<u>2012 シラバス</u>

電子情報システム設計 (Electronics and Information System design )

1年・後期・2単位・必修 電子情報工学専攻・担当 松尾 賢一

〔準学士課程(本科 1-5 年) 学習教育目標〕 〔システム創成工学教育プログラム 学習・教育目標〕 〔JABEE 基準〕

B-2(80%) , d-1(20%)

(D-1), (d-2a)

#### 〔講義の目的〕

情報技術は、様々な形によって、人間社会の基盤形成に貢献している。このような技術は、人間の情報活動を支援することを目的として発展してきた経緯がある。また、今日では、新しい情報システムが次々とデザインされ、暗黙的に経験的知識が加わることによって、さらなるデザインが生み出されている。しかしながら、現在の情報化社会は、このような新しいデザインを受け入れるための熟成した社会ではなく、いわば、社会的な基盤が整わないまま技術だけが優先されている社会状況であるといえる。そこで、この情報技術と情報社会を共に学ぶ上で、多角的に電子情報システムを捉えて講義する。そして、電子情報システムの仕組みがどのように開発されているかについて講義する。これによって、人間にとって、社会にとってより良い電子情報システムについての理解とシステム自体を多角的に分析できる能力を身につけ、より良い電子情報システム設計方法を身に付ける。

#### [講義の概要]

以下の内容が理解でき、内容をシステム概論と情報システム一般に大別しながら講義を進める・

- 1. 情報システムの概念についての理解
- 2. 人間と情報システムとの関わりについての理解
- 3. 情報に基づく行動についての理解
- 4. 世の中の情報システムの役割についての理解
- 5. システム設計の基本的なプロセスについての理解

#### 〔履修上の留意点〕

講義5回ごとに,理解度を測るレポートを作成してもらうので,講義内容や教科書の内容をしっかり理解すること.

## 〔到達目標〕

(課題) ある問題に対して、その問題を解決するための道筋や方法を考える力を身につける.

(課題 )システムと人間との関わりを見抜く力を備える.

(課題) システムを構築して,成果の向上を実現することができたかをソフトウエア的見地お

よび情報システムの役割の面から説明できる能力を身につける.

(課題 )システムの基本的設計方法を身に付ける

#### [評価方法]

成績は,レポート,課題,小論文等の形式による評価(70%),発表,質疑応答,そして,授業の取り組み姿勢(プレゼン評価点)全般(30%)で評価する.

## 〔教科書〕

なし

#### 〔補助教材・参考書〕

なし

## [関連科目]

関連科目としては,電子情報システム ,メディアシステム論,基盤システム学,があげられる.

<u>2012 シラバス</u> <u>S1EI107</u>

# 講義項目・内容

講義垻日	· PJ台		自己
週数	講義項目	講義内容	評価*
第1週	情報システムとは	一般的な情報の概念と情報システムとは何かを理解させる.	
第2週	情報システム概論	情報社会と情報システムの関係について理解させる.	
第3週	「古野・ノ 人 丁 八 松 三	世の中で定義づけされている 情報システム等に関する知識を理解させる.	
第4週	"官物(/) 生态  参和方法	情報を如何に収集し,その情報に選別や意味づけを経て,知識化するためのプロセスについて理解させる.	
第5週		 情報技術を生かした経営の実態と,経営に必要なシステムの要件や実用 例について理解させる. 	
第6週	企業活動とシステム	企業内でどのようなシステムが運用され , その効用を得ているかを理解 させる .	
第7週	システムエンジニアリング	システムがエンジニアによって,どのような手順で構築されていくかに ついて理解させる.	
第8週	システム設計と文書化	システム設計の開発手順,行程,方法,文書化について理解させる	
第9週	人間とシステム	情報処理システムとの人間とシステムの親和性について理解させる.	
第10週	プレゼン課題発表	これまでの講義に関する内容についてテーマを設定し,プレゼンを実施する.このプレゼンでシステムに対する多角的視点を理解させる.	
第11週	ディジタル情報技術	ITが我々に与えた光と影の部分を理解させる.	
第12週	組織活動と情報システム	組織活動と情報システムの関連と利用価値について理解させる.	
第13週	組織活動と情報システム	組織の中における個人レベルでの情報行動を理解させる.	
第14週		情報化社会において,個人の情報行動をいかに堅固にしていくのかを理 解させる.	
第15週	システムデザイン	理想的な情報システムのデザインについて理解させる.	
* 1 . 🗢 🗘 1	一田級した つ・はば田級した		) t) - t-

<sup>\*4:</sup>完全に理解した、3:ほぼ理解した、2:やや理解できた、1:ほとんど理解できなかった、0:まったく理解できなかった。 (達成) (達成) (達成) (達成)