

科目コード／科目名 (Course Code / Course Title)	情報科学A (Information Science A)		
テーマ／サブタイトル等 (Theme / Subtitle)	ITを支える技術と理論の基礎		
担当者名 (Instructor)	佐藤 尚(SATOU HISASHI)		
学期 (Semester)	秋学期(Fall Semester)	単位 (Credit)	2単位(2 Credits)
科目ナンバリング (Course Number)	CMP2500	言語 (Language)	日本語 (Japanese)
備考 (Notes)			

授業の目標 (Course Objectives)

情報のデジタル化に関わる基本的な事項を理解できるようになる。
 コンピュータやマルチメディア情報処理の基礎にある仕組みを理解できるようになる。
 人工知能に関わるの基本的な仕組みを理解できるようになる。

Students will become able to understand the basic issues involved in digitizing information.

Students will become able to understand the underlying mechanisms of computer and multimedia information processing.

Students will become able to understand the basic mechanisms involved in artificial intelligence.

授業の内容 (Course Contents)

情報処理の「仕組みや原理の理解」を目的として、情報のデジタル化の概念からコンピュータの基本的な機構、マルチメディアシステム、ネットワーク、人工知能の基礎な事項などについて学ぶ。

Students will learn about the basic mechanisms of computers, multimedia systems, and the basics of artificial intelligence from the concept of digitization of information with the purpose of "understanding the mechanisms and principles" of information processing.

授業計画 (Course Schedule)

1. コンピュータの仕組みその 1
2. コンピュータの仕組みその 2
3. 情報のデジタル化とマルチメディアデータ
4. アルゴリズムとプログラム
5. コンピュータシステム—ソフトウェアの視点から(その 1)
6. コンピュータシステム—ソフトウェアの視点から(その 2)
7. コンピュータシステム—システム開発の視点から
8. インターネットとセキュリティ(その 1)
9. インターネットとセキュリティ(その 2)
10. コンピュータグラフィックスと画像処理(その 1)
11. コンピュータグラフィックスと画像処理(その 2)
12. ゲームとインターフェース
13. Scratch によるプログラミング入門(その 1)
14. Scratch によるプログラミング入門(その 2)

授業時間外(予習・復習等)の学習 (Study Required Outside of Class)

参考文献や中間レポート課題などは Blackboard 上で告知する。

成績評価方法・基準 (Evaluation)

中間レポート(30%)/Blackboard 上で行う小テスト(35%)/最終レポート(Final Report)(35%)

テキスト (Textbooks)

特定のテキストは使用しない。

参考文献 (Readings)

授業中や Blackboard で告知する。

その他 (HP 等) (Others(e.g.HP))

