

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
就職実務		情報システム学科/3年	2020/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	25回	3単位(50時間)	必須	平坂 篤
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・就職研修 ・個別ガイダンス ・講演会 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動の準備 ・就職内定 				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内容		
1~20	就職研修	就職のための研修		
21	個別ガイダンス	就職活動のための個別ガイダンス		
22~25	企業講演会	企業による講演会		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		出席率	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報処理/ベンダー対策Ⅱ		情報システム学科/3年	2020/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	25回	3単位(50時間)	必須	平坂 篤

授業の概要

春の情報処理試験の合格を目指して、基本情報は主に午後対策、情報セキュリティマネジメントは午前・午後対策、応用情報は午前・午後対策を試験ごとに教室に分けて行う。

授業終了時の到達目標

各種情報処理試験の合格

実務経験有無	実務経験内容
有	平坂 篤 : カスタマエンジニアとして5年の勤務経験 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。

時間外に必要な学修

【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

回	テーマ	内容
1	各種試験のスケジュールの設定 FE、SG、AP対策	本試験までの日程を確認し、テキスト・模試の内容を踏まえて、スケジュールをたてる FEは午後を中心に、SGは午前を中心に、APは午前・午後両方をテキストを使って対策
2	FE、SG、AP対策	FEは午後を中心に、SGは午前を中心に、APは午前・午後両方をテキストを使って対策
3	各種模擬試験(午前)	業者模試①
4	各模擬試験(午前)見直し	業者模試①
5	各種模擬試験(午後)	業者模試①
6	各模擬試験(午後)見直し	業者模試①
7~ 8	FE、SG、AP対策	FEは午後を中心に、SGは午前を中心に、APは午前・午後両方をテキストを使って対策
9	各種模擬試験(午前)	業者模試②
10	各模擬試験(午前)見直し	業者模試②
11	各種模擬試験(午後)	業者模試②
12	各模擬試験(午後)見直し	業者模試②
13~ 14	FE、SG、AP対策	FEは午後を中心に、SGは午前を中心に、APは午前・午後両方をテキストを使って対策
15	各種模擬試験(午前)	業者模試③

回	テ ー マ	内 容
16	各模擬試験(午前)見直し	業者模試③
17	各種模擬試験(午後)	業者模試③

回	テ ー マ	内 容		
18	各模擬試験(午後)見直し	業者模試③		
19~ 20	F E、S G、A P対策	F Eは午後を中心に、S Gは午前を中心に、A Pは午前・午後両方をテキストを使って対策		
21	各種模擬試験(午前)	過去模試①		
22	各模擬試験(午前)見直し	過去模試①		
23	各種模擬試験(午後)	過去模試①		
24	各模擬試験(午後)見直し	過去模試①		
25	F E、S G、A P対策	F Eは午後を中心に、S Gは午前を中心に、A Pは午前・午後両方をテキストを使って対策		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
情報セキュリティマネジメント・応用情報・基本情報午前・午後対策テキスト		出席率 確認テスト 期末試験	20.0% 30.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
モバイルアプリケーション 演習Ⅱ		情報システム学科/3年	2020/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	45回	6単位(90時間)	必須	矢田 和也
授業の概要				
スマホアプリについての理解を深める スマートフォンの機能とUIについて理解を深める Androidアプリの作成に必要な環境構築から公開までの流れを理解する				
授業終了時の到達目標				
Androidの仕組みを理解し、コードを追うことができる アプリのUIを作成することができる アプリを企画しプレゼンすることができる チーム作業でアプリを作成し、アワードへの応募を行う				
実務経験有無	実務経験内容			
有	矢田 和也: ITエンジニアとしてシステム開発経験3年 これまでの開発経験を活かし学生のロールモデルとなること。			
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内容		
1~ 2	AndroidStudio開発環境構築・ Android開発基礎	開発環境の構築		
3~ 7	アプリレイアウト作成・UI設計実習	ビューの基本 レイアウトの基本		
8~ 12	Androidシステム・ライフサイクル について	インテントの基本 ライフサイクル		
13~ 17	アプリ作成実習	開発		
18~ 22	Material Design実装			
23~ 25	データ処理・永続化実装	DB		
26~ 28	アプリ企画講座	開発練習		
29~ 30	アイデアソン・チームビルディング	チーム開発		
31~ 32	プレスト・企画書作成	チーム開発		
33~ 40	成果物の作成実習	開発練習		
41~ 43	成果物の作成実習	開発練習		
44~ 45	成果物発表・プレゼン	発表練習		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Androidアプリ開発の教科書		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

回	テ ー マ	内 容		

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Webアプリケーション演習		情報システム学科/3年	2020/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	45回	6単位(90時間)	必須	松崎 友亮
授業の概要				
PHP7を使ったWebアプリケーション作成の基本的な作成手順、及び問題解決方法の提示。 採点の際は期末に課題を自由課題として提出し、そのコード処理についての説明を求める。				
授業終了時の到達目標				
PHPとDBを用いたWebアプリケーションの作成。 「書いた・動いた」から続く、プログラミングの開発の流れを理解。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	松崎 友亮: システム開発経験8年、Webアプリ開発経験5年 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。			
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内容		
1	プログラミング基礎確認	プログラミングの基礎となる構文の理解度チェック		
2~3	PHP開発環境構築	PHP7の開発/確認環境を構築・貸出し 学習環境の構築を行う。		
4~5	教科書-1章~3章- PHPとWeb関連技術の基礎知識	開発を行う前に基礎知識の補填を行う Webとは何か、PHPの役割とは何か		
6~7	教科書-4章- 変数の型と演算子	変数の型と、それを扱う演算子について		
8	教科書-5章- 判定と繰り返し	判定に用いる処理とPHPの処理挙動について		
9~12	教科書-6章- 配列の操作	他言語と比べて汎用な使い方が出来るPHPの配列について		
13	デバッグについて	PHPでのデータをデバッグする方法について var_dump等の扱いとPHP_Xdebug		
14~17	教科書-7章- 関数について	関数の作成・利用方法およびスコープについての説明		
18~26	教科書-8章~11章- Webformの作成	WebFormをPHPを用いて作成する手順の解説		
27	教科書-12章- セキュリティの基礎	Web上から受ける攻撃手法の基本的な説明		
28~35	応用と復習	内容の理解度確認を兼ねて逐次課題として提出		
36~41	最終課題	各自、作ってみたいものを講師に説明後、作成 特にこれと言って無い場合は課題指示を行う		
42~45	調整用時間	予定と異なる時間日程や休みなどの場合に割当 基本的には最終課題の開発と発表時間に		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
アシアル株式会社 「スラスラわかるPHP」		出席率 課題・レポート	20.0% 30.0%	

回	テ ー マ	内 容	
	実習・実技評価	50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Botアプリ開発		情報システム学科/3年	2020/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	4単位(60時間)	必須	平坂 篤
授業の概要				
LINEBOTを使ってチャットボットを作成する。				
授業終了時の到達目標				
【基本目標】 教科書5章までのLINEBOTを作成する。				
【応用目標】 教科書で勉強したLINEBOTの機能を利用し、オリジナルのLINEBOTを作成する。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	平坂 篤: カスタマエンジニアとして5年の勤務経験 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。			
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内容		
1~ 2	チャットボットとは?	チャットボットの解説		
3~ 6	LINEBOTを作るための準備をしよう	Herokuの基礎知識、Herokuにアプリを登録/デプロイ その他の必要な設定、LINEBOTSDKのDL		
7~ 10	LINEBOTアプリの基礎知識と雛形の作成	デベロッパ登録、チャンネルの作成、情報ページの見方、 LINEBOTAPIでできること、基本設定、雛形コードを書く		
11~ 18	お天気BOTを作ろう	位置情報の取得、APIから結果を取得、返信、スタンプの利用、 PushAPIの使用例		
19~ 24	リバーシBOTを作ろう	Imagemapを実装しよう、リバーシを実装しよう、簡単なAI を実装、ゲームの進行と終了処理、リッチコンテンツを設定、 処理を軽くしよう		
25~ 30	自作Bot開発	LINEBotの機能を使用して、オリジナルのBotを開発する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
LINEBOTを作ろう!		出席率 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 50.0% 30.0%	

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	2020/前期	実習
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	平坂 篤
授業の概要				
卒業制作の企画から設計までを行う				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・後期の卒業制作で開発するアプリケーションを企画し、スケジュールを考える。 ・後期の卒業制作のグループ分けを行う。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平坂 篤: カスタマエンジニアとして5年の勤務経験 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。		
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内 容		
1	卒業制作概要説明	卒業制作の意義について説明 過去の卒業制作の取り組みや作品の紹介 これからのスケジュールや取り組み方についての説明		
2	開発手法	開発手法の種類や方法、メリット・デメリットについて調べ、まとめる。		
3~ 4	アプリケーションで使用される言語やツール	アプリケーションで使用される言語やツールについて調べる。 また、これらをどのように卒業制作に活かすことができるかを考える。		
5	アプリケーションで使用される言語やツール	プレゼンを意識して、前回まで調べた内容を発表する。		
6~ 9	グループによる言語・ツール 調査	グループを作成し、言語・ツール についての調査 プレゼン用資料の作成 プレゼン練習		
10	言語・ツール 調査プレ発表	前回まで調べた内容をグループごとに発表する。		
11~ 12	言語・ツール 調査	前回の発表による反省点を踏まえ、内容の充実、発表のブラッシュアップを図る。		
13	言語・ツール 調査プレ発表	前回まで調べた内容をグループごとに発表する。		
14	中間発表事前練習	次回の中間発表に向けて練習を行う。		
15	第1回中間発表	企業の方にお越しいただき、中間発表を行う。 内容は「言語やアプリケーションについての調査」		
16	第1回中間発表振り返り	第1回中間発表の振り返りを行い、反省点を次回に活かす。		

回	テ ー マ	内 容
17～ 20	卒業制作概要考案	卒業制作で作成するアプリの概要を考案 その際に使用する言語やアプリなど、以前に調べたことを踏まえて考慮する 実際の実現可能性を考慮せず、自由な発想で考案する
21	卒業制作概要考案プレ発表	前回まで調べた内容をグループごとに発表する。
22～ 23	卒業制作概要考案	前回の発表による反省点を踏まえ、内容の充実、発表のブラッシュアップを図る。
24	中間発表事前練習	次回の中間発表に向けて練習を行う。

回	テ ー マ	内 容		
25	第2回中間発表	企業の方にお越しいただき、中間発表を行う。 内容は「卒業制作に向けて、どのようなものを作成したいか」		
26	第2回中間発表振り返り	第2回中間発表の振り返りを行い、反省点を次回に活かす。		
27～ 29	後期卒業制作作成物の考案	後期卒業制作で作成する制作物の詳細について考案。 今回は実現可能性も踏まえ、スケジュールも含めて考案する。 また、チームを作成し、それぞれの役割や工数(時間)についても現実的に可能な範囲で考える。		
30	後期卒業制作作成物の発表	前回まで考えた後期卒業制作の作成物、スケジュールなどについて発表を行う。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネットの活用(調べ学習)		出席率 課題・レポート	20.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビジネスマナー		情報システム学科/3年	2020/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	

授業の概要

- I. 基本的な社会の仕組み・経済用語・ビジネス用語を理解して社会人として必要な基本的な知識を習得する。
- II. 社内外の人との良好な人間関係を築くために、適切な敬語表現を活用し、正確なビジネス文書を作成し、様々なビジネスシーンでの状況対応ができる幅広い知識・技能を習得する。
- III. 指示された仕事を遂行するために、職場のマナー、来客対応、電話対応の基本、結婚・弔事のマナー、文書の取り扱いなどの知識・技能を習得する。

授業終了時の到達目標

- I. 社会人常識マナー検定3級取得
- II. 就職活動期から学生の常識は通用しなくなることを自覚し、正しい社会常識、ビジネスマナー、コミュニケーションを学び、活用する。
また、社会・組織の一員として必要不可欠な基本的知識を身につけ、社内外の人と良好な関係を築くために求められるコミュニケーション能力を習得する。

実務経験有無

実務経験内容

有

広報職として10年の実務経験を活かし、より実務的な授業内容にする

時間外に必要な学修

【準備学習】

次の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する

回	テーマ	内容
1	◆動機付け ◆社会人常識マナー検定概要説明 I. コミュニケーション	◆動機付けおよび、授業概要説明 ◆検定目標：社会常識マナー検定内容説明 I. コミュニケーションとは ビジネスにおけるコミュニケーションとは コミュニケーションの種類 社内コミュニケーション
2	I. コミュニケーション	コミュニケーション向上のポイント 第一印象の重要性 好感をもたれる立ち居振る舞い 挨拶と美しいお辞儀
3	I. コミュニケーション II. 社会常識	わかりやすい話し方と上手な聞き方 指示の受け方・報告の仕方
4	III. コミュニケーション②	敬語、丁寧語、謙譲語を使い分ける 職場での言葉遣い
5	III. コミュニケーション②	ビジネス文書の書き方と留意点 社内文書の種類と目的 ビジネス文書の形式と作成ポイント
6	確認プリントを解く	コミュニケーション章での確認問題を解く
7	IV. ビジネスマナー	来客対応 名刺交換
8	V. 電話対応	受け方の基本手順
9	VI. 交際業務	慶事マナー 弔事のマナー 病気見舞いについて理解する

回	テ ー マ	内 容		
10	VII. 文書の受け取り・発送他	文書類の受け取りや発送 郵送方法 オフィス環境整備、事務機器		
11	社会人常識マナー検定対策①	過去問題を解き、検定合格のための対策を行う		
12～ 14	社会人常識マナー検定対策②	過去問題を解き、検定合格のための対策を行う		
15	期末試験	前期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
I. 社会人常識マナー検定テキスト2・3級		出席率	30.0%	
II. 社会人常識マナー検定試験 最新過去問題集		授業態度	20.0%	
		期末試験	30.0%	
		確認プリント	20.0%	

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	2020/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	8回	1単位(16時間)	必須	平坂 篤
授業の概要				
3KAN教育の後半として、就職活動を通して社会人に必要なスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
1)3KAN教育(1.自己効力感 2.成長実感 3.学び続ける習慣)により企業が求める人材を育成する 2)基礎学力、専門知識を将来社会において発揮することができるための汎用的能力の育成 3)目標を設定し管理することによって、自己成長を実感させ、将来設計ができるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内 容		
1	就職活動の動きを知る	1. 就職活動の動き 2. 求人票の見方 3. 企業訪問 4. 就職試験 5. 企業が欲しい人材 6. 自己分析		
2	実社会をシミュレーション(疑似体験)	①PDCA 社会人に求められるもの ほう・れん・そう → かく・れん・ぼう 5W3H ②PDCA 学習における『PDCA』 日常における『PDCA』 新社会人における『PDCA』		
3	実社会をシミュレーション(疑似体験) 討論(聴く、考える、話すの訓練)	ディスカッション (インバスケ思考)		
4	就職や社会におけるSNSの活用	(前半) 1. SNSとはどのようなものか 2. SNSを利用した就職活動の方法例 3. SNSの利用を誤った場合の失敗例 (後半) ・著作権とは? ・肖像権とは? ・SNSへ画像や動画を投稿する際の注意点		
5	人と人が力を合わせて、問題解決する (グループワーク)	～聴く力をつけ、いい質問をする～ 1. グループワーク 2. Win-Winの関係 3. 7つの習慣		

回	テーマ	内 容		
6	働くことの基礎知識～労働・給与・税金～	給与計算の基礎知識 ・給与に関する法律 ・給与支払いの5原則 ・給与明細の見方 ・残業時間の計算 ・法定労働時間と変形労働時間制 ・残業時間を計算する ・時間外労働の割増率 ・税金について		
7	新聞の読み方	徳島新聞社		
8	就職するにあたっての準備や心構え	ジョブカフェ徳島		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・未来創造手帳 ・各コマごとに配布するプリント		出席率	100.0%	1コマ：A評価 2コマ欠課：B評価 3～4コマ欠課：C評価 5コマ以上：D評価 ただし、フォローを受けた場合はカウントしないが、最高はB評価とする

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
企業実習		情報システム学科/3年	2020/後期	外部実習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	180回	0単位(360時間)	選択	平坂 篤
授業の概要				
内定企業によるOJT				
授業終了時の到達目標				
入社前に内定企業で働くことで、仕事内容を覚える				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
【準備学習】 本日の業務を振り返り翌日に備える				
回	テーマ	内 容		
1~ 180	企業OJT	企業OJT		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		企業による評価	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
データマーケティング演習		情報システム学科/3年	2020/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	15回	2単位(30時間)	選択	平坂 篤
授業の概要				
Excelを使用してデータ分析をする技術を身につける				
授業終了時の到達目標				
Excelを活用して、簡易的なデータ分析能力を身につける				
実務経験有無	実務経験内容			
有	平坂 篤: カスタマエンジニアとして5年の勤務経験 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。			
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内 容		
1	経験則は正しいか	相関関係と因果関係		
2	予測してシミュレーションしてみる	回帰分析		
3	予測してシミュレーションしてみる	重回帰分析		
4	数字じゃないデータを数字に変換する	ダミー変数を使う		
5	どんな組み合わせが効果的?	影響度を調べる		
6	小テスト	相関関係・回帰分析		
7	儲けは出るのか	損益分岐点を計算		
8	儲けは出るのか	シナリオを考えて利益計算をする		
9	データの分布	ヒストグラム		
10	データの分布	標準偏差		
11	検定			
12	検定 地図上にデータを配置	Excelで地図にグラフを表示する		
13	地図上にデータを配置	Excelで地図にグラフを表示する		
14	小テスト	損益分岐点・ヒストグラム		

回	テ ー マ	内 容		
15	期末試験			
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	秀和システム 図解でわかる 最新 エクセルのデータ分析がみるみるわかる本	出席率 授業態度 確認テスト 実習・実技評価 期末試験	20.0% 20.0% 10.0% 20.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
レクリエーション実習		情報システム学科/3年	2020/後期	実習
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)	選択	平坂 篤
授業の概要				
<p>青少年センターの体育館を使用し、適度な運動を行う。 体育館が使用できない場合は、頭を活性化できる室内ゲームを行う。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>普段動かさない体の各部を使用することで、健康的な体を育成する。 ITの使用や勉強などによるストレスを発散し、心身の健康を保つ。 室内ゲームにより、脳内の活性化と、グループワークを身につける。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
<p>【準備学習】 準備運動をして体を慣らしておくこと</p>				
回	テーマ	内容		
1~12	体育館でのレクリエーション	チームスポーツの体験 ・バレーボール ・バスケットボール ・バドミントン ・フットサル ・ドッジボール ・ドロケイ ・陣取りゲーム など		
13	室内ゲーム	インシデント対応ボードゲーム		
14	室内ゲーム	人狼ゲーム		
15	室内ゲーム	トーナメントによる対戦ゲーム		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
青少年センター 体育館		出席率	100.0%	

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	2020/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	板東 里枝
授業の概要				
①表記技能/ビジネス文書の書き表し方 ②表現技能/ビジネス文書を書く要領 ③実務技能/ビジネス文書を作成する、取り扱う ④検定過去問題				
授業終了時の到達目標				
①ビジネス文書技能検定3級または2級の取得 ②実社会でビジネス文書を正確、迅速に作成できるよう基本知識を身につける				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広報職として10年の実務経験を活かし、より実務的な授業内容にする		
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内容		
1	動機付け I. 表記技能	前期 ビジネス文書の必要性 検定概要説明 ①数字の書き表し方 ②句読点の使い方 ③封筒の宛名書き ④返信ハガキについて		
2	I. 表記技能	⑤通信文書のレイアウト		
3	I. 表記技能	⑥通信文書/本文 前文・主文・末文・記書きについて 頭語・結語、時候のあいさつ、安否・感謝のあいさつについて 主文のまとめかたについて 末文のあいさつとは 記書きと		
4~5	I. 表記技能 II. 表現技能 III. 実務技能	通信文書/後付け 追伸、同封物、以上、担当者について 通信文書の基本的レイアウトの確認問題を解く 表現技能/正確な文書を書くために、類義語の使い分け、紛らわしい用語を使い分ける、的確な件名をつける、図表がかける 礼儀正しい文書/尊敬語・謙譲語 基本的な慣用語を知る 社内文書作成について/通知文書の作成		
6~7	II. 表現技能 III. 実務技能	表現技能の問題を解き、理解度を確認する 社内文書作成について/通知文書、帳票類 社外文書(通知文)の作成について 郵便の知識について 用紙の大きさについて		
8~10	ビジネス文書検定対策/ビジネス文書検定過去問題を解	ビジネス文書検定の対策として、過去問題を解		

回	テ ー マ	内 容		
11～ 14	ビジネス文書検定を受験しての振り返り ビジネス文書応用	検定受験しての、振り返り(自己採点) ビジネス文書応用として稟議書、議事録作成について理解する		
15	期末試験	期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ビジネス文書技能検定問題集		出席率 期末試験 検定対策・課題 検定結果	20.0% 20.0% 30.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業制作(開発・プレゼン)		情報システム学科/3年	2020/後期	実習
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)	選択	平坂篤, 吉村, 松崎友
授業の概要				
各グループごとにシステムを開発する				
授業終了時の到達目標				
システムを開発・テスト・運用までできるようになる 開発目的や趣旨をユーザに説明できるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平坂 篤: カスタマエンジニアとして5年の勤務経験 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。		
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内 容		
1	チーム編成・確認	前期のチーム編成、作成物などを確認		
2	チーム作業1	役割分担(フロント・サーバサイド・データ入力・資料作成など)、スケジュール作成		
3~ 8	チーム作業2	内部設計		
9	中間報告1	作業進捗報告プレゼン		
10~ 14	チーム作業3	内部設計		
15	中間報告2	作業進捗報告プレゼン ※進捗の悪いグループはチームを再編する		
16~ 20	チーム作業4	内部設計		
21	中間報告3	作業進捗報告プレゼン ※進捗の悪いグループはチームを再編する		
22~ 26	チーム作業5	内部設計		
27	中間報告4	作業進捗報告プレゼン ※進捗の悪いグループはチームを再編する		
28~ 32	チーム作業6	内部設計		
33	中間報告5	作業進捗報告プレゼン		
34~ 38	チーム作業7	内部設計		
39	中間報告6	作業進捗報告プレゼン		

回	テ ー マ	内 容
40～ 44	チーム作業8	内部設計

回	テ ー マ	内 容		
45	中間報告 7	作業進捗報告プレゼン		
46～ 50	チーム作業 9	内部設計		
51	中間報告 8	作業進捗報告プレゼン		
52～ 56	チーム作業 10	内部設計		
57	中間報告 9	作業進捗報告プレゼン		
58～ 62	チーム作業 11	内部設計		
63	中間報告 10	作業進捗報告プレゼン		
64～ 68	チーム作業 12	テスト・運用		
69	中間報告 11	作業進捗報告プレゼン		
70～ 74	チーム作業 13	テスト・運用		
75	中間報告 12	作業進捗報告プレゼン		
76～ 80	チーム作業 14	テスト・運用		
81	中間報告 13	作業進捗報告プレゼン		
82～ 86	チーム作業 15	最終発表準備		
87	最終発表リハーサル	最終発表のためのリハーサル		
88～ 89	チーム作業 15	最終発表用の資料・機材準備		
90	最終発表	最終発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
グループ・制作内容によって、教科書や教材を個別に用意		出席率 中間発表 最終発表	30.0% 35.0% 35.0%	課題・レポートは中間報告で採点 実習・実技評価は最終発表で採点とする

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
AIプログラミング(Python)		情報システム学科/3年	2020/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	15回	2単位(30時間)	選択	平坂 篤
授業の概要				
python3を使った基本処理と実習を行います。 出来る事の多い言語ですが、pythonは知識量や発想によって学ぶ応用操作が変わります。 基本操作を学んだ後は各自の開発演習を行う形を取ります。				
授業終了時の到達目標				
Pythonの基本的な処理と、何らかのライブラリをインポートして機能開発を行える				
実務経験有無	実務経験内容			
有	松崎 友亮: システム開発経験8年、Webアプリ開発経験5年 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。			
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内容		
1	pythonについて	pythonについて、教科書を交えつつどんな事が出来るかなどの説明を行う		
2	実習環境構築	Lesson2に従い、環境構築を行う		
3~ 5	基本文法	Lesson3・4に従い、基本文法と動作確認を学ぶ		
6~ 7	開発の基本	Lesson5に従い、動きの作成を学ぶ		
8~ 9	画面の操作	Lesson6に従い、画面の設計を学ぶ		
10~ 12	機能の拡充と実装	Lesson7・8についての解説と実習を行う		
13~ 15	pythonによる自由開発	pythonで【なにか】を作る		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ソーテック社 「いちばんやさしい」python入門教室 大澤文孝		出席率 実習・実技評価	20.0% 80.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
A I 概論		情報システム学科/3年	2020/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	30回	4単位(60時間)	選択	平坂 篤
授業の概要				
AIの概要を学び、日常におけるAIの活用事例を学ぶ。 AIを仕事や生活に活用する方法について考察する。 AIを利用することで将来の生活がどのように変化するのか考える。				
授業終了時の到達目標				
AIの身近な活用の実際について理解する。 AIを生活や仕事に活かす方法について考察できるようになる。 AIが仕事とどうかかわっていくのかを考え、卒業後の社会人生活を				
実務経験有無		実務経験内容		
有		平坂 篤: カスタマエンジニアとして5年の勤務経験 これまでの勤務経験を活かし学生のロールモデルとなること。		
時間外に必要な学修				
【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				
回	テーマ	内 容		
1	AI概要	AIとはどんなものか、AIの概要を学習する		
2	PART1 AIのキホン	CHAPTER01 AIってなあに?		
3	PART1 AIのキホン	CHAPTER02 身近に存在するAI		
4	PART1 AIのキホン	CHAPTER03 AIが得意なこと・苦手なこと		
5	PART1 AIのキホン	CHAPTER04 AIの歴史		
6	PART1 AIのキホン	CHAPTER05 AIはなにをやっているの?		
7	PART1 AIのキホン	CHAPTER06 機械学習ってなあに?		
8	PART1 AIのキホン	CHAPTER07 ディープラーニングってなあに?		
9	PART1 AIのキホン	CHAPTER08 AIが学習するってどういうこと?		
10	PART1 AIのキホン	CHAPTER09 AIを使ってみよう!		
11	PART2 AIとシゴト	CHAPTER01 AIで仕事はどう変わる?		
12	PART2 AIとシゴト	CHAPTER02 問い合わせ窓口/コールセンター		
13	PART2 AIとシゴト	CHAPTER03 料理研究家		
14	PART2 AIとシゴト	CHAPTER04 アナウンサー/声優		

回	テ ー マ	内 容
15	PART2 AIとシゴト	CHAPTER05 保育士/教師/塾講師

回	テ ー マ	内 容		
16	PART2 AIとシゴト	CHAPTER06 小説家		
17	PART2 AIとシゴト	CHAPTER07 アニメーター		
18	PART2 AIとシゴト	CHAPTER08 医師		
19	PART2 AIとシゴト	CHAPTER09 農家		
20	PART2 AIとシゴト	CHAPTER10 秘書		
21	PART2 AIとシゴト	CHAPTER11 翻訳家		
22	PART2 AIとシゴト	CHAPTER12 これからのAIと仕事		
23	AIは人間にとって有益か	テーマについて賛成と反対に分かれ、討論を行う。 その後、出てきた内容について、さらに話し合いを行い、AIの将来について考察する。		
24	AIによる未来像	AIを利用することで、周りの生活はどう変化するのかをクラス全員で話し合う。 できるだけ多くの意見をブレインストーミング形式で出し合う。 最終的に出た意見をグループ化し、グループごとに発表を行う。		
25～ 30	論文作成	AIについての論文を作成する。 AIと結びつく内容であれば細かい書き方などは指定しない が、6コマ(9時間)に相当する深い内容の論文を作成する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
いちばんやさしい AI超入門		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 10.0% 80.0%	