

講義名	情報科学				授業形態
担当教員	上田 真由美	開講期・曜日・時限		前期 火曜日 3時限	
		単位数	2	履修開始年次	2年生
主題と概要					
コンピュータやプログラミングに関する理論について、特に基本情報技術者試験とITパスポート試験の出題範囲に含まれる内容を中心に学習する。					
到達目標					
情報科学に関する専門的な知識を身に付け、世の中の様々な問題に対して情報技術を用いた解決策を提案できるようにする。また、ITパスポート試験および基本情報技術者試験のテクノロジ系(情報科学)分野の問題を解答できるようにする。					
提出課題					
不定期に小テストおよび時間内課題を実施する。また、レポート提出を課することがある。					
課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバックの方法					
課題については、講義時間内(翌週の講義時間を含む)に解説を行う。					
評価の基準					
期末試験(50%)、時間内課題およびレポート(50%)によって評価する					
履修にあたっての注意・助言他					
資料は事前にポータルで確認すること。時間内にRespondによる課題を課すので、Respondの準備をしておくこと。 講義の進み具合により、前回到配布した資料を用いることもあるので、その回の資料のみではなく、前回までの資料も準備しておくこと。					
教科書					
.使用しない。					
参考図書					
.なし。					

その他		
授業中に適宜指示する。 Byuka Portalを開始て資料を配布するので、事前に確認し、準備しておくこと。		
授業計画		
1. データ表現1： 情報量とビット・バイト 2. データ表現2： 2進数 3. データ表現3： N進数 4. データ表現4： 負数の表現 5. データ表現5： シフト演算 6. データ表現6： 小数の表現 7. データ表現7： 精度と繰上 8. データ表現8： 文字コード 9. 論理演算1： 論理演算1 10. 論理演算2： 論理演算2 11. 論理演算3： 論理回路 12. データ構造1： データ構造1 13. データ構造2： データ構造2 14. アルゴリズム1： アルゴリズム1 15. アルゴリズム2： アルゴリズム2		
授業形態（アクティブ・ラーニング）		
ア：PBL（課題解決型学習）		イ：反転授業（知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態）
ウ：ディスカッション、ディベート		エ：グループワーク
オ：プレゼンテーション		カ：実習、フィールドワーク
キ：その他（A L型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合）		
準備学修（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間		
授業資料、ノートなどを読み返し、授業内容の理解に努めるよう復習をすること。 なお、復習には、以下の時間を要する。 1)授業内容を振り返り要点をノートにまとめる(1.5時間程度) 2)授業中に指示した用語について意味を調べる(1.5時間程度) 3)時間内に指定した練習問題への取り組み(1時間程度)		
卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連		
到達目標を達成することで、情報科学分野に関する専門的な知識を身に付け、情報を分析・活用できる力を身に付けることができる。		
双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述		
Responを用いた小テストを行う。		
実務経験の有無及び活用		
該当なし		
備考		
該当なし		