

授業科目名	A I 概論		科目コード	201073	
開講クラス	診療情報管理士科	コース	コース	学 年	2 年
担当教員	川越 浩一		実務経験教員 ( <input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ <input type="checkbox"/> 無 )		
	実務経験内容 コンピュータ会社に 10 年間勤務し、主に電話系のシステム開発に従事 プログラミングや開発業務に携わった経験を活かし、IT に関する基礎知識 や IT 業界の仕組みについて理解させる授業を行う				
開講時期	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	30 時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必修		単 位 数	1 単位	
使 用 テキスト 1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習				
<授業の目的・目標> A I の概要を学ぶとともに、A I を活用することのメリット・デメリットについて理解し、様々な A I ツールを適切に活用することができるスキルを身に付けることを目的とする。					
<授業の概要・授業方針> A I の歴史や種類等の概要について学習し、実際に文章生成 A I や画像生成 A I を用いて成果物を制作する。また、A I を活用することのメリットだけでなく、デメリットやリスクについて学習することで、A I の適切な活用方法についても学習する。					
<成績基準・評価基準> 成果物・授業態度・出席状況にて評価する 100～80：優 ・ 79～70：良 ・ 69～60：可 ・ 59以下：不可					
<使用問題集・注意事項> 生成 A I を利用するためのアカウントを事前に作成					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 特に無し					

授業科目名		A I 概論
回	授 業 内 容	備 考
1	学習の背景と目的	
2	生成A I とは	
3	文章生成A I ①	
4	文章生成A I ②	
5	文章生成A I ③	
6	生成A I の仕組み	
7	画像生成A I ①	
8	画像生成A I ②	
9	画像生成A I ③	
10	生成A I を活用するためには	
11	ハルシネーションについて	
12	著作権について	
13	肖像権について	
14	ディープフェイクについて	
15	情報漏洩について	
16	生成A I の問題・課題	
17	生成A I の活用事例①	
18	生成A I の活用事例②	
19	生成A I の活用事例③	
20	生成A I の活用事例④	
21	生成A I の活用事例⑤	
22	問題解決ケーススタディ（ご当地アニメのストーリー作成）①	
23	問題解決ケーススタディ（ご当地アニメのストーリー作成）②	
24	問題解決ケーススタディ（ご当地アニメのストーリー作成）③	
25	問題解決ケーススタディ（ご当地アニメのストーリー作成）④	
26	問題解決ケーススタディ（VTuber のテーマ BGM 作成）①	
27	問題解決ケーススタディ（VTuber のテーマ BGM 作成）②	
28	問題解決ケーススタディ（VTuber のテーマ BGM 作成）③	
29	問題解決ケーススタディ（VTuber のテーマ BGM 作成）④	
30	まとめ	