

情報社会とコンピュータ	准教授 関川 弘
-------------	----------

1. 授業のねらい・概要

1960 年頃から普及したコンピュータは、今日、社会のあらゆる分野に浸透し人々の生活を支えています。コンピュータがもたらす利便性を享受するためには、コンピュータに関する理解を深めるとともに、情報社会、および情報社会とコンピュータのかかわりを理解する必要があります。また、インターネット等の情報技術の発展がもたらす新たな社会的課題にも正しく対応できなければなりません。本講義では、情報社会とコンピュータに関する理解を深め、進化、発展する情報社会に正しく向き合い、情報やコンピュータを効果的に活用する素養を身に付けます。

2. 授業の進め方

講義形式で進めます。技術的な内容についてはイラストやイメージを使って基本事項を分かりやすく説明します。また、主に企業で利用されている情報システムの具体的事例を取り上げ解説します。最新のニュースや記事(英文記事には日本語訳を付けます)を取り上げ最新の動向についても検討します。

3. 授業計画

1. ガイダンス、情報社会とはなにか	9. インターネットの歴史
2. コンピュータ①(ハードウェア)	10. 企業とコンピュータ①(POS システム)
3. コンピュータ②(ソフトウェア)	11. 企業とコンピュータ②(e-ビジネス)
4. コンピュータ③(ネットワーク)	12. 情報技術革新①(AI 人工知能)
5. アナログ情報とデジタル情報	13. 情報技術革新②(IoT モノのインターネット)
6. コンピュータの普及	14. 最新の英文記事、海外文献抜粋の解説
7. 情報リテラシー	15. まとめ
8. 情報セキュリティ	

4. 到達目標

情報社会とコンピュータに関する理解を深め、情報やコンピュータを効果的に利用できるようになること。

5. 準備学修に必要な時間, またはそれに準じる程度の具体的な学修内容

準備として30分程度、関連文献を調査して下さい。インターネットを利用して調査するのも良いと思います。毎回の講義終了後、学習した内容をどれだけ多く、正確に説明・解説できるか自身で試みて下さい。友人とゲーム感覚で取り組んでいただくと良いと思います。

6. 成績評価の方法・基準

基本的に期末試験とレポート(A4、1枚、1回)で評価します。レポートについては、どれだけ多く思考したかを中心に評価します。試験とレポートの配点は別途周知します。

7. テキスト・参考文献

教科書は指定しません。参考書は適宜紹介します。毎回、講義においてプリントアウト配布します。

8. 受講上の留意事項

教材を使って、できるだけ多く思考するよう努めてください。具体的な方法は随時講義で指導します。