理関数について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	8	関数の利用③ - 複数の条件の指定 -	論理関数について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	9	差し込み印刷① - はがきの宛名印刷 -	差し込み印刷(はがき)について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	10	データベースとしての利用① - データの抽出 -	データの抽出方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	11	データベースとしての利用② - データの順位付けと並べ替え -	データの並べ替えの方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	12	統計処理	基本的な統計処理の方法について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	13	差し込み印刷② - 宛名ラベルの作成 -	差し込み印刷(ラベル)について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	14	インターネットの利用	インターネット利用時に注意すべき点について調べておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間
	15	総合応用問題	これまでに配布した資料を参考にして、表計算ソフトの基本操作が行えるようにしておく。	2時間	配布資料の内容を復習する。	2時間

成績評価	課題・レポート（60%）、授業への取り組み（40%）
課題（試験・レポート等）に対するフィードバックの方法	課題レポートについては、授業時に解説を行う。
テキストおよび参考文献	テキスト：なし 適宜資料を配布
メッセージなど	

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

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

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

ルーブリック評価を用いた成績評価

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