

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
アジャイル開発演習		情報システム学科/3年	2019/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	90回	6単位(180時間)	必須	片山, 入江(実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・スパイラルモデル、アジャイル、スクラムでの開発手法に基づいたシステム開発を行う ・開発手法を通じて、開発チームで必須のコミュニケーション能力を養う <p>[実務経験] 片山満久 : システムエンジニア・プログラマとして、フリー期間も併せて15年の実務経験 「よくわかるインターネット基本操作(西東社)」など著書多数 情報処理安全確保支援士(セキュリティスペシャリスト)試験に合格している</p> <p>入江 謙治 : SEとして31年の勤務経験 これまでの開発実践を活かし学生のロールモデルとなること。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・アジャイルスクラムの開発手法を理解し、実践できる ・開発チームのメンバー同士が活発に意見交換し、ゴールできるようになる 				
回	テーマ	内容		
1	スパイラルモデル、アジャイルスクラムの概要	ウォーターフォールモデルとスパイラルモデル スパイラルモデルの利点 アジャイルスクラムの利点		
2~4	ユーザーストーリーとユースケース・プロダクトバックログ	UMLの振り返り チームごとにユーザーストーリーを記述する		
5	ユーザーストーリーとユースケース・プロダクトバックログ	ユーザーストーリーの確認		
6~9	ユーザーストーリーとユースケース・プロダクトバックログ	ユーザーストーリーからプロダクトバックログを作成し、優先順位をつける プロダクトバックログをユースケース図にまとめる		
10	ユーザーストーリーとユースケース・プロダクトバックログ	プロダクトバックログのレビューと修正		
11	スプリントとは	スプリントで行うことの説明		
12	スプリント1	スプリント1のスプリントプランニング プロダクトバックログからユースケースシナリオの作成		
13	スプリント1	プロダクトバックログからユースケースシナリオの作成		
14	スプリント1	ユースケースシナリオに基づいてスプリントバックログの作成		
15~27	スプリント1	スプリントの実施 ・画面設計など外部設計 ・データベースなど内部設計 ・コーディング ・テスト		
28	スプリント1	スプリントレビュー		
29	スプリント1	スプリントレトロスペクティブ		
30	スプリント2	スプリント2のスプリントプランニング プロダクトバックログからユースケースシナリオの作成		
31	スプリント2	プロダクトバックログからユースケースシナリオの作成		
32	スプリント2	ユースケースシナリオに基づいてスプリントバックログの作成		

回	テーマ	内 容		
33~ 45	スプリント2	スプリントの実施 ・画面設計など外部設計 ・データベースなど内部設計 ・コーディング ・テスト		
46	スプリント2	スプリントレビュー		
47	スプリント2	スプリントレトロスペクティブ		
48	スプリント3	スプリント3のスプリントプランニング プロダクトバックログからユースケースシナリオの作成		
49	スプリント3	プロダクトバックログからユースケースシナリオの作成		
50	スプリント3	ユースケースシナリオに基づいてスプリントバックログの作成		
51~ 63	スプリント3	スプリントの実施 ・画面設計など外部設計 ・データベースなど内部設計 ・コーディング ・テスト		
64	スプリント3	スプリントレビュー		
65	スプリント3	スプリントレトロスペクティブ		
66	スプリント4	スプリント4のスプリントプランニング プロダクトバックログからユースケースシナリオの作成		
67	スプリント4	プロダクトバックログからユースケースシナリオの作成		
68	スプリント4	ユースケースシナリオに基づいてスプリントバックログの作成		
69~ 81	スプリント4	スプリントの実施 ・画面設計など外部設計 ・データベースなど内部設計 ・コーディング ・テスト		
82	スプリント4	スプリントレビュー		
83	スプリント4	スプリントレトロスペクティブ		
84~ 87	リリース	リリースに向けてデバッグと最終調整		
88~ 89	ドキュメント	仕様書の策定と作成		
90	発表	成果物発表と納品		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	[準備学習] 仕上がったドキュメントや成果物をグループごとに共有管理して、授業外でもコミュニケーションを取ってバージョン管理を行うこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作(企画・設計)		情報システム学科/3年	2019/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必須	塩田 和正(実務経験有)
授業の概要				
これまで学んできたことを基に、今問題となっていることを解決できるシステム・アプリを企画する また後期の実装工程をにらみ、実現方法を確定する				
【実務経験】塩田和正：システムエンジニアとして10年 社会人経験を活かし、学生のロールモデルとなるように授業展開する				
授業終了時の到達目標				
システム・アプリを企画を作成できる 制作するシステム・アプリの実現方法を方向性を考え決定できる				
回	テーマ	内容		
1	卒業制作の意義、流れについて	卒業制作に取り組む意義と今後の流れについて		
2	テーマ①の発表	大きな方向性の基となるテーマを発表する(地域課題、SDGs等) 個人でテーマを解決する為の具体化案を検討し、資料にまとめる		
3	具体化案の検討(個人)	個人でテーマを解決する為の具体化案を検討し、資料にまとめる		
4	具体化案の発表(個人)	個人企画案の発表を行う		
5	テーマ②の発表	大きな方向性の基となるテーマを発表する(地域課題、SDGs等) 個人でテーマを解決する為の具体化案を検討し、資料にまとめる		
6	具体化案の検討(個人)	個人でテーマを解決する為の具体化案を検討し、資料にまとめる		
7	具体化案の検討(個人)	個人企画案の発表を行う		
8	テーマ③の発表	大きな方向性の基となるテーマを発表する(地域課題、SDGs等) 個人でテーマを解決する為の具体化案を検討し、資料にまとめる		
9	具体化案の検討(個人)	個人でテーマを解決する為の具体化案を検討し、資料にまとめる		
10	具体化案の検討(個人)	個人企画案の発表を行う		
11	チーム分け	チーム分けを行う チームとしてテーマを解決する為の具体化案を検討し、資料にまとめる		
12~ 16	具体化案の検討(チーム)	チームとしてテーマを解決する為の具体化案を検討し、資料にまとめる		
17~ 18	企画レビュー(内部)	科目担当者とレビューを行う 指摘項目について、再度検討し企画に反映する		
19~ 20	企画レビュー(外部)	連携企業担当者とレビューを行う 指摘項目について、再度検討し企画に反映する		

回	テ ー マ	内 容		
21～ 22	企画書修正	指摘項目について、再度検討し企画に反映する		
23～ 27	実装準備	システムの主要な機能について、実装可否の裏付けをとり、実装方法を確定する		
28～ 29	企画発表準備	発表用資料の作成、プレゼン準備を行う		
30	企画発表	チームで企画発表を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	【準備学習】 授業時間は個人またはチームでの企画を検討する時間としたい、よって企画を検討する上で必要となる材料を、授業までに情報収集しておくこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
IoT開発応用		情報システム学科/3年	2019/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	選択	入江 謙治(実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・発展した電子回路を組み立てる ・ESP-WROOM-32(以後ESP32)を使用しインターネットへの情報発信を学習する <p>[実務経験] 入江謙治 : コンピューターに関わり32年の実務経験 これまでのシステム開発の経験を活かし学生の技術力を高める授業を展開する</p>				
授業終了時の到達目標				
・ESP32を使用しインターネットと様々なセンサーを結合したIoTシステムを組める				
回	テーマ	内容		
1	WiFiとNTP	NTPサーバーから正確な時間を取得する		
2	WiFiとNTP	NTPサーバーから正確な時間を取得する		
3~5	WiFiとHTTPクライアントとしてのESP32	温度センサーを使った室内温度データの標本化 WebAPIへのデータ投稿		
6~9	WiFiとHTTPサーバーとしてのESP32	GETを使ってデータを受け取る DCモーター、サーボモーター制御		
10~12	PCとのBluetooth接続	ESP32をキーボードHIDとして使用する		
13~14	BLE接続	BLEで接続しデータ交換を行う DCモーター、サーボモーター制御		
15~16	Timer 割り込み	正確なタイミングで装置を制御する DCモーター、サーボモーター制御		
17	課題1 個人での課題	テーマを決める IoT機器としてのテーマを決める		
18~19	課題1 個人での課題	回路作成		
20~22	課題1 個人での課題	プログラム作成		
23	課題2 グループでの課題	テーマを決める 複数のセンサーとアクチュエーターを組み合わせる		
24~26	課題2 グループでの課題	回路作成		
27~30	課題2 グループでの課題	プログラム作成		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・keystudioプログラミング学習教材 UNO R3互換ボード入門キット ・ESP-WROOM-32 		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	[準備学習] 前の授業を踏まえて次の授業が展開していくので、次の授業までにそれまでの課題をしっかりとクリアしておくこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
LPIC II		情報システム学科/3年	2019/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	選択	片山 満久(実務経験有)
授業の概要				
<p>2年次に学んだLPICレベル1 101の知識をベースに、更に踏み込んだシェルスクリプトやジョブスケジューリング・ネットワーク設定などの使い方をマスターする Linuxのレベル1に合格できるスキルを身につける</p> <p>[実務経験] 片山満久 : システムエンジニア・プログラマとして、フリー期間も併せて15年の実務経験 「よくわかるインターネット基本操作(西東社)」など著書多数 情報処理安全確保支援士(セキュリティスペシャリスト)試験に合格している</p>				
授業終了時の到達目標				
LPICレベル1 102試験合格				
回	テーマ	内容		
1~2	101範囲の振り返り	模擬問題で101の範囲を振り返り、基本的なコマンド操作が行えることを確認する		
3	シェル環境のカスタマイズ	環境変数とシェル変数 シェルのオプション エイリアス		
4	シェル環境のカスタマイズ	関数の定義 bashの設定ファイル bash起動時における設定ファイルの実行順序		
5	シェルスクリプト	シェルスクリプトの基礎 ファイルのチェック 制御構造		
6	シェルスクリプト	制御構造 シェルスクリプトの実行環境		
7	データベースとSQL	テーブルの参照		
8	Xのインストールと設定	X Window Systemの概要 X.Orgの設定 ネットワーク経由でのXの利用 Xクライアントコマンド Xサーバの起動		
9	ディスプレイマネージャの設定とアクセシビリティ	LightDMの設定 ディスプレイマネージャの切り替え ウィンドウマネージャ デスクトップ環境 キーボードのアクセシビリティ設定		
10	ユーザとグループの管理	ユーザーアカウントと/etc/passwd グループアカウントと/etc/group コマンドを用いたユーザーとグループの管理 シャドウパスワード		
11	ジョブスケジューリング	cron anacron atコマンド cronとatのアクセス制御		
12	ローカライゼーションと国際化	ロケール 文字コード タイムゾーン		
13	システムクロックの設定	システムクロックとハードウェアクロック NTPによる時刻設定		

回	テーマ	内容		
14~15	システムログの設定	syslog/rsyslogの設定 ログの調査		
16	メール管理	メール配送の仕組み MTAの起動 メールの送信と確認		
17	メール管理	メールの送信と確認 メールの転送とエイリアス		
18	プリンタ管理	印刷の仕組み 印刷関連コマンド		
19	TCP/IPの基礎	TCP/IPプロトコル IPアドレス (IPv4) IPアドレス (IPv6) ポート		
20	ネットワークの設定	ネットワークの基本設定		
21~22	ネットワークのトラブルシューティング	主なネットワーク設定・管理コマンド		
23	ネットワークのトラブルシューティングとDNSの設定	ネットワークインターフェイスの設定 DNSの概要 DNSの設定ファイル		
24	DNSの設定	DNSの設定ファイル DNS管理コマンド		
25	ホストレベルのセキュリティ	スーパーサーバの設定と管理 inetdの設定 TCP Wrapperによるアクセス制御		
26	ホストレベルのセキュリティ	xinetdの設定 開いているポートの確認 SUIDが設定されているファイル		
27	ユーザに対するセキュリティ管理	パスワード管理 ログインの禁止 ユーザーの切替 sudoコマンド システムリソースの制限		
28	OpenSSH	SSHのインストールと設定 ホスト認証 公開鍵認証		
29	OpenSSHとGnuPG	SSHの活用 鍵ペアの作成と失効証明書の作成 共通鍵を使ったファイルの暗号化 公開鍵を使ったファイルの暗号化		
30	期末試験	期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
「Linux教科書 LPICレベル1 Version4.0対応」 翔泳社 「Linux教科書 LPICレベル1 スピードマスター問題集 Version4.0対応」 翔泳社		期末試験 出席率	70.0% 30.0%	[準備学習] 仮想環境を使って演習を行うので、仮想環境上のLinuxはすぐにアクセスできる状態に準備しておくこと。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネスプレゼン演習		情報システム学科/3年	2019/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必須	合田 千佳(実務経験有)
授業の概要				
<p>・企業で日常的に行われるミーティングや改まった場でのプレゼンテーション、LT(ライトニングトーク)、商品展示会でのプレゼンテーションなど、様々な場所や機会に応じた、的確で効果的な対応能力を養う</p> <p>【実務経験】合田千佳:営業事務として2年の実務経験 これまでのMicrosoft Officeを用いたデータ分析資料や財務資料、プレゼンテーション資料、ビジネス文書作成などの経験を活かし学生の技術力を高める授業を展開する</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>・PowerPointの基本操作技術を身につける</p> <p>・効果的なプレゼンテーションの準備、資料作成及び実施力の習得</p>				
回	テーマ	内容		
1	授業の目的、評価方法 コミュニケーションとプレゼンテーション	※授業の目的と、評価方法の説明 企業が求めるコミュニケーション力とはなにかを理解する プレゼンテーションとは何かを理解する		
2	プレゼンテーション実習(3分間即興スピーチ)	テーマをその場で与え、即興3分間プレゼンテーション実習を通し、各自のプレゼンテーション能力の現状を理解する		
3	プレゼンテーション実習(3分間即興スピーチ)	テーマをその場で与え、即興3分間プレゼンテーション実習を通し、各自のプレゼンテーション能力の現状を理解する		
4	話すときの心構え	プレゼンテーション実習を振り返り、話す前の心構え、準備について確認する		
5	プレゼンテーションの基礎知識 選ばれる力を満たすダイヤモンドプレゼンステップ(コンセプト設計)	プレゼンテーションを設計して実施するまでの基本的な流れを理解し、目的と主張の明確化及び、聞き手の求める価値を掘り下げる重要性を理解する		
6	選ばれる力を満たすダイヤモンドプレゼンステップ(シナリオ設計・スタイル設計)	コンセプト設計で求めた聞き手が得られる価値をイメージできるように具体的に表現し、メッセージを届ける方法を確認する		
7	PowerPoint2016の基礎知識 基本的なプレゼンテーションの作成	PowerPointの概要、基本操作を理解し、基本的なプレゼンテーションの作成方法を理解する		
8	表の作成 グラフの作成	視覚的に効果的な表やグラフをスライドに作成し、表やグラフのデザイン編集操作を理解する		
9	図形やSmartArtグラフィックの作成 図(画像)の挿入	視覚的に効果的な図形やSmartArtグラフィック、図をスライドに作成し、見栄えをよくする編集操作を理解する		
10	ワードアートの挿入 特殊効果の設定	ワードアートを挿入し、アニメーションの設定や画面の切り替え効果の設定などの特殊効果に関する機能を理解する		
11	プレゼンをサポートする機能 OneDrive・Office Onlineの利用	プレゼンをサポートする機能、OneDrive・Office Onlineの概要と操作方法を理解し、レジユメの概要を理解する		
12	マルチメディアの活用 動作設定ボタン スライドのカスタマイズ	オーディオ挿入、ビデオ挿入・編集方法を理解する 動作設定ボタンの作成方法を理解する スライドマスタの役割を理解する		
13	ライトニングトークとは ライトニングトーク実習	ITカンファレンスやフォーラム、勉強会などで行われているライトニングトークとは何かを理解し、3分間スピーチ実習の課題改善を目標に、LT(ライトニングトーク)実習とフィードバック		
14	ライトニングトーク実習	3分間スピーチ実習の課題改善を目標に、LT(ライトニングトーク)準備とLT実習とフィードバック		
15	ライトニングトーク実習	3分間スピーチ実習の課題改善を目標に、LT(ライトニングトーク)準備とLT実習とフィードバック		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・よくわかるMicrosoft Office PowerPoint2016(基礎)		課題・レポート 実習・実技評価 出席率	30.0% 50.0% 20.0%	[準備学習] 前の授業を踏まえて次の授業が展開していくので、次の授業までにそれまでの課題をしっかりクリアしておくこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座Ⅱ		情報システム学科/3年	2019/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	必須	片山 満久(実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に必要な知識・技術・マナーを理解する ・卒業後の自分自身のキャリア像をイメージさせ、職業に就いたときの意識を考えさせる <p>[実務経験] 片山満久 : システムエンジニア・プログラマとして、フリー期間も併せて15年の実務経験 「よくわかるインターネット基本操作(西東社)」など著書多数 情報処理安全確保支援士(セキュリティスペシャリスト)試験に合格している</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動における企業研究から、受験・内定後の礼状など、基本的な流れを復習し臨機応変に対応できるポイントを習得する ・社会人としての心構えを身につけ、卒業後、社会に出てからの早期離職を防止する 				
回	テーマ	内容		
1	就職活動状況の確認	学生それぞれの就職活動状況の確認をする		
2	状況確認&面接対策①	既に内定をいただいている学生から、面接であった事例等を紹介		
3	クラス内ディスカッション	現在までの個々の就職活動についての行動発表を行い、グループディスカッションする		
4	面接ロープレ①	面接をロールプレイング形式で行い、個人・集団形式ともに臨機応変できる力を身につける		
5	面接ロープレ②	面接をロールプレイング形式で行い、個人・集団形式ともに臨機応変できる力を身につける		
6	ホスピタリティマインド	ホスピタリティマインドについて理解し、自己のこれからの就職活動や就職後の活動につなげる		
7	面接ロープレ③	面接をロールプレイング形式で行い、個人・集団形式ともに臨機応変できる力を身につける		
8	面接ロープレ④	面接をロールプレイング形式で行い、個人・集団形式ともに臨機応変できる力を身につける		
9	カイシャ語①	カイシャ語とは何か カイシャ語を学ぶ理由 働き出すと求められるスキルについて(社会人として知っておくべき基本的語句漢字の読み、カタカナ語、文章表現など)		
10	カイシャ語②	カイシャ語とは何か カイシャ語を学ぶ理由 働き出すと求められるスキルについて(社会人として知っておくべき基本的語句漢字の読み、カタカナ語、文章表現など)		
11	面接ロープレ⑤	面接をロールプレイング形式で行い、個人・集団形式ともに臨機応変できる力を身につける		
12	面接ロープレ⑥	面接をロールプレイング形式で行い、個人・集団形式ともに臨機応変できる力を身につける		
13	グループディスカッション①	グループディスカッションを通じて集団作業での自分の立ち位置を考えて振る舞う 自分の意見を端的にまとめて相手に伝える		
14	グループディスカッション②	グループディスカッションを通じて集団作業での自分の立ち位置を考えて振る舞う 自分の意見を端的にまとめて相手に伝える		
15	グループディスカッション③	グループディスカッションを通じて集団作業での自分の立ち位置を考えて振る舞う 自分の意見を端的にまとめて相手に伝える		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・なし		出席率 確認テスト	40.0% 60.0%	【準備学習】 就職の手引きに一通り目を通しておくこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス文書		情報システム学科/3年	2019/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	4単位(60時間)	必須	合田 千佳(実務経験有)
授業の概要				
社内や取引先との間で交わされる報告書、礼状などのビジネス文書作成時に必要な知識や技能を養う				
【実務経験】合田千佳:営業事務として2年の実務経験 これまでのMicrosoft Officeを用いたデータ分析資料や財務資料、プレゼンテーション資料、ビジネス文書作成などの経験を活かし学生の技術力を高める授業を展開する				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・財団法人実務技能検定協会 ビジネス文書検定3級 合格(6/30受験) ・社外文書、社内文書の作成方法習得 				
回	テーマ	内容		
1	授業の目的、評価方法 ビジネス文書検定の概要 ビジネス文書の役割 就職活動に必要なビジネス文書	ビジネス文書の役割、種類、敬称などを理解する 就職活動に必要なビジネス文書を理解する		
2	I 表記技能 総合	文字を正しく丁寧に記述し、句読点の打ち方、段落の分け方を理解する		
3	I 表記技能 用字	実用文に使われる正確な漢字の記述、現代仮名遣いの用い方、仮名書きすべき語句、送り仮名のつけ方を理解する		
4	I 表記技能 用字 用語	片仮名の書き方、数字の書き表し方を理解する 同音異義語と異字同訓語を使いわけを理解する		
5	I 表記技能 用語 書式	慣用の手紙用語・時候の挨拶の使い方を理解する 横書き通信文の構成とレイアウトを理解する		
6	3級第55回、56回検定問題 (I 表記技能のみ) 答案練習・解説	3級 I 表記技能 総合・用語・用字の答案練習と解説を行い、検定試験問題を理解する		
7	II 表現技能 正確な文章 わかりやすい文章	よじれない文、類義語の使いわけについて理解する あいまいな用語や語句を正しく伝える書き方を理解する 標題(件名)の付け方、箇条書きなどを使いわかりやすい文章を書く方法を理解する		
8	II 表現技能 礼儀正しい文章	標題(件名)の付け方、箇条書きなどを使いわかりやすい文章を書く方法、「お・ご(御)」の正しいつけ方を理解する		
9	II 表現技能 礼儀正しい文章	尊敬語。謙譲語。丁寧語を理解する 手紙を書く上でのエチケットやしきたりを理解する		
10	3級第55、56回検定問題 (II 表現技能のみ) 答案練習・解説 III 実務技能 社内文書	3級 II 表現技能(正確な文章・わかりやすい文章・礼儀正しい文章)の答案練習と解説を行い、検定試験問題を理解する 簡単な社内文書(通知文)の作成に慣れる		
11	III 実務技能 社内文書	簡単な社内文書(通知文)の作成に慣れる		
12	III 実務技能 社外文書	簡単な業務用社外文書の作成に慣れる		
13	III 実務技能 社外文書	簡単な業務用社外文書の作成に慣れる		
14	III 実務技能 文書の取り扱い	受発信事務、外脇付け、機密文書の種類と取り扱い、郵便の知識、用紙の大きさ、印刷物の校正について理解する		
15	3級55、56回検定問題(III 実務技能) 答案練習	3級 III 実務技能(社内文書・社外文書・文書の取り扱い)の答案練習を行い、検定試験問題に慣れる		

回	テーマ	内 容		
16	3級過去問題答練・解説	過去問題を解くことにより試験問題に慣れる		
17	3級過去問題答練・解説	過去問題を解くことにより試験問題に慣れる		
18	3級過去問題答練・解説	過去問題を解くことにより試験問題に慣れる		
19	3級過去問題答練・解説	過去問題を解くことにより試験問題に慣れる		
20	3級過去問題答練・解説	過去問題を解くことにより試験問題に慣れる		
21	2級 I 表記技能 用字・用語・書式	縦書きビジネス文書と公印種類と押し方		
22	2級 III 実務技能 社内文書	一般的な社内文書（稟議・規定・議事録・依頼文書）の作成に慣れる		
23	2級 III 実務技能 社外文書	一般的な社内文書（通知文・依頼文書・社交文）の作成に慣れる		
24	2級 III 実務技能 文書の取り扱い	封筒の種類について理解する 印刷物の校正方法を理解する		
25	2級過去問題答練・解説	過去問題を解くことにより試験問題に慣れる		
26	2級過去問題答練・解説	過去問題を解くことにより試験問題に慣れる		
27	2級過去問題答練・解説	過去問題を解くことにより試験問題に慣れる		
28	2級 III 実務技能 社内文書	新入社員になり、はじめて任されることの多い社内文書（議事録）をWordで作成する方法を理解する		
29	期末試験	習得してきたビジネス文書作成知識や技能のテスト実施 筆記テスト&PCを使ったビジネス文書作成を確認する		
30	内定企業に出す年賀状の書き方	内定企業に出す年賀状の書き方を理解する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス文書検定受験ガイド3級 <改訂新版> ビジネス文書検定受験ガイド1・2級 <改訂新版> ビジネス文書検定実問題集3級		期末試験 課題・レポート 出席率	40.0% 40.0% 20.0%	3級は必須受験、希望者は2、3級併願受験 [準備学習] 前の授業を踏まえて次の授業が展開していくので、次の授業までにそれまでの課題をしっかりとクリアしておくこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作		情報システム学科/3年	2019/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	145回	9単位(290時間)	選択	入江,竹下(実務経験有)
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・前期に企画した内容を元に製品を完成する。 ・プロジェクトチームの1員として、協調してより良いシステム開発を目指す。 <ul style="list-style-type: none"> ・発展した電子回路を組み立てる ・ESP-WROOM-32(以後ESP32)を使用しインターネットへの情報発信を学習する <p>[実務経験] 入江謙治 : コンピュータに関わり32年の実務経験 これまでのシステム開発の経験を活かし学生の技術力を高める 授業を展開する</p> <p>竹下裕也 : コンピュータに関わり7年の実務経験 これまでの実務経験を活かし学生のロールモデルになること</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・学んできたプログラミング言語やシステム開発の知識を実務に応用することが出来る。 ・スケジュール意識やコスト意識を考えて作業に取り組むことが出来る。 				
回	テーマ	内容		
1~9	第1週目 企画の具体化を行う	前期にまとめた企画を元に問題点、技術検証の最終確認を行う。 中間発表での完成度を見積もりそれに向けた長期スケジュールを立てる。		
10	第1週目 企画の具体化を行う	第1週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
11~19	第2週目 設計工程	第1週目の結果を元に設計資料を作成する。		
20	第2週目 設計工程	第2週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
21~29	第3週目 製造工程	設計資料を元に製造する		
30	第2週目 設計工程	第2週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
31~39	第3週目 製造工程	設計資料を元に製造する		
40	第3週目 製造工程	第3週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
41~49	第4週目 製造工程	設計資料を元に製造する		
50	第4週目 製造工程	第4週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
51~59	第5週目 製造工程	設計資料を元に製造する		
60	第5週目 製造工程	第5週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
61~69	第6週目 製造工程	設計資料を元に製造する		
70	第6週目 製造工程	第6週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		

回	テーマ	内容		
71~80	第7週目 製造工程と中間発表に向けた資料作成	設計資料を元に製造する これまでの作業を元に卒業制作Ⅱで実現可能な仕組みを再考する。 中間発表の内容をまとめる。 内容に沿った発表資料を作成する。		
81~89	第8週目 設計工程	中間発表の指摘事項、要望をまとめる。 長期スケジュールの見直しを行う。 設計資料の見直しを行う。		
90	第8週目 設計工程	第8週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
91~99	第9週目 製造工程	設計資料を元に製造する。		
100	第9週目 製造工程	第2週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
101~109	第10週目 製造工程・テスト工程	設計資料を元に製造する。 テストを実施する。		
110	第10週目 製造工程・テスト工程	第10週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
111~119	第11週目 製造工程・テスト工程	設計資料を元に製造する。 テストを実施する。		
120	第11週目 製造工程・テスト工程	第11週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
121~129	第12週目 製造工程・テスト工程	設計資料を元に製造する。 テストを実施する。		
130	第12週目 製造工程・テスト工程	第12週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
131~139	第13週目 製造工程・テスト工程 最終発表準備・最終発表	設計資料を元に製造する。 テストを実施する。 最終発表の内容をまとめる。 ・プレゼンテーション資料 ・チラシ		
140	第13週目 製造工程・テスト工程 最終発表準備・最終発表	第13週目の予定と実績のすり合わせを行い作業場の問題点を洗い出しグループ内での意識合わせを行う。		
141~145	提出物まとめ	最終提出物をまとめる ・プログラム ・設計資料 ・マニュアル(インストール、操作) ・チラシ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	[準備学習] 仕上がったドキュメントや成果物をグループごとに共有管理して、授業外でもコミュニケーションを取ってバージョン管理を行うこと

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
専門選択		情報システム学科/3年	2019/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	選択	合田 千佳(実務経験有)

授業の概要

- ・マーケティングの基本を事例を基に学習し、データ分析・整理手法の基礎を学ぶ
- ・データ分析のためEXCELを活用し、関数・グラフ・集計機能を学ぶ
- ・「地域経済分析システム(RESAS)」を利用し、ビッグデータの活用・分析方法を学ぶ

【実務経験】合田千佳：営業事務として2年の実務経験

これまでのMicrosoft Officeを用いたデータ分析資料や財務資料、プレゼンテーション資料、ビジネス文書作成などの経験を活かし学生の技術力を高める授業を展開する

授業終了時の到達目標

- ・マーケティングの4つの理論(ベネフィット、セグメンテーションとターゲット、差別化、4P)体系を身に付ける
- ・データ分析手法を駆使し、目的とする資料を作成することができる
- ・分析結果を基に会議資料を作成すると共に、プレゼンテーションを身に付ける
- ・「地域経済分析システム(RESAS)」を利用し、ビッグデータの活用・分析を行う基礎を身につける
- ・イベント企画を作成しプレゼンテーションを行うことができる

回	テーマ	内容
1	マーケティング基礎	「マーケティング」とはなにか？ なぜマーケティングが必要なのか？ マーケティングの基本4理論を知る
2	マーケティング基礎	「あなたは、何を売っているのか？」 顧客にとっての価値=ベネフィットを知る
3	マーケティング基礎	「誰があなたの商品を買ってくれるのか？」 セグメンテーションとターゲットを知る 差別化を知る
4	マーケティング基礎	「あなたの商品でなければいけない理由をつくる」 差別化を知る 4P(製品、価格、販路、広告)を知る
5	マーケティング基礎	「どのようにして価値を届けるか？」 マーケティングの4つの理論を踏まえ、現在のプレゼン能力を知る
6	マーケティング基礎	強い戦略は美しい 「東京ディズニーリゾートの例」に学ぶ
7	マーケティング基礎まとめ 企画書、資料作成方法	マーケティング基礎の振り返り 企画書作成、資料作成方法を知る
8	ビジネスデータ分析の基礎 ①ビジネスデータ把握力	データ分析やビッグデータの概要、統計学の必要性を理解し、平均値、中央値、最頻値をExcel実習で求める方法を理解する
9	ビジネスデータ分析の基礎 ①ビジネスデータ把握力	範囲、標準偏差を求める方法とExcel分析ツールを使用し基本統計量を簡単に求める方法を理解する
10	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	散布図や折れ線グラフを作成することで外れ値を導き出す方法を理解する ヒストグラムの概要とヒストグラムの作成方法を理解する
11	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	平均の異なるデータを比較するために必要な標準化とその求め方、標準化をもとに偏差値を計算する方法を理解する
12	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	時系列データではわからないデータの動きを移動平均や移動合計を用いることでデータから大局的な傾向を読み取ることができることを理解する
13	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	季節調整の概要と変動要因(季節要因)に着目したデータ分析方法を理解し、季節要因、トリム平均、季節変動値、季節指数を求める方法を理解する
14	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力	仮説とは何かを理解し、仮説視点で変数を原因と結果というに区グループごとの要約(集計)から仮説を検証し、分析する方法を理解する
15	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力	量的な変数間の関係分析にはグラフ化(折れ線グラフ、散布図)し、2変数の相関関係を相関係数から分析する方法を理解する

回	テーマ	内容		
16	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力	量的変数2種類の分析方法である回帰分析方法を理解し、回帰分析を行うことによって、データの予測ができることを理解する		
17	ビジネスデータ分析の基礎 ③ビジネス仮説検証力	回帰分析を使用したシミュレーションにより、原因(x)を動かしたときの結果(y)を簡単に求めることが可能になるソルバー機能の設定方法を理解する		
18	RESASとは	ビッグデータの概要とRESASを使用してできる特徴的な機能説明と操作を体感する		
19	RESAS「人口マップ」「地域経済循環マップ」「産業構造マップ」	RESASオンライン講座(基礎コース)を利用し、各マップの概要と操作を学ぶ		
20	RESAS「企業活動マップ」「観光マップ」「まちづくりマップ」	RESASオンライン講座(基礎コース)を利用し、各マップの概要と操作を学ぶ		
21	RESAS「雇用/医療・福祉マップ」「地方財政マップ」	RESASオンライン講座(基礎コース)を利用し、各マップの概要と操作を学ぶ		
22	RESASの活用例 1. 宮城県/2. 東京都	RESASオンライン講座(基礎コース)の政策アイデアを提案する手順例を参考に操作を通し学ぶ		
23	RESASの活用例 3. 長野県/4. 北海道	RESASオンライン講座(基礎コース)の政策アイデアを提案する手順例を参考に操作を通し学ぶ		
24~ 29	企画・発表準備	グループに分かれて、イベント企画を作成する		
30	プレゼンテーション発表	データ分析のポイントと自分の意見をもとにプレゼンテーション発表をする		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・EXCELで学ぶビジネスデータ分析の基礎		課題・レポート 小テスト・実習 出席率	40.0% 40.0% 20.0%	【授業準備】 次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネス実務		情報システム学科/3年	2019/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	2単位(30時間)	選択	戸倉 潤也
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ●社会に出るまでに身に付けておくべき一般教養、人としての常識を学ぶ ●社会に出てから必要となる人間力、提案発信力を修得する ●社会人として最低限の知識・マナー等を体得するため、ロールプレイングを中心に会社での基礎知識を学ぶ 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ●社会人基礎知識および基礎能力が身に着いていること ●感謝と謝罪が素直にできる社会人になる ●入社後、指示を受けたことが疑問なく理解できる、また命令を遂行でき次の展開が考えられること 				
回	テーマ	内容		
1	最初に	授業内容および到達目標について説明 評価方法について説明		
2	新入社員学	新人時代の心構え 社会人として最初に気をつけるべきこと		
3	新入社員学	社会保険の基礎を学ぶことにより給与を知る		
4	新入社員学	挨拶と言葉遣い・勤務態度		
5	新入社員学	席次の基本 ミニテスト		
6	ビジネス基礎知識	電話の受け方 ロールプレイング		
7	ビジネス基礎知識	電話のかけかた ロールプレイング		
8	ビジネス基礎知識	国際電話のかけ方・受け方		
9	ビジネス基礎知識	冠婚葬祭の基礎知識 慶事・弔辞でのマナー 包み紙の種類と書き方		
10	ビジネス基礎知識	SNSのマナー PCメールでのマナー		
11	ビジネス基礎知識	女性にとっての職場環境・意識 漢字テスト		
12	ビジネス基礎知識	財務諸表の見方 社会人の常識として		
13	ビジネス基礎知識	簡単英会話		
14	ビジネス基礎知識	プレゼンテーションロールプレイング		
15	まとめテスト	期末テスト		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
新入社員情報ハンドブック 穴吹学園手帳 私製教材		出席率 課題・レポート	70.0% 30.0%	[準備学習] 次回の授業内容を 踏まえてテキスト を用いて予習する