

学科名	学年	授業のタイトル(科目名)	
工業専門課程 デジタルクリエイター科	1	情報リテラシー	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実習	小林 一男	<input type="checkbox"/> 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無	
[実務経験歴]			
一般企業で9年間システム運用・開発と通信機器の運用・管理を担当			
単位数(授業の回数)	時間数口	配当時期	必修・選択
2 単位 (30 回)	60 時間	<input type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 <input checked="" type="checkbox"/> 通年	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
①ゲームプログラム作成に必要な物理の知識 ②運動とエネルギーについて学ぶ			
[授業全体の内容の概要]			
運動とエネルギーについて学ぶ			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
運動とエネルギーについて理解する			
[準備学習の具体的な内容]			
[使用テキスト]	[単位認定の方法及び評価の基準]		
使用テキスト プリント教材(日本コンピュータ専門学校) 参考文献	定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・試験の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 評価基準 定期試験80%、平常点(出席、講義の参加度)20%とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。		
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	物理に必要な数学の基礎1		
2回	物理に必要な数学の基礎2		
3回	速さ、速度、加速度		
4回	等加速度直線運動1		
5回	等加速度直線運動2		
6回	等加速度直線運動3		
7回	重力加速度と鉛直方向の運動		
8回	水平投射、斜方投射		
9回	振り返り		
10回	物体に働く力1		
11回	物体に働く力2		
12回	ニュートンの運動法則		
13回	運動方程式1		
14回	運動方程式2		
15回	摩擦		
16回	振り返り		
17回	仕事と仕事率		
18回	力学的エネルギー1		
19回	力学的エネルギー2		
20回	力学的エネルギー保存則		
21回	振り返り		
22回	運動量と力積		
23回	運動量保存則1		
24回	運動量保存則2		
25回	反発係数1		
26回	反発係数2		
27回	振り返り		
28回	等速円運動1		
29回	等速円運動2		
30回	等速円運動3		