

授業科目	情報処理演習Ⅰ Information Processing Practice Ⅰ
担当者	教授 日比野 欣也 教授 窪谷 浩人 講師 江口 律子 講師 渡邊 恭子 講師 小林 秀明
単位	1
曜日・時限	月曜日5時限 火曜日1時限 火曜日2時限 火曜日3時限 木曜日2時限 木曜日3時限 木曜日4時限

[学習の教育目標]

応化、物生:E-1、D-3 建築:C

到達目標

本講義の到達目標は、学生がコンピュータとは何か、情報とは何かという基礎知識から、代表的なアプリケーションの使い方、そして、ソフトウェア開発における簡単なアルゴリズム・モデリングについて学ぶことである。

授業内容

コンピュータ演習室での演習を通して、工学部の学生としての情報機器の利用法や工学基礎としての情報処理の入門を学ぶ。演習項目は、下記の使用書（テキスト）に概ね沿って進めていく。

授業計画

各回の講義（演習）内容は一応次のように予定しているが、操作実習を含むため、進行状況に応じて若干前後する場合もある。

1. コンピュータ概論
コンピュータの歴史
ハードウェアの仕組み
基本ソフトと応用ソフト
2. コンピュータにおける情報表現
ビット・バイト
文字コード・ビットマップ画像データ
3. アプリケーションの活用
～文字入力（タッチタイプ・日本語変換）
4. アプリケーションの活用
～ワープロ（ワード）の編集機能・印刷機能
5. アプリケーションの活用
～表計算ソフト（エクセル）の基本操作
6. アプリケーションの活用
～表計算ソフト（エクセル）のデータ分析とグラフ化
7. コンピュータネットワーク
コンピュータネットワークの意義
インターネットのしくみ
歴史・プロトコル・クライアント／サーバ・パケット通信etc.
8. コンピュータネットワーク
～クライアント／サーバの実例（電子メール・WWW）
9. コンピュータネットワーク
～情報倫理（ネチケット・著作権）
10. アルゴリズムとモデリング
～コンピュータ内の処理手順
11. アルゴリズムとモデリング
～フローチャートとアルゴリズムの例（並べ替えなど）
12. アルゴリズムとモデリング
～モデリングとシミュレーション
13. アルゴリズムとモデリング
～課題作成
14. 理工系のレポート作成
～効果的なレポート作成法
15. 理工系のレポート作成
～課題作成

以上の他、キーボード・タイピングの練習、画像作成および処理、情報倫理などにも時間の許す範囲で触れる予定である。

授業運営

授業計画のテーマ毎に、基本的な事項の解説およびそれに続く演習を行う。各項目の回数は目安とし、状況に応じて変更されることもある。

評価方法

演習内容に関連した3つ程度の課題の成績により成績評価を行う。基本的事項の確認のために部分的に筆記試験による評価を行うこともある。出席状況は評価の対象としない。また、4回以上欠席した者は課題提出がなされていても、評価の対象としない。

オフィスアワー

コアタイム：金曜日の16：20～17：50。

場所：6号館6-410研究室（窪谷）および6-411研究室（日比野）。

使用書

小野目 如快『Office2010で学ぶコンピュータリテラシー』[実教出版]2011年

参考書

情報教育支援ホームページ：<http://eweb.n.kanagawa-u.ac.jp> を参照。