

科目名	情報科学	英語科目名	Information Science	
開講年度・学期	平成23年・前期	対象学科・専攻・学年	電子制御工学コース・1年, 2年	
授業形態	講義	必修 or 選択	選択	
単位数	2単位	単位種類	学修単位(15+30)h	
担当教員	市村智康	居室(もしくは所属)	電子制御工学科棟3階	
電話	0285-20-2260	E-mail	ichimura @ oyama-ct. ac. jp	
授業の達成目標	授業達成目標との対応			
	小山高専の教育方針	学習・教育目標(JABEE)	JABEE 基準要件	
	1. 符号化法の基本を説明でき、簡単な符号について計算できる。	④	(A-2)	d(2-a)
2. CGの基本を理解し、簡単なCGをプログラミングできる。				
各達成目標に対する達成度の具体的な評価方法				
達成目標1、2: 期末試験とレポートの総合評価において60%以上の成績で達成とする。				
評価方法				
評価は下記2項目によって行う。				
1. 期末試験結果				
2. レポートの内容				
授業内容	授業内容に対する自学自習項目		自学自習時間	
1. ガイダンス [1]	当日に配布される資料を良く読んで復習を行う。		4	
2. 情報の符号化: 符号化の基礎知識[2]	配付資料: 「符号化の基礎知識」をA4用紙1枚にまとめ、提出する。		8	
3. 情報の符号化: 高効率の符号化[2]	配付資料: 「高効率の符号化」をA4用紙1枚にまとめ、提出する。		8	
4. 情報の符号化: 雑音のある場合の符号化[2]	配付資料: 「雑音のある場合の符号化」をA4用紙1枚にまとめ、提出する。		8	
5. 情報の符号化: 誤り訂正の出来る符号化法[2]	配付資料: 「誤り訂正の出来る符号化法」をA4用紙1枚にまとめ、提出する。		8	
6. CG: C#によるプログラミングの基本[2]	プログラミング言語 C#についてA4用紙1枚にまとめ、提出する。		8	
7. CG: OpenGLの概要[1]	3DグラフィックスライブラリであるOpenGLとDirect3Dの違いについてA4用紙1枚にまとめ、提出する(Wikipedia以外)。		4	
8. CG: 2Dにおけるプログラミング[1]	前講義で示されるプログラミング課題について提出する。		4	
9. CG: 3Dにおけるプログラミング[2]	前講義で示されるプログラミング課題について提出する。		8	
期末試験	※ “[] ”内は授業週数		自学自習時間合計	
			60	
キーワード	シャノン・ファノ符号、ハフマン符号、ハミング符号、C#、OpenGL			
教科書	授業中に資料を配布。			
参考書	授業中に資料を配布。			
カリキュラム中の位置づけ				
前年度までの関連科目	情報工学			
現学年の関連科目	なし			
次年度以降の関連科目	なし			
連絡事項				
特になし。				
シラバス作成年月日	平成23年3月29日(火)			