

授業科目名称：情報処理論

授業コード：25604

授業科目英文名称：Computer Literacy

開講期間	配当年	単位数	科目必選区分
後期	2	2	選択
担当教員			
尾場 均（実務経験のある教員）			
展開方法	講義		
ナンバリング	CA216		
添付ファイル			

ホスピタリティを構成する能力	学生の授業における到達目標	評価手段・方法	評価比率
専門力	最新の情報技術や情報モラルを理解し、自ら情報機器や情報サービスを活用することができる。	課題レポート 定期試験	5% 25%
情報収集、分析力	情報技術に関心を持ち、新しい技術やサービスを理解できる。 情報技術の知識を広め、情報社会を理解することができる。	課題レポート 定期試験	5% 45%
コミュニケーション力			
協働・課題解決力			
多様性理解力	情報のモラルやルールについて考え、正しく理解・判断することができる。	課題レポート 定期試験	5% 15%
出席		受験要件	
合計		100%	

授業のねらい	通常のコンピュータ演習であるワープロや表計算の操作を学ぶのではなく、情報処理や情報通信などの基礎的な知識を身につけ、ITに関連する様々な技術、社会で情報活用する際に困らない情報モラルやネチケット（ネット上でのエチケット）、情報社会で必要な用語や仕組みを理解する。また、情報化の推進、情報メディアを利用した情報活用の実践方法について理解することを目標とする。			
アクティブラーニングの類型	②			
評価基準及び評価手段・方法の補足説明	定期試験の成績を85%とし筆記試験を行う。授業内容に関係する課題レポートを提出する。課題レポートの成績は、15%とする。定期試験の内容は、専門用語の理解を前提に情報の最新技術、メディア媒体の容量や2進数変換などを情報の仕組みの理解度を評価する。ポートフォリオによるレポートについては、講義内容に対して自分の考えを述べることをできたかを評価し、フィードバックは、ポートフォリオを通して行う。			
授業概要	講義形式である。情報技術に関連する専門用語を理解する。担当教員のコンピュータのプログラム開発経験に基づき、PC 向けアプリケーション、ソフトウェアの構造設計など情報技術について授業をすすめる。ポートフォリオやWebにアクセスして効果的に専門知識を高める。この授業の標準的な1コマあたりの授業外学修時間は、180分とする。			
教科書・参考書・指定図書	教科書：キーワードで学ぶ最新情報トピックス 2025(情報トピックス シリーズ) 日経BP社 参考書：必要な教材等はポートフォリオ・Webにアクセスして入手すること。 指定図書：キーワードで学ぶ最新情報トピックス 2025(情報トピックス シリーズ) 日経BP社			
授業外における学修及び学生に期待すること	社会生活や教育のなかで本格的な情報社会が始まっている。情報関連の専門知識を学び、正しく理解して欲しい。また、情報関連の基礎知識および資格検定試験に必要な知識であり、履修と同時に情報関連の検定試験にもチャレンジして欲しい。			
授業計画	回	テーマ	授業の内容	予習・復習
	1	講義の目的 2024年度情報関連トピックス	2023年の情報社会系、情報技術系の情報を理解する。	話題の情報社会系、情報技術系の情報を調べること
	2	インターネットの活用①	SNN、ZoomとTeam、メダバース、生成AI、YouTubeと動画配信サービス、ブログとCMS	知らない用語を事前に調べること
	3	インターネットの活用②	Wikipedia、ネットショッピング、ファイル共有とクラウドストレージ、メールコミュニケーション	身近なクラウドストレージやサービスを確認すること
	4	情報倫理とセキュリティ	情報セキュリティ、ウイルス、ネット詐欺、ネットワーク利用のリスク、暗号化	最新のネットワークの事件を調べること
	5	情報社会とは	AI(人工知能)、IoT、電子商取引や電子マネー、電子政府とSociety5.0	身近なAIやIoTを確認すること
	6	情報社会デザイン	情報システム、産業システムとICT、ユニバーサルデザインやメディアリテラシー	バリアフリーとユニバーサルデザインの違いを理解すること

	7	情報メディアに関わる技術	ビットとバイト、文字コード、フォント、オーディオ・画像・動画ファイル	画像や動画のファイル形式を再確認すること
	8	ネットワークやインターネットに関わる技術	サーバとネットワークサービス、インターネットの仕組み、ドメイン名、HTMLとCSS、ウェブサイトとウェブアプリケーション、ブロックチェーンと暗号資産、TCP/IP、	自宅のネットワークの利用やサービスを確認すること
	9	ハードウェアに関わる技術	ハードウェアの基本要素、スマートフォンとタブレット、USBなどのストレージ、補助記憶装置、入力装置・出力装置	保存メディアやデバイス、回路について確認すること
	10	ソフトウェアに関わる技術	オペレーティングシステム、アルゴリズム、プログラミング、コンピュータシミュレーション	コンピュータの構成について理解すること
	11	DXとは何か？その概念と重要性	DXの定義と背景、なぜDXが重要なのか？デジタル技術を活用したビジネスモデルやプロセス	授業で学んだ用語（デジタルトランスフォーメーション、デジタル化、ビジネスモデルなど）をまとめる
	12	DXを成功させるための戦略と組織	DX戦略の立て方、現状分析、目標設定 組織変革の重要性、DX人材育成	なぜDXが重要なのかを考えること
	13	DXの最新動向と未来	AI、IoT、ブロックチェーンなど、DXを加速させる最新技術の動向 DXがもたらす社会の変化：働き方、生活様式、産業構造	最新のDXに関するニュース記事を調べる
	14	コンピュータの歴史と現代のIT業界	コンピュータの歴史、Google、Apple、Meta、Amazon、Microsoft	現代のIT業界をリードする企業の歩みや考え方を確認すること
	15	これまでの授業のまとめ	これまで学んだことを確認する。	これまでの授業内容をまとめたノートや教科書を整理すること