

1. 科目名 (単位数)	情報処理演習Ⅱ (4 単位)	3. 科目番号	GECM2304 GECM2104
2. 授業担当教員	丹 洋一		
4. 授業形態	講義および演習	5. 開講学期	通年
6. 履修条件・他科目との関係			
7. 講義概要	<p>情報処理演習Ⅰの内容は、情報の利用者側(受け手)の観点の内容が主であったが、本講義では、情報の作成、加工、発信に関する内容を取り扱う。</p> <p>マルチメディア情報の作成や、Web 技術等は、現代社会の様々な局面で必要とされており、かつ、一部の専門家が、これを担うのではなく、広く一般の人々が行うようになってきている。講義では、実習等を通して、情報発信者、あるいはコンテンツの作成者としての基礎的な素養を身に付ける。</p>		
8. 学習目標	<p>情報の発信者、作成者として必要な基礎技能を習得すると共に、社会の情報化の進展に伴って様々な問題が顕在化している現状に鑑み、技術的側面だけでなく、情報そのものや情報機器、コンピュータネットワークを取り扱う際にどのような姿勢で臨むべきかに関しても学習し、説明できるようになる事を目標とする。</p>		
9. アサイメント(宿題)及びレポート課題	<p>授業のレベルを満たすSiteを作成できる知識・技能を各自が習得するため、以下の課題に取り組む。</p> <p>課題1(春学期末課題) SEOに則ったSiteを、HTMLとCSSにより構築し運用する。</p> <p>課題2(秋学期末課題) JavaScript言語のプログラミングを習得し、自Siteに適用する。</p>		
10. 教科書・参考書・教材	<p>【教科書】授業内で、教材を提示する(複数の最新書籍の指定では高額になるため)。</p> <p>【参考書】必要に応じて授業内で参考書を紹介する。</p>		
11. 成績評価の規準と評定の方法	<p>○成績評価の規準</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Web を使った情報発信者としての基礎的な技術を身に付けているか。</li> <li>2. 情報そのものや情報機器・ネットワークを扱うことの有効性やリスクについて理解し、説明できるか。</li> </ol> <p>○評定の方法</p> <p>[授業への積極的参加度、日常の受講態度、課題等を総合して評価する]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 授業への積極的参加 30%</li> <li>2. 課題や日常の学習状況 70%</li> </ol>		
12. 受講生へのメッセージ	<p>先に学習した情報処理演習Ⅰを進めて、Ⅱではクリエイターとして Web ページの制作やプログラミングに取り組むことになる。ICT の情報をただ受動的に取得するだけにとどまらず、自分が情報を生産する経験することは、世の中にあふれる情報に対する自分の姿勢を能動的に変えていくことにもつながる。</p> <p>授業に対しては、学んだ文法や利用法を再生するだけの学習ではなく、学んだことを工夫・発展させ、自分の作品としての Web ページ・プログラムを完成させてほしい。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 学習を進める上では、家庭でもインターネットに接続出来る PC 環境を用意することが望ましい。(スマホでは、本格的な Web ページの作成が困難なため)</li> <li>2. 正当な理由がある欠席・遅刻・早退は、理由を必ず報告すること。</li> <li>3. 情報処理学習室の利用にあたっては、記名済の USB を必ず準備すること。</li> </ol>		
13. オフィスアワー	Office-Hour は第1回に提示する。予約済時間で無駄足にならぬよう、E-mail で Appointment をとること。		
14. 授業展開及び授業内容			
講義日程	授業内容	学習課題	
第1回	オリエンテーション 【ICT モラル】 著作権・肖像権・パブリシティ権 無料ホームページサービスへの申請	事前学習	シラバス・著作権を調べる。
		事後学習	プロバイダへの申請をする。
第2回	HTML の仕組み エディターの使用方法、開始タグと終了タグ	事前学習	HTML について調べる。
		事後学習	エディターの操作の復習をする。
第3回	見出しをつける h1~h6 タグ、段落タグ p、コメントの利用	事前学習	見出しタグについて調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・発展させる。
第4回	リンクと画像表示について 属性の書き方、画像表示の仕方	事前学習	リンクのタグについて調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・発展させる。
第5回	リストについて ul タグ、ol タグ、li タグの利用	事前学習	リストのタグについて調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・発展させる。
第6回	CSS について(1) 見出しタグの文字の色を変える	事前学習	CSS について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・発展させる。
第7回	CSS について(2) 文字の大きさ、種類、背景色、横幅、高さを変える	事前学習	文字の属性について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・発展させる。
第8回	CSS について(3) 特定の要素に CSS を適用する	事前学習	class について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・発展させる。
第9回	HTML の全体構造 head タグ、文字コード、タイトル、CSS の読み込み	事前学習	HTML の全体構造について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・確認する。
第10回	div と class の利用について class によって、属性を自在に変えること	事前学習	div について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・発展させる。
第11回	画像の回り込みについて float プロパティ、ブロック要素とインライン要素	事前学習	画像の回り込みについて調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・確認する。
第12回	BOX について width, height, padding, border, margin の利用	事前学習	BOX について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・確認する。

第13回	Web ページのレイアウトについて 複数の BOX 配置の利用	事前学習	自分のホームページのレイアウトを構想する。
		事後学習	どのレイアウトにするか決定し、作成する。
第14回	複数ページの作成 サイトの複数ページの改訂	事前学習	複数ページの作成を進める。
		事後学習	複数ページの完成度を高める。
第15回	作品の最終確認 完成した作品を発表する	事前学習	春期提出作品を完成させる。
		事後学習	動作を点検した上で、前期作品を提出する。
第16回	JavaScript について HTML 内の JavaScript コードの記述	事前学習	JavaScript について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・復習する。
第17回	制御文について(1) If 文の利用	事前学習	フローチャートについて調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・復習する。
第18回	制御文について(2) くり返すプログラム for・while 文の利用	事前学習	制御文について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・復習する。
第19回	制御文について(3) while 文と中断 beake・継続 continue の利用	事前学習	制御文について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・復習する。
第20回	制御文について(4) 連続した if 文と論理演算子の利用	事前学習	論理演算子について調べる
		事後学習	入力したコードを修正・復習する。
第21回	制御文について(5) 場合分け switch 文と配列の利用	事前学習	配列について調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・復習する。
第22回	JavaScript の別ファイル化について HTML からの呼び出しと .js ファイルの利用	事前学習	既習のファイルを整理して準備する。
		事後学習	今までのファイルを別ファイル化する。
第23回	複数の js ファイルの利用について 配列と変数を利用して	事前学習	別ファイル化したコードが動作するか確認する。
		事後学習	自分で考えた問題のプログラムを作成する。
第24回	制御文を利用したプログラム作り デバックの仕方について	事前学習	複数の js ファイルの連携を図で確認しておく。
		事後学習	自分のプログラム作品を完成させる。
第25回	関数について function と引数の理解	事前学習	関数について調べる。
		事後学習	function を利用したプログラムを作成する。
第26回	変数の利用について ローカル変数とグローバル変数の違い	事前学習	変数について調べる。
		事後学習	変数による動作の違いについて確認する。
第27回	Web ページを変化させる(1) ボタンと文の変化の利用	事前学習	動的な Web ページについて調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・復習する。
第28回	Web ページを変化させる(2) 画像と音声の利用	事前学習	動的な Web ページについて調べる。
		事後学習	入力したコードを修正・復習する。
第29回	自分のプログラム作品づくり	事前学習	自分のプログラムの構想を練る。
		事後学習	自分のプログラム作品を完成させる。
第30回	講義のまとめ・秋期最終作品の発表	事前学習	作成したプログラムをフォルダーにまとめる
		事後学習	講義全体の復習・秋期最終作品のアップロード