

1. 科目名 (単位数)	情報処理演習Ⅱ (4単位)	3. 科目番号	GECM2104
2. 授業担当教員	清水 文也		
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様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>春期: HTML, CSS, JavaScriptの演習課題  秋期: アンプラグド&amp;ビジュアル・プログラミングの演習課題</p>		
10. 教科書・参考書・教材	<p>【教科書】教科書は使用しない。教材は各回で配布する。  【参考書】勝又 健太『21世紀最強の職業 Web系エンジニアになろう』実業之日本社、2020。  平井 孝志『武器としての図で考える習慣「抽象化思考」のレッスン』東洋経済新報社、2020。</p>		
11. 成績評価の規準と評定の方法	<p>○成績評価の規準  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。  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。  ○評定の方法  [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]  1. 授業への積極的参加 30%  2. 課題や日常の学習状況 70%</p>		
12. 受講生へのメッセージ	<p>春期では、情報発信者の立場としてWebページ制作の基礎技術を学んだ後、Webサイトの制作に取り組んでいただきます。秋期では、プログラミングを通して思考力を鍛える演習を実施します。結果よりも積極的な演習への参加を評価します。また、春秋ともに連続性のある授業構成になっていますので、欠席や遅刻のないようにしてください。  ※演習用資料は再配布しません。各自しっかり保管しておいてください  ※本科目は通年科目ですので、秋期になったとしても履修変更はできません</p>		
13. オフィスアワー	初回時に通知します。		
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	イントロダクション 受講上の注意事項、成績評価基準について	事前学習	Webについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第2回	Webサイトプログラミング演習(1) HTML基本構造	事前学習	HTMLについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第3回	Webサイトプログラミング演習(2) HTMLテキスト表示	事前学習	HTMLテキスト表示について調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第4回	Webサイトプログラミング演習(3) HTMLマルチメディア表示	事前学習	HTMLマルチメディアについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第5回	Webサイトプログラミング演習(4) HTMLリスト表示	事前学習	HTMLリストについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第6回	Webサイトプログラミング演習(5) HTMLテーブル表示	事前学習	HTMLテーブルについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第7回	Webサイトプログラミング演習(6) HTMLフォーム表示	事前学習	HTMLフォームについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第8回	Webサイトプログラミング演習(7) CSS基本構造	事前学習	CSSについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第9回	Webサイトプログラミング演習(8) CSSによるページ装飾	事前学習	ページの装飾について調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第10回	Webサイトプログラミング演習(9) JavaScript基礎	事前学習	JavaScriptについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第11回	Webサイトプログラミング演習(10) 「お問い合わせ」ページ制作	事前学習	他の「お問い合わせ」ページを参照しておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第12回	Webサイト制作課題(1) HTML, CSS, JavaScript総合課題	事前学習	これまでの演習内容を復習しておく
		事後学習	Webサイト制作を進めておく
第13回	Webサイト制作課題(2) HTML, CSS, JavaScript総合課題	事前学習	これまでの演習内容を復習しておく
		事後学習	Webサイト制作を進めておく
第14回	Webサイト制作課題(3)	事前学習	これまでの演習内容を復習しておく

	HTML, CSS, JavaScript 総合課題	事後学習	Web サイト制作を進めておく
第 1 5 回	Web サイト制作課題(4) HTML, CSS, JavaScript 総合課題	事前学習	これまでの演習内容を復習しておく
		事後学習	Web サイトを完成させる
第 1 6 回	アンプラグドプログラミング演習(1) フローチャートを用いた図解表現(例題)	事前学習	プログラミングについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 1 7 回	アンプラグドプログラミング演習(2) レジ精算ロジックを図解表現する	事前学習	レジ精算のプロセスをイメージしておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 1 8 回	アンプラグドプログラミング演習(3) 自動販売機ロジックを図解表現する	事前学習	自販機のプロセスをイメージしておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 1 9 回	アンプラグドプログラミング演習(4) ロジックの欠陥を発見し、修正する	事前学習	自販機のプロセスをイメージしておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 0 回	アンプラグドプログラミング演習(5) エレベーターの乗降ロジックを図解表現する	事前学習	エレベーターのプロセスをイメージしておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 1 回	アンプラグドプログラミング演習(6) 各駅停車の乗降ロジックを図解表現する	事前学習	各駅停車のプロセスをイメージしておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 2 回	アンプラグドプログラミング演習(7) 路線バスの乗降ロジックを図解表現する	事前学習	路線バスについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 3 回	アンプラグドプログラミング演習(8) 横断歩道を渡るロジックを図解表現する	事前学習	横断歩道、信号機について調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 4 回	ビジュアルプログラミング演習(1) Scratch を用いたプログラミング基礎演習	事前学習	Scratch について調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 5 回	ビジュアルプログラミング演習(2) アバター操作プログラミング	事前学習	アバターについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 6 回	ビジュアルプログラミング演習(3) 多角形描画プログラミング	事前学習	図形について調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 7 回	ビジュアルプログラミング演習(4) DeskTop Music プログラミング (DTM)	事前学習	DTM について調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 8 回	ビジュアルプログラミング演習(5) Computer Based Testing プログラミング (CBT)	事前学習	CBT について調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 2 9 回	ビジュアルプログラミング演習(6) 電卓(四則演算) プログラミング	事前学習	電卓の仕組みについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく
第 3 0 回	ビジュアルプログラミング演習(7) シューティングゲーム・プログラミング	事前学習	ゲームプログラミングについて調べておく
		事後学習	演習内容について復習しておく