**科目名　コンピュータリテラシー**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** |  | | | | |
| **科目の種類** | ビジネス | **単位区分** | 必須 | **単位数** | 1 |
| **授業方法** | **講義** | **開講学期** | 前期 | **学年** | 1 |
| **学科・コース** | スポーツテクノロジ | | | | |

**授業概要**

コンピュータを利用するうえで必要となる作業を行う上で、コンピュータにかかわる用語・知識について学習する。

**カリキュラムにおけるこの授業の位置付け**

講義の中でパソコンの操作、コンピュータの用語について話すことになるが、これらについての用語や動作の仕組みについて学習し、以後に続く教科の基盤となる。

**授業項目**

1. 導入  
   ハードウェア
   * 5大装置
   * コンピュータ本体について
     + CPU
     + メモリ
   * 周辺機器について
   * インターフェイスについて
2. ソフトウェア
   * ソフトウェアについて
   * OS
   * ミドルウェア
   * アプリケーション
3. ファイルとディレクトリについて
   * ファイル名
   * フォルダ
   * ファイルシステム
   * 絶対パスと相対パス
4. データ表現
   * コンピュータで使用されるデータ表現について
     + 2進、10進、16進
   * コンピュータで使用される単位
     + bit、byte、bps、
   * 補助単位
   * 文字コードについて
5. 論理値について
   * 論理値について（True/False）
   * 論理演算
6. ネットワーク
   * ネットワークトポロジーについて
   * ネットワークを構築するソフトウェア
   * TCP/IP
   * ネットの接続について
7. アルゴリズムとフローチャート・プログラミング言語
   * フローチャートについて
   * アルゴリズムとは
   * プログラミング言語とは
   * コンパイラ型のファイルの呼び方
8. 小テスト

**授業の進め方**

講義を主として進め、理解度のチェックにMoodleを利用した小テストで確認を行う。

**授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）**

講義・期末試験において行われるテストの60%以上の理解を目標とする。知識として覚えきれないものについては、WEBを検索することで知識を引き出せる力の習得を目標とする。

**成績評価の基準および評価方法**

定期考査の点数（80%）、授業態度（20%）として評価

**教科書**

なし

**参考書**

コンピュータはなぜ動くのか,日経BP社

徹底図解　パソコンが動く仕組み,新生出版社

コンピュータのしくみを理解するための10章,技術評論社

WEB資料（http://sevendays-study.com/computer-literacy/index.html）

**実務経験**

**備考**