

科目コード	記号	科目名	学年	単位・時間	必修・選択	授業形態
8217	AS04	情報処理演習：Information Processing Practice	1P,1D	2・100分	必修	演習・通年
教員名		江原史朗：EHARA Fumiaki 玉城龍洋：TAMAKI Tatsuhiro				
授業概要	<p>パソコン検定3級資格の取得を目的とし、ハードウェア、ソフトウェア、各種アプリケーションの使用方法など広範囲にわたるコンピュータ技術に関する知識について説明する。 ポインタ、構造体等を使った比較的高度なプログラミング技術に関する演習を行う。</p>					
	到達目標		評価方法		評価配分	
(1)情報技術の進歩に対応するために、自主的・継続的に学習できること。		(1)パソコン検定3級以上の取得		20%		
(2)コンピュータリテラシーを身につけること。		(2)コンピュータ基礎知識に関するテスト		40%		
(3)情報収集、データ解析のためのプログラミングを行い、プレゼンテーションなどに応用できること。		(3)プログラミング演習のレポートおよび面接試験により評価する。		40%		
学習・教育目標		(B)①②	JABEE基準1(1)	(c), (g)		
授業計画	前期		後期			
	回	項目	内容	回	項目	内容
	第1	情報関連資格について	情報関連の資格について説明する。	第16		
	第2	パソコン検定試験について	パソコン検定の試験について説明する。	第17	C言語の復習	変数, 制御構造, 関数, I/Oについて復習し, 今後の演習に備える。
	第3	ワープロ応用(1)	Wordに関する練習問題を行う。	第18		
	第4	ワープロ応用(2)	Wordに関する練習問題を行う。	第19		
	第5	表計算応用(1)	Excelに関する練習問題を行う。	第20	ポインタ	ポインタの概念, アドレス演算, ポインタ演算 malloc/freeについて学ぶ。
	第6	表計算応用(2)	Excelに関する練習問題を行う。	第21		
	第7	パーソナルコンピュータ(1)	パソコンの構成, CPUの役割, 様々な記憶装置の特性	第22	構造体	構造体の概念, メンバへのアクセスについて学ぶ。
	第8	パーソナルコンピュータ(2)	本体と周辺機器とのインターフェース, ディスプレイの特徴およびビデオメモリ容量	第23		
	第9	パーソナルコンピュータ(3)	OSの役割, 言語プロセッサ, 標準的なデータ形式	第24	ポインタ応用	ポインタ使用の応用として, 関数へのポインタ, リスト構造, ポインタと配列の関係について学ぶ。
	第10	OS(1)	Windowsでのコントロールパネルでの環境設定方法, 動作関連の各種トラブルの対処方法	第25		
	第11	OS(2)	ネットワーククライアントの環境設定方法, ディスクの管理方法, バックアップの必要性と種類・方法	第26	総合演習	これまでの演習を踏まえ, 実践的なプログラムの構築として遺伝的アルゴリズムを用いた最適化問題を演習する。
	第12	LAN	LANの概念と必要機器, 回線速度 LANの構成要素(プロトコル, 規格, 通信方式, 回線種類, 機器)	第27		
	第13	インターネット	インターネットの一般的な用語 接続回線の種類と特徴 インターネットのデータ転送の用語	第28		
	第14	情報モラルとセキュリティ	コンピュータウイルスとは何か, その種類と予防・対策方法など	第29		
第15	まとめ	前半の学習事項のまとめを行う。	第30	まとめ	全体の学習事項のまとめを行う。また授業評価アンケートを行う。	
関連科目						
教科書		パソコン検定試験3級対策テキスト&問題集(システムインテリジェント著・アスキー)				
参考書		C言語によるプログラミング[基礎編][応用編]				
授業評価・理解度		最終回に授業評価アンケートを行う。				
備考		パソコン検定3級以上の資格を取得しないと成績を評価しない。				