

2007年度

科目名 情報社会学	対象学科・学年 教育教科3回生	担当者 小坂 暉幸																																								
授業テーマ 実社会で活躍しているコンピュータシステムを知り、社会に出てからも役立てる。																																										
授業の概要と目標 情報化社会と言われ、様々な情報処理機器や、パーソナルコンピュータが稼動している。又、インターネットやカード社会など、媒体もいろいろな形で存在している。 情報処理システムの役割や仕組みを知り、実社会に出て、役立つ講義内容とする。講師は、実社会のコンピュータ会社の経営者で、具体的なシステム内容や、ビジネスについて講義する。																																										
評価方法 出席率(70%)と、リポート提出(30%)																																										
テキスト 情報社会学																																										
参考書																																										
授業スケジュール・内容																																										
<p>前 期</p> <table> <tbody> <tr><td>1. 情報処理システム</td><td>コンピュータの、基本構造を知る。</td></tr> <tr><td>2. 情報の保管システム</td><td>情報はファイルという名で保管され、原理と装置を知る。</td></tr> <tr><td>3. 通信とネットワーク</td><td>インターネットやオンラインシステム等、回線を使用したシステムを知る。</td></tr> <tr><td>4. データとデータベース</td><td>データの扱いと、データベースについて知る。</td></tr> <tr><td>5. 情報産業と業界</td><td>コンピュータ業界の構成や、各会社の内容を知る。</td></tr> <tr><td>6. 販売と販売管理</td><td>ビジネスの仕組みで、販売から納入、集金までの流れを知る。</td></tr> <tr><td>7. 流通システム</td><td>卸売、小売、コンビニ、運送系等、流通を知る。</td></tr> <tr><td>8. 座席予約・発見システム</td><td>オンライン・リアルタイムシステムで、みどりの窓口等の、システムの仕組みを知る。</td></tr> <tr><td>9. カード会社</td><td>キャッシュカード、クレジットカード等、様々なカードの仕組みと注意点を知る。</td></tr> <tr><td>10. 金融システム</td><td>銀行の仕組み、銀行で活躍するコンピュータ、ATM等を知る。</td></tr> </tbody> </table> <p>後 期</p> <table> <tbody> <tr><td>11. 会社と経理業務</td><td>会社の資金の流れや、経理について知る。</td></tr> <tr><td>12. オフィス・オートメーション</td><td>OAの機器の内容と、仕組みを知る。</td></tr> <tr><td>13. 家庭におけるコンピュータ</td><td>電子レンジ等マイコンピュータを使った家庭の機器を知る。</td></tr> <tr><td>14. 学校・官庁システム</td><td>学校や官庁内の、コンピュータシステムを知る。</td></tr> <tr><td>15. 工場システム</td><td>工場で稼動するコンピュータの、仕組みを知る。</td></tr> <tr><td>16. 日程計画</td><td>カレンダーの仕組み、コンピュータによる日程算出について知る。</td></tr> <tr><td>17. CAD/CAM/CG</td><td>コンピュータを使用したデザインや、映画製作のコンピュータ化を知る。</td></tr> <tr><td>18. 人工知能（A.I.）</td><td>エイリアン等、人間とコンピュータについて考える。</td></tr> <tr><td>19. コンピュータ犯罪</td><td>セキュリティについて研究する。ハッカー、ウイルス等も研究する。</td></tr> <tr><td>20. 情報と法制度</td><td>著作権や、ソフトウェアのコピー等、法律面から追求する。</td></tr> </tbody> </table>			1. 情報処理システム	コンピュータの、基本構造を知る。	2. 情報の保管システム	情報はファイルという名で保管され、原理と装置を知る。	3. 通信とネットワーク	インターネットやオンラインシステム等、回線を使用したシステムを知る。	4. データとデータベース	データの扱いと、データベースについて知る。	5. 情報産業と業界	コンピュータ業界の構成や、各会社の内容を知る。	6. 販売と販売管理	ビジネスの仕組みで、販売から納入、集金までの流れを知る。	7. 流通システム	卸売、小売、コンビニ、運送系等、流通を知る。	8. 座席予約・発見システム	オンライン・リアルタイムシステムで、みどりの窓口等の、システムの仕組みを知る。	9. カード会社	キャッシュカード、クレジットカード等、様々なカードの仕組みと注意点を知る。	10. 金融システム	銀行の仕組み、銀行で活躍するコンピュータ、ATM等を知る。	11. 会社と経理業務	会社の資金の流れや、経理について知る。	12. オフィス・オートメーション	OAの機器の内容と、仕組みを知る。	13. 家庭におけるコンピュータ	電子レンジ等マイコンピュータを使った家庭の機器を知る。	14. 学校・官庁システム	学校や官庁内の、コンピュータシステムを知る。	15. 工場システム	工場で稼動するコンピュータの、仕組みを知る。	16. 日程計画	カレンダーの仕組み、コンピュータによる日程算出について知る。	17. CAD/CAM/CG	コンピュータを使用したデザインや、映画製作のコンピュータ化を知る。	18. 人工知能（A.I.）	エイリアン等、人間とコンピュータについて考える。	19. コンピュータ犯罪	セキュリティについて研究する。ハッカー、ウイルス等も研究する。	20. 情報と法制度	著作権や、ソフトウェアのコピー等、法律面から追求する。
1. 情報処理システム	コンピュータの、基本構造を知る。																																									
2. 情報の保管システム	情報はファイルという名で保管され、原理と装置を知る。																																									
3. 通信とネットワーク	インターネットやオンラインシステム等、回線を使用したシステムを知る。																																									
4. データとデータベース	データの扱いと、データベースについて知る。																																									
5. 情報産業と業界	コンピュータ業界の構成や、各会社の内容を知る。																																									
6. 販売と販売管理	ビジネスの仕組みで、販売から納入、集金までの流れを知る。																																									
7. 流通システム	卸売、小売、コンビニ、運送系等、流通を知る。																																									
8. 座席予約・発見システム	オンライン・リアルタイムシステムで、みどりの窓口等の、システムの仕組みを知る。																																									
9. カード会社	キャッシュカード、クレジットカード等、様々なカードの仕組みと注意点を知る。																																									
10. 金融システム	銀行の仕組み、銀行で活躍するコンピュータ、ATM等を知る。																																									
11. 会社と経理業務	会社の資金の流れや、経理について知る。																																									
12. オフィス・オートメーション	OAの機器の内容と、仕組みを知る。																																									
13. 家庭におけるコンピュータ	電子レンジ等マイコンピュータを使った家庭の機器を知る。																																									
14. 学校・官庁システム	学校や官庁内の、コンピュータシステムを知る。																																									
15. 工場システム	工場で稼動するコンピュータの、仕組みを知る。																																									
16. 日程計画	カレンダーの仕組み、コンピュータによる日程算出について知る。																																									
17. CAD/CAM/CG	コンピュータを使用したデザインや、映画製作のコンピュータ化を知る。																																									
18. 人工知能（A.I.）	エイリアン等、人間とコンピュータについて考える。																																									
19. コンピュータ犯罪	セキュリティについて研究する。ハッカー、ウイルス等も研究する。																																									
20. 情報と法制度	著作権や、ソフトウェアのコピー等、法律面から追求する。																																									