

成績評価	<p>PBLの成績評価は、成果、SA、週報、活動実績、年間活動報告書等を参照し、PBLの活動及び成果に対する量及び質による評価（100点満点）と、コンピテンシー獲得度の評価（100点満点）から総合的に評価する。前者はPBL活動を評価するもので、後者は獲得したコンピテンシーという汎用能力の評価を行うものである。</p> <p>前者 PBL 活動の評価は、活動の質と量、及び成果の質と量の4つの視点で評価項目を定め、100点満点で評価する。また獲得したコンピテンシーの評価は7つのコアコンピテンシーごとに、0～5の評価基準を作成し基準の達成度により点数を付ける。活動の評価とコンピテンシーの評価項目や評価基準はPBLごとに作成する。</p> <p>評価は3名の担当教員で成績案を作成し、すべての教員によるPBL成績判定会議で審議し、確定する。</p> <p>プロジェクトごとの評価基準は、別途配布する「PBLプロジェクト説明書」を参照のこと。プロジェクトは1年間通して行うが、成績・単位は半期（前期・後期）ごとに付ける。</p>		
教科書・教材	別途配布する「PBLプロジェクト説明書」を参照のこと。		
参考図書	別途配布する「PBLプロジェクト説明書」を参照のこと。		
獲得可能なコンピテンシー	獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	◎	
	継続的学修と研究の能力	◎	
	チーム活動	◎	
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	◎	
	ドキュメンテーション	◎	
	革新的概念・発想	◎	
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	◎	
	問題解決	◎	
	リーダーシップ・マネジメント	◎	
	ファシリテーション・調整	◎	

専攻名	両専攻共通	必修・選択	選択	単位	2	学期	2Q
科目群	共通必修科目群	科目名	情報技術者倫理			教員名	前野 譲二
		(英文表記)	Computer Ethics for Information Society				

概要	<p>私達の社会は、様々なところで情報化されています。完全には情報化されていませんが、現在も徐々に情報化は進展しています。この際、技術者らは技術的な都合から情報化の方法を決めたり、これまでのコンテキストから暗黙的に、あるいはある程度の摩擦を起こしたりしながら情報化が進められてきました。</p> <p>その一方で、これまで社会的な常識であるとかルール、ガイドライン、倫理規定、マナーやエチケットとされてきたこと、つまり様々な「決まり」と、こうした技術的最適性や都合は必ずしも合致しないことがあります。</p> <p>こうした情報化が進んでいくことは良いことかもしれませんが、あるいは受け入れざるを得ませんが、明確に拒否すべきケースもあるでしょう。また開発者として情報化を進展させる主体として、様々なジレンマに直面することもあるかもしれません。このように、実際の情報化の進展に即してどのようにして社会に参加し貢献すべきか、ということをおもは常には考える必要があります。このような考え方や実践、研究などを情報倫理と呼んでいます。</p> <p>この講義では、特に技術者倫理を中心に学習します。具体的な例を取り上げながら、情報倫理の基本的なフレームワークと、持続的な学習の必要性を認識するように構成します。問題・論点の建て方や解は人それぞれで、必ずしも正解はありません。自分で問題を調べ、考え、自分なりの結論を得るプロセスを重視します。</p> <p>本講義は、1週間の中で都合の良い時間に Web 動画や事前配布教材を使った個人のペースの学習を行い、土曜の大学院で対面講義とディスカッションによってその学習内容を確認する「反転学習」コースです。事前学習が重要であることを十分に認識して講義に臨んでください。</p>						
目的・狙い	<p>この授業は、学習者が、情報技術者がもつべき倫理や関連する法令について知識を獲得することと、その知識を現実の問題に応用する技術を習得することを目的とします。</p> <p>修得できる知識単位:</p> <p>(A3) K-09-23-1 知的財産権 (レベル4) 著作権法、産業財産法、不正競争防止法</p> <p>(A3) K-09-23-2 セキュリティ関連法規 (レベル4) 不正アクセス禁止法、刑法、個人情報保護法、プロバイダ責任制限法、特定電子メール法、コンピュータ不正アクセス対策基準、コンピュータウイルス対策基準</p> <p>(A3) K-09-23-3 労働関連・取引関連法規 (レベル4) 労働基準法、外部委託契約、ソフトウェア契約、OSS、パブリックドメイン、クリエイティブコモンズ、守秘義務契約、民法、商法、公益通報者保護法、特定商取引法</p> <p>(A3) K-09-23-4 その他の法律・ガイドライン・技術者倫理 コンプライアンス、情報公開、電気通信事業法、ネットワーク関連法規、会社法、金融商品取引法、リサイクル法、各種税法、輸出関連法規、システム管理基準、ソフトウェア管理ガイドライン、情報倫理、技術者倫理、プロフェッショナリズム など</p>						
前提知識 (履修条件)	情報システムに関する実務経験があるか、実務について強い関心をもつこと。						
到達目標	上位到達目標						
	(ITSS レベル3 相当) 情報社会における行動にかかわる「決まり」(法令・ルール・ガイドライン)を利用した正しい判断をすることができる。また、この「決まり」の存在意義を理解する(コールバグの第5段階に相当)と共に、「決まり」の変化動向について、技術革新や情報インフラの重要性の変化などから予測し、自ら改訂作業に関わることができる。さらに、ジレンマ状態になった際のトレードオフのモデルを構築し、目的に応じた方策を判断できる。						
到達目標	最低到達目標						
	(ITSS レベル2 相当) 情報社会における行動にかかわる法令について、正しく判断できるための知識を持っている(コールバグの第4段階に相当)。						
授業の形態	形態	実施	特徴・留意点				
	録画・対面混合授業	○	偶数回の講義は録画講義を自分のペースで受講する、質問などは LMS または奇数回の対面講義で受け付ける。土曜日の対面講義は品川キャンパスで自宅学習の復習と演習を中心に行う。				
	対面授業	講義(双方向)	○				
		実習・演習(個人)	○				
		実習・演習(グループ)	○				
サテライト開講授業	-						
その他	-						
授業外の学習	本講義は事前に LMS に掲示される講義資料と録画講義で自分のペースで理解できるまで学修しておくこと。学習レベルの確認のために講義受講後 LMS で理解度テストを受講する。また、次回の対面講義までに質問事項などを準備して、対面講義で活用する。						
授業の内容	本講義は、情報処理推進機構(IPA)が発行した PM カリキュラムにもとづいて作成した独自のレジюмеで行う。毎回講義の重要ポイントの理解度確認のための作業を課す。						

	回数	内容	サテライト開講	対面録画
授業の計画	第1回	講義概要の説明と受講者の知識診断：講義の目的と学習内容を解説する。学生が、講義選択の判断をできるようにする。授業内容を調整するために、履修希望者の前提知識を調査するテストを実施する。（このテストは成績には反映させない。）	—	対面
	第2回	著作権法・知的財産権について：関連知識について、その定着を目的とした講義を行う。	—	録画 (対面なし)
	第3回	著作権と知的財産権に関する演習：具体的な著作物や知的財産の紹介とともに、その性質・特質を理解する。また、学習者相互での議論を行う。	—	対面
	第4回	インターネット周辺の問題：現在のインターネットに関する関連知識について、その定着を目的とした講義を行う。	—	録画 (対面なし)
	第5回	インターネット周辺の問題に関する演習：インターネットの技術的な問題点について知識を整理し、議論を行う。	—	対面
	第6回	情報セキュリティについて：関連知識について、その定着を目的とした講義を行う。	—	録画 (対面なし)
	第7回	情報セキュリティに関する演習：不正アクセスなどに代表される情報セキュリティ上の問題点について知識を整理する。また、犯罪に関する知識について紹介し、議論を行う。	—	対面
	第8回	個人情報について：現在のわが国やアメリカ・EUの動向に関する知識と、その定着を目的とした講義を行う。	—	録画 (対面なし)
	第9回	個人情報に関する演習：個人情報に関するディスカッションを行い、確認テストを行う。	—	対面
	第10回	技術者倫理について：現在のわが国における関連知識について、その定着を目的とした講義を行う。	—	録画 (対面なし)
	第11回	技術者倫理に関する演習：倫理的な見地から見た技術者倫理の特質、および、情報倫理の特質について、ディスカッションを行い、確認テストを行う。	—	対面
	第12回	法と企業のあり方（コンプライアンス）について：現在のわが国における関連知識について、その定着を目的とした講義を行う。	—	録画 (対面なし)
	第13回	法と企業のあり方（コンプライアンス）について：法と企業のあり方（コンプライアンス）について、ディスカッションを行い、確認テストを行う。	—	対面
	第14回	情報技術者倫理総合：これまでに学んだことを利用して説明できる様々な事例について説明を行う。	—	録画 (対面なし)
	第15回	情報技術者倫理総合演習：情報技術に関する、学習者相互の議論を行う。	—	対面
	試験	これまでに学んだことの知識の確認と、それを利用した事例分析ができるかどうかを問う問題に解答する。	—	対面
成績評価	課題: 70点 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15回の課題の成績を総和する。 期末試験: 30点			
教科書・教材	教科書は特に指定しないが、必要な参考資料はレジメなどで紹介する。			
参考図書				
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	—		
	継続的学修と研究の能力	—		
	チーム活動	—		
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	—		
	ドキュメンテーション	—		
	革新的概念・発想	—		
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	—		
	問題解決	—		
	リーダーシップ・マネジメント	—		
	ファシリテーション・調整	—		

専攻名	情報アーキテクチャ専攻	必修・選択	選択	単位	2	学期	1Q
科目群	IT系科目群	科目名	情報インタフェースデザイン特論			教員名	小山 裕司
		(英文表記)	Designing Information and Interface				

概要	<p>最近では、Web サイトから各種デバイスのアプリケーションまで多くのプロダクトで利用者インタフェース (UI) の設計は重要視されている。UI の出来・使い勝手がプロダクトの評価を大きく左右するからである。これには情報コンテンツの論理構成及び画面遷移が関係してくる。コンテンツと画面とプログラム実装がうまく連携することで、使い勝手に優れ、美しいプロダクトが出来る上がる。</p> <p>当科目では、使い勝手に優れた UI を実現できる知識・スキルの修得のため、利用者の行動調査、情報コンテンツの論理構成等から、UI の基本構成要素、MVC 等の実装パターン、HTML5 等の実装技術を扱う。</p>			
目的・狙い	<p>当科目は情報インタフェースのデザインに関連する以下の事項の理解・修得を目的とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・利用者の行動調査</li> <li>・情報コンテンツの論理構成</li> <li>・UI の設計・実装・評価・改善</li> <li>・スマートデバイス・ソーシャルメディア・HTML5</li> </ul> <p>修得できる知識単位:</p> <p>(A1) K-01-02-04: プログラム言語 (レベル4) プログラム言語 (Java, ECMAScript, PHP) の種類と特徴</p> <p>(A1) K-01-02-05: その他の言語 (レベル4) マークアップ言語 (HTML, XML) の種類と特徴</p> <p>(A1) K-03-07-01: ヒューマンインタフェース技術 (レベル4) インフォメーションアーキテクチャ、GUI、インタラクティブシステム、ユーザビリティ、アクセシビリティ</p> <p>(A1) K-03-07-02: インタフェース設計 (レベル4) 画面設計、コード設計、Web デザイン、人間中心設計、ユニバーサルデザイン、ユーザビリティ評価</p> <p>(A4) K-04-12-03: ソフトウェア要件定義 (レベル4) ソフトウェア要件の確立 (機能、能力、インタフェース)、ソフトウェア要件の評価、ユースケース、プロトタイプ</p> <p>(A2) K-08-21-03: e-ビジネス (レベル3) ソーシャルメディア</p> <p>(A2) K-08-21-04: 民生機器 (レベル3) スマートデバイス、娯楽機器</p>			
前提知識 (履修条件)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本情報技術者試験レベルの知識があること (特に、ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク、プログラミング)。</li> <li>・PC の基本操作ができること。</li> <li>・「Java プログラミング技法」、「システムプログラミング特論」、「システムソフトウェア特論」を履修していること、あるいは相当レベルの知識・スキルがあること。</li> </ul>			
到達目標	<p>上位到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・効果的に利用者調査の手法が活用できるレベル</li> <li>・使い勝手・美しさの基準を設定でき、またページ遷移等を意識し、効果的に UI 設計ができるレベル</li> <li>・実装・評価・改善の流れを意識できるレベル</li> <li>・スマートデバイス・ソーシャルメディア・HTML5 等の知識が修得できているレベル</li> </ul>			
	<p>最低到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・利用者の調査がある程度できるレベル</li> <li>・情報コンテンツの論理構成が理解できるレベル</li> <li>・UI の基本構成要素の知識があり、UI 設計ができるレベル</li> </ul>			
授業の形態	形態	実施	特徴・留意点	
	録画・対面混合授業	○	当科目は奇数回の講義は録画授業のみで実際の対面授業は無い。偶数回 (土曜 1 限) の対面授業には、直前の奇数回の録画授業を視聴し、内容を理解した上で出席すること。視聴確認の小テストを受けること。	
	対面授業	講義 (双方向)	○	学生によるオンラインツール・発表等から授業参加を期待する。
		実習・演習 (個人)	○	デザイン及びコーディングの演習を行う。
		実習・演習 (グループ)	○	グループワーク (3~4 名程度のグループによる協働作業) を行う。
	サテライト開講授業	—		
その他	—			
授業外の学習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の前に、配布資料で授業の内容を確認すること。</li> <li>・授業で指示された課題に取り組み、期限までに提出すること。</li> </ul>			
授業の内容	<p>本科目は、講義・演習・グループワークから構成される。授業計画を以下に示す。時間的制約等から、課題の内容相当を試験の際に出題することがある。学生の興味次第で、内容の深淺、順序等は適宜調整する可能性がある。</p>			