

講義(野本)課題 E0420／S0424

班ごとに題材を選び(?)

A4のパワポ1枚でまとめる

- 八重桜祭で掲示(組班のみ記載)
- 小学生でもわかる内容に
- 30秒で理解できるものを目指そう

ポイント

- 文章は必要最低限に
- 惹きつけるキャッチフレーズなど

1. SEO対策

2. 電子商取引

3. ICカード

4. GPS

5. 個人情報の漏洩

6. 消えないデータ

事例やメリット・デメリットを

講義(野本)課題 提出方法 E0420／S0424

確認

- A4で1枚になってますか
- 組班は入っていますか
- 小学生が30秒で見られますか

提出

- pdfに印刷(Microsoft Print to PDF)
- ファイル名は
理組班番情報システム日付.pdf
(例)RNZ0情報システム04XX.pdf
- 日付は課題が出た日
- E0420／S0424
- 「番」は今回提出される方ので

安全な情報社会 を目指して

高Ⅲ情報の科学(理系)

野本悠太郎

2. 安全な情報社会を目指して

p.66

1. 使いやすさを実現する工夫

第3章第2節

ユニバーサルデザイン

- ユニバーサルデザイン
文化・言語・国籍の違い, 年齢, 障害の有無や能力の如何を
問わず利用できる製品・情報の設計(デザイン)。
- すべての人がさまざまな情報にアクセスできることは, 情報格
差の解消にもつながる。



2. 安全な情報社会を目指して

p.66

1. 使いやすさを実現する工夫

第3章第2節

ユニバーサルデザイン

ユニバーサルデザインの7原則

1. 誰でも公平に利用できる。
2. 使ううえで柔軟性に富む。
3. 簡単で直感的に利用できる。
4. 必要な情報が簡単に理解できる。
5. 単純なミスが危険につながらない。
6. 身体的な負担が少ない。
7. 使いやすい使用空間と条件が確保されている。

2. 安全な情報社会を目指して

p.66

1. 使いやすさを実現する工夫

第3章第2節

ユニバーサルデザイン

- ユニバーサルデザインの実現
- アクセシビリティ
誰もが使える状態にすることに重点。
- ユーザビリティ
ユーザがより使いやすい状態にすることに重点。



2. 安全な情報社会を目指して

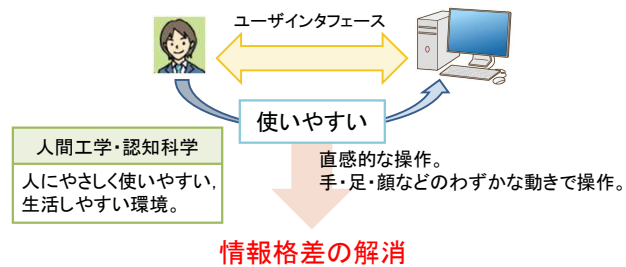
p.67

1. 使いやすさを実現する工夫

第3章第2節

ユーザビリティの実現

- ユーザインタフェースの工夫



2. 安全な情報社会を目指して

p.67

1. 使いやすさを実現する工夫

第3章第2節

ユーザビリティの実現

- ユーザインタフェースの工夫



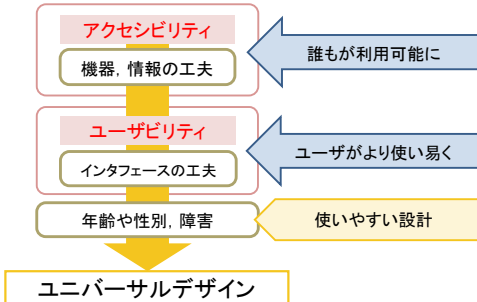
2. 安全な情報社会を目指して

p.67

1. 使いやすさを実現する工夫

第3章第2節

ユーザビリティの実現



2. 安全な情報社会を目指して

p.68

2. ネットワークを利用した犯罪

第3章第2節

●サイバー犯罪

コンピュータやインターネットを利用した犯罪のこと。



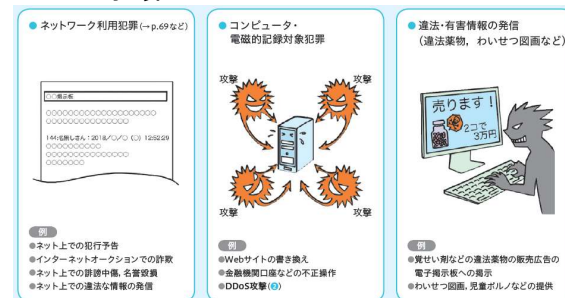
2. 安全な情報社会を目指して

p.68

2. ネットワークを利用した犯罪

第3章第2節

サイバー犯罪



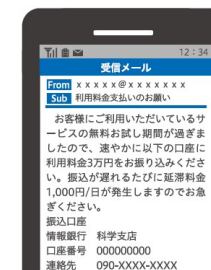
2. 安全な情報社会を目指して

p.69

2. ネットワークを利用した犯罪

第3章第2節

架空請求・ワンクリック詐欺



- 架空請求
利用の事実がないのに料金請求をする詐欺の手口。
- ワンクリック詐欺
偽のWebページのURLにアクセスさせ、料金を請求する詐欺。

不当請求にあった場合、あわててお金を振り込んだり返信したりしてはいけません。

2. 安全な情報社会を目指して

p.69

2. ネットワークを利用した犯罪

第3章第2節

架空請求・ワンクリック詐欺

● ワンクリック詐欺

説明の記載なしにURLにアクセスさせ、お金を振り込ませる詐欺。



不当請求にあった場合、あわててお金を振り込んだり返信したりしてはいけません。

2. 安全な情報社会を目指して

p.69

2. ネットワークを利用した犯罪

第3章第2節

架空請求・ワンクリック詐欺

● 不正なメールが送られてくるしくみ

Webページ上のメール アドレスを自動収集。 プログラムでメール アドレスを自動生成。 名簿業者からメールアドレスを購入。



2. 安全な情報社会を目指して

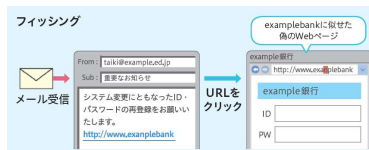
p.69

2. ネットワークを利用した犯罪

第3章第2節

フィッシング

偽のWebサイトをつくり、人をそこに誘い込んでパスワードや暗証番号を入力させ、個人情報などを盗む。



利用者は、URLを確認する、通信が暗号化されているかを確認するなどして、判断する必要がある。

2. 安全な情報社会を目指して

p.69

2. ネットワークを利用した犯罪

第3章第2節

ネットショッピング・ネットオークション詐欺

代金を振り込ませ、品物を届けなかったり、注文した品物と異なる品物を届けるなどの詐欺の手口。



取引相手を確認するなどの注意が必要。

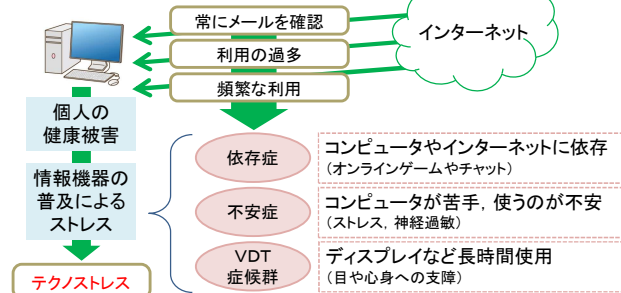
2. 安全な情報社会を目指して

p.70

3. 人間の生活や社会全体への影響

第3章第2節

テクノストレス



2. 安全な情報社会を目指して

p.70

3. 人間の生活や社会全体への影響

第3章第2節

テクノストレス

● ネット依存症チェックリスト

- ☐ 携帯電話やパソコンの利用が多く、勉強している時間がない。
- ☐ メッセージが届いているかどうか、つねに確認していないと落ち着かない。
- ☐ メッセージの返事が早く返ってこないと感じる。
- ☐ 携帯電話やパソコンの利用によって、生活時間（食事や睡眠）が不規則になっている。
- ☐ 携帯電話やパソコンを利用していないと何となくイライラする。
- ☐ 携帯電話を忘れたり、電源を切ったりしている間、とても気にかかる。
- ☐ 何かをしながら携帯電話やパソコンを利用することが多い。

2. 安全な情報社会を目指して

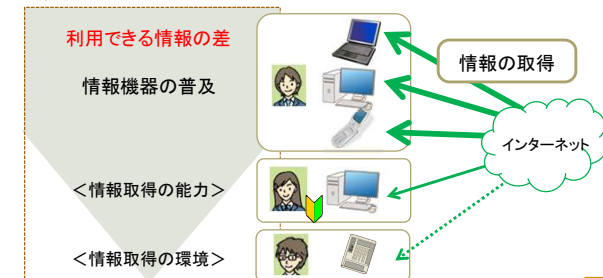
p.70

3. 人間の生活や社会全体への影響

第3章第2節

情報格差

● 情報格差 = デジタルデバイド



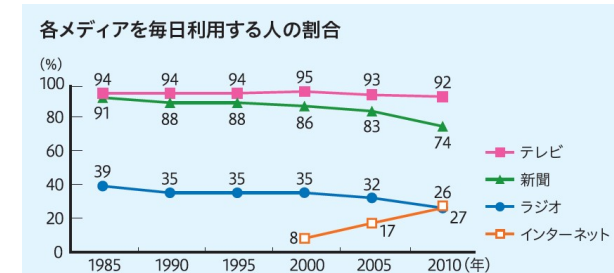
2. 安全な情報社会を目指して

p.71

3. 人間の生活や社会全体への影響

第3章第2節

従来のメディア産業への影響



このグラフからわかることをあげてみよう。

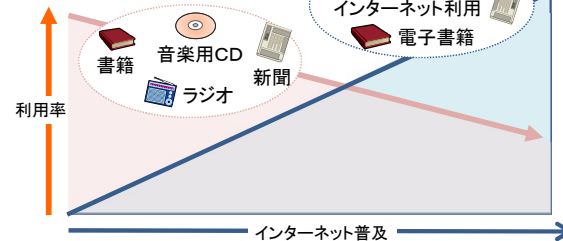
2. 安全な情報社会を目指して

p.71

3. 人間の生活や社会全体への影響

第3章第2節

従来のメディア産業への影響
情報メディア産業



- 情報メディア産業:
新聞, 放送, 出版, レコード会社, プロバイダ, 携帯電話会社など。

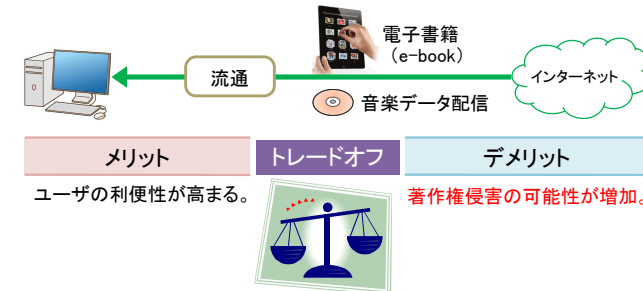
2. 安全な情報社会を目指して

p.71

3. 人間の生活や社会全体への影響

第3章第2節

従来のメディア産業への影響



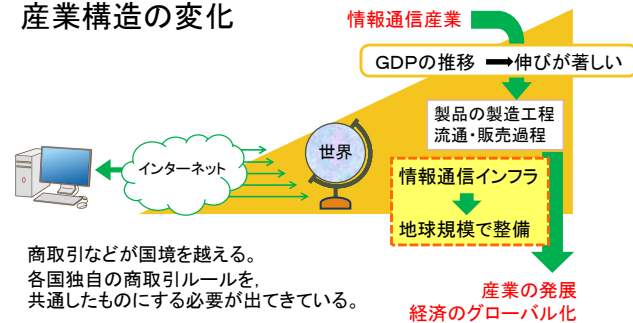
2. 安全な情報社会を目指して

p.71

3. 人間の生活や社会全体への影響

第3章第2節

産業構造の変化



講義(野本)課題

E0427/S0501(次の授業で回収)

班ごとに題材を選び(?)

A4のワポ1枚でまとめる

- 八重桜祭で掲示(組班のみ記載)
- 小学生でもわかる内容に
- 30秒で理解できるものを目指そう

ポイント

- 文章は必要最低限に
- 惹きつけるキャッチフレーズなど

1. ユーザビリティ
 2. アクセシビリティ
 3. 架空請求・ワンクリック詐欺
 4. フィッシング
 5. テクノストレス
 6. メディア産業
- 事例やメリット・デメリットを