

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	2023/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)	選択	合田 千佳
授業の概要				
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				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ PowerPointの基本操作技術を身につける</li> <li>・ 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</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	営業事務として2年の実務経験・専門学校講師として27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作成などの経験や様々な資格取得教育担当を活かし学生の技術力を高める授業を展開する			
時間外に必要な学修				
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				
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 企業が求めるヒューマンスキルの中の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	グループディスカッション テーマ「よいプレゼンテーションと悪いプレゼンテーション」	グループごとに「よいプレゼンテーションと悪いプレゼンテーション」というテーマでディスカッションする		
3~4	プレゼンテーション実習(3分間スピーチ)	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		
5	プレゼンテーション実習(3分間スピーチ)フィードバック  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・シナリオ設計・スタイル設計)	プレゼンテーション実習を振り返り、各自のプレゼンテーションの課題を発見する  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 聞き手が得られる価値をイメージできるよう具体的に表現し、メッセージを届ける方法を確認する		
6	PowerPoint2019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		
7	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		
8	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		
9	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		

回	テーマ	内 容		
10	プレゼンテーションをサポートする機能 効果的なプレゼン資料の作成方法 レジュメの書き方 Office Online・Googleスライドの操作方法	プレゼンをサポートする機能、効果的なスライドの作成方法(内容や色の知識)を理解する レジュメの概要と効果的なレジュメの作成方法 Office Online・Googleスライドの操作方法の習得する		
11	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		
12～ 13	ライトニングトークとは ライトニングトーク準備 スライドのカスタマイズ	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)準備を行う		
14～ 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>・よくわかるMicrosoft Office PowerPoint2019 (基礎)</li> <li>・よくわかるMicrosoft Office PowerPoint2016 (応用)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>課題・レポート</li> <li>実習・実技評価</li> <li>出席率</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>30.0%</li> <li>50.0%</li> <li>20.0%</li> </ul>	

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	2023/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)	選択	塩田 和正
授業の概要				
・ 専門学校での学習の意味を理解し進路を決定する際に必要な知識とスキルを身につける				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>自己PRや志望動機など履歴書に必要な項目を自ら考えて表現することが出来る</li> <li>就職活動の進め方を理解し自主的に活動することが出来る</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>「物の見方」「考え方」「行動の仕方」を意識的に前向きにして「気付くこと」を習慣化する</li> <li>自分の就職活動の状況を報告できるように準備しておく</li> </ul>				
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	■動画教材：偶然がつくる人生	意識の持ち方で見えるものが変わって来ることを解説		
3	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		
4	■動画教材：モノの見方	自分のモノの見方の特徴を把握する モノの見方を広くする方法とは モノの見方を広くするための行動とは モノの見方の難しさの再確認		
5	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		
6	■動画教材：文章の書き方と構成の仕方①	文章の書き方の基本を理解する 文章の構成の基本を理解する キャッチコピーを作ろう		
7	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		
8	■動画教材：考え方(その1)①	論理的とは ブレインストーミングの基本を知る 帰納法とは 思考法について考える		
9	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		
10	■面接のポイントを理解する	面接の目的を知る 準備の仕方を知る 今まで作成した課題の活用方法を再度考える		
11	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		

回	テ ー マ	内 容		
12～ 15	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・オンラインとともに臨機応変できる力を身につける		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・就活ゼミ教材		出席率 課題・レポート	60.0% 40.0%	

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	2023/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)	選択	梶河 沙耶子
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 Wordを使用したビジネス文書作成の仕方を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
財団法人実務技能検定協会 ビジネス文書検定3級 合格 社外文書、社内文書の作成方法習得				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
常用漢字を覚える				
回	テーマ	内容		
1	授業概要 ビジネス文書検定 3級対策	授業評価 ビジネス文書とは 1. 総合 2. 用字		
2	第I章 表記技能	2. 用字 3. 用語		
3	第I章 表記技能	4. 書式		
4	過去問題実施 解説	3級 表記技能のみ実施 第66、67回		
5	第II章 表現技能	1. 正確な文書 2. 分かりやすい文書		
6	第II章 表現技能	3. 文章の取り扱い		
7	過去問題実施 解説	3級 表現技能のみ実施 第66、67回		
8	第III章 実務技能	1. 社内文書		
9	第III章 実務技能	2. 社外文書		
10	第III章 実務技能	3. 文章の取り扱い		
11	過去問題実施 解説	3級 実務技能のみ実施 第66、67回		
12	過去問題実施 解説	3級 過去問題 第68回		
13	過去問題実施 解説	3級 過去問題 第69回		
14	ビジネス文書検定 2級対策	過去問実施 解説		
15	ビジネス文書検定 2級対策	過去問実施 解説		

回	テ ー マ	内 容		
16	ビジネス文書検定 2級対策	過去問実施 解説		
17～ 21	ビジネス文書検定対策	3級受験・2級受験対策		
22～ 28	ビジネス文書作成（課題）	Wordを使ったビジネス文書作成 タイピング練習		
29	期末試験	期末試験		
30	期末試験返却	期末試験返却 課題作成		
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<改定新版> ビジネス文書検定 実問題集 3級 第66回～ 第71回		出席率 課題・レポート 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
社会人基礎講座Ⅲ		情報システム学科/3年	2023/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)	必須	森川 和哉
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>●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</li> <li>●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</li> <li>●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</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>●社会人基礎知識および基礎能力が身に着いていること</li> <li>●感謝と謝罪が素直にできる社会人になる</li> <li>●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</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
テキストの該当ページを事前に確認する事 配布したプリントを利用して毎回復習を行う事				
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 自己紹介文を考える		
2	新入社員学①	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 会社のルールについて学ぶ		
3	新入社員学②	社会保険の基礎を学ぶことにより給与を知る		
4	コミュニケーション①	コンセンサスゲームを使い「合意形成」を学ぶ		
5	新入社員学③	社会人として必要な挨拶の基本と席次について学ぶ		
6	新入社員学④	仕事の進め方 ビジネスの3原則及び5つのビジネス意識		
7	コミュニケーション②	コンセンサスゲームを使い「合意形成」を学ぶ		
8	新入社員学⑤	各種ハラスメントについて		
9	新入社員学⑥	社会人の人間関係について 人付き合いについて		
10	ビジネス基礎知識①	電話対応のポイント		
11	ビジネス基礎知識②	慶弔時のマナーについて		
12	ビジネス基礎知識③	時事問題について		
13	ビジネス基礎知識④	会社で使われるビジネス用語		

回	テ ー マ	内 容		
14	ビジネス基礎知識⑤	ストレスとメンタルヘルスについて		
15	まとめ	まとめ		
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 私製教材		出席率 確認テスト	50.0% 50.0%	



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	2023/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	3単位(90時間)	選択	平松 謙治
授業の概要				
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				
授業終了時の到達目標				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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		
時間外に必要な学修				
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				
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	チュートリアル プロダクトバックログ	チュートリアルスプリント チームを作成し担当を決める		
3	チュートリアル スプリント1	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を作成		
4	チュートリアル スプリント1	スプリントバックログを作成		
5~ 7	チュートリアル スプリント1	スプリントを実施		
8	チュートリアル スプリント1	スプリントレビュー		
9	チュートリアル リリースと運用	ここまでの成果物を運用する		
10	チュートリアル ここまでの内容の振り返り	レトロスペクティブ		
11~ 12	プロダクトバックログ	プロダクトバックログを検討する		
13	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		
14	スプリント2	スプリントバックログの生成		
15~ 17	スプリント2	スプリントの実施		
18	スプリント2	スプリントレビュー スプリントレトロスペクティブ		
19	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		

回	テ ー マ	内 容		
20	スプリント3	スプリントバックログの生成		
21~ 23	スプリント3	スプリントの実施		
24	スプリント3	スプリントレビュー スプリントレトロスペクティブ		
25	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		
26	スプリント4	スプリントバックログの生成		
27~ 29	スプリント4	スプリントの実施		
30	スプリント4	スプリントレビュー		
31	スプリント5	スプリント5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		
32	スプリント5	スプリントバックログの生成		
33~ 35	スプリント5	スプリントの実施		
36	スプリント5	スプリントレビュー スプリントレトロスペクティブ		
37	スプリント6	スプリント6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		
38	スプリント6	スプリントバックログの生成		
39~ 41	スプリント6	スプリントの実施		
42	スプリント6	スプリントレビュー		
43~ 44	リリース	リリースに向けてデバッグと最終調整		
45	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%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
RPA演習		情報システム学科/3年	2023/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	15回	1単位(30時間)	選択	平松 謙治
授業の概要				
パソコン上作業している日常業務をPythonで自動化する				
授業終了時の到達目標				
・日常業務を自動化する				
実務経験有無	実務経験内容			
有	ActiveXによる自動化は経験あり、それをPythonで展開した処理方法をレクチャーする			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	Python実行環境整備	仮想環境の構築 ライブラリ追加 VisualStudioCodeの環境整備		
2	Excelブック操作	Excelセル操作		
3	Excelブック操作	Excelブック作成 シート操作		
4 ~5	Excelブック操作	行・列操作		
6 ~8	Excelブック操作	グラフ操作		
9	Googleスプレッドシート	Googleアカウントとプロジェクトを作成する		
10 ~11	Googleスプレッドシート	スプレッドシートを作成する セル操作		
12	フォルダ・ファイル操作	プログラム上でフォルダ・ファイル操作する		
13	文字列操作	encoding、正規表現		
14~ 15	業務自動化	フォルダの内奥を一括操作する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・Pythonでかなえる Excel作業効率化		課題・レポート 出席率	80.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
AIプログラミング言語		情報システム学科/3年	2023/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	木部 克哉
授業の概要				
機械学習、AIプログラミングをスムーズに行うためのPythonの文法を習得する				
授業終了時の到達目標				
Pythonでのプログラム記述、AIプログラミングにかかわるリスト等の理解				
実務経験有無		実務経験内容		
有		6年間プログラマ、エンジニアとして自社ソフトの開発、運用、サーバの保守等、派遣にてPOSシステム改修等を行う。		
時間外に必要な学修				
プログラミング課題が提出期限に間に合わない場合は時間外で進める				
回	テーマ	内容		
1	Python、機械学習の概要	教科書1章内の機械学習について		
2	Python、機械学習の概要	教科書1章内の機械学習について		
3	Python、機械学習の概要	Pythonの開発環境の構築		
4	変数と演算	日本語の出力、演算		
5	変数と演算	変数の基本、文字列連結等のデータ加工		
6	変数と演算	ユーザからの入力を受け取る		
7	Pythonでのデータ型	データ型の基本、型変換を理解する		
8	配列の概要	配列の基本、リストを扱う		
9	配列	2次元配列、3次元配列を扱う		
10	配列	配列の初期化、要素の追加を行う		
11	配列	スライス、配列の代入、コピー操作		
12	配列	ディクショナリを使用し キー/値の組でデータを管理する		

回	テ ー マ	内 容		
13	条件分岐	条件分岐、比較演算子等について		
14	条件分岐	2つの値を比較する		
15	条件分岐	条件に応じて処理を分岐する		
16	条件分岐	条件によってエラーごとの処理を行う エラーの扱い		
17	繰り返し処理	For文について 条件を満たしている間だけ処理を繰り返す		
18	繰り返し処理	指定された回数だけ処理を繰り返す		
19	繰り返し処理	強制的にループを中断する		
20	繰り返し処理	リストや辞書から順に値を取り出す		
21	繰り返し処理	ループの現在の周回をスキップする		
22	ユーザ定義関数	基本的な関数の書き方を理解する		
23	ユーザ定義関数	変数の有効範囲を理解する		
24	ユーザ定義関数	引数にデフォルト値を設定する		
25	ユーザ定義関数	値を返す関数を扱う		
26	基本ライブラリ	ファイルのimportについて 文字列を操作		
27	基本ライブラリ	基本的な数学演算、日付／時刻を操作		
28	基本ライブラリ	テキストファイルに文字列を書き込む		
29	基本ライブラリ	テキストファイルから文字列を読み込む		
30	最終課題	授業内課題に取り組む		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
今すぐ試したい!機械学習・深層学習画像認識プログラミングレシピ		課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業研究(企画・設計)		情報システム学科/3年	2023/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	塩田,平松
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				
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				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニア・プログラマーとして10年間勤務		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	卒業研究の意義、流れについて	卒業研究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		

回	テ ー マ	内 容		
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		
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

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
AWSクラウド演習		情報システム学科/3年	2023/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	塩田 和正
授業の概要				
基本的なAWS (Amazon Web Service)のサービスを利用するうえで必要な基本的な知識を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
AWS 認定クラウドプラクティショナー合格				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
ラボ演習が途中になった場合は、次授業までに完了しておく				
回	テーマ	内容		
1	モジュール0 : コース紹介 ・ AWSとは ・ AWS academyのコース紹介	AWS Academy Cloud Foundations コースの目的 AWS 認定試験について AWS 公式サイトについて		
2	モジュール1 : クラウドのコンセプト ラボ環境の使い方	さまざまなクラウドコンピューティングモデルの種類について クラウドコンピューティングの 6 つの利点について 主要な AWS のサービスカテゴリとコアサービスについて AWS Cloud Adoption Framework (AWS CAF) について		
3~ 4	モジュール 2 : クラウドエコノミクスと請求	AWS の料金理念について 料金設定の基本的な要素について 総所有コストの要素について 簡易見積りツールの結果について コストに関するデータを確認し、請求とアカウントの可視化について AWS 請求ダッシュボードの機能について AWS 請求書、AWS Cost Explorer、AWS Budgets、AWS のコストと使用状況レポートの使用方法について さまざまな AWS テクニカルサポートプランと特徴について		
5~ 6	モジュール 3 : AWS グローバルインフラストラクチャの概要	AWS リージョン、アベイラビリティゾーン、エッジロケーションの違いについて AWS のサービスとサービスカテゴリについて		
7~ 8	モジュール 4 : AWS クラウドのセキュリティ	責任共有モデルについて お客様と AWS の責任について IAM のユーザー、グループ、ロールについて IAM のさまざまな種類のセキュリティ認証情報について 新しい AWS アカウントを保護する手順		
9~ 10	モジュール 5 : ネットワークとコンテンツ配信	ネットワークの基本の確認 Amazon VPC を使用したクラウドの仮想ネットワークについて VPC を構築する手順について セキュリティグループについて		



回	テ ー マ	内 容		
11	ラボ①	VPCを利用する演習		
12~ 13	モジュール 6 : コンピューティング	EC2 マナジメントコンソールの機能について Amazon EC2 で基本的な機能を実行し、仮想コンピューティング環境を構築する Amazon EC2 のコスト最適化要素について AWS Elastic Beanstalk をいつ使用すべきか AWS Lambdaについて		
14~ 15	ラボ2?	EC2を使った演習		
16~ 17	モジュール 7 : ストレージ	Amazon S3 について Amazon EBS について Amazon EFS について Amazon S3 Glacier について Amazon EBS、Amazon S3、Amazon EFS、Amazon S3 Glacier の違い		
18~ 19	ラボ③	S3を使った演習		
20~ 21	モジュール 8 : データベース	Amazon RDSについて Amazon DynamoDB について Amazon Redshift について Amazon Aurora について 起動、設定、操作など、RDS データベースでタスクを実行する		
22~ 23	ラボ④	RDSを使った演習		
24~ 25	モジュール 9 : クラウドアーキテクチャ	AWS Well-Architected フレームワークについて 信頼性と高可用性の重要性 AWS Trusted Advisor について		
26~ 27	モジュール 10 : Auto Scalingとモニタリング	Elastic Load Balancingについて Amazon CloudWatch によって AWS リソースとアプリケーションのリアルタイムのモニタリングを実施する方法 ワークロードの変化に応じて Amazon EC2 Auto Scaling がサーバーを起動および終了する方法 スケーリングと負荷分散のタスクを実行してアーキテクチャを改善する方法		
28~ 29	ラボ5?	総合演習		
30	期末試験対策	期末試験対策を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AWSの基本・仕組み・重要用語が全部分かる教科書		期末試験 出席率 課題・レポート	60.0% 20.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
A I プログラミング演習		情報システム学科/3年	2023/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)	必須	平松 謙治

## 授業の概要

- ・ Pythonの基本的な使い方を知る
- ・ 自然言語処理の基礎を理解する
- ・ 基本的な予測方法を学ぶ

## 授業終了時の到達目標

- ・ Pythonを使用し基本的なアプリケーションを組み上げる

## 実務経験有無

## 実務経験内容

## 時間外に必要な学修

授業内で完了しなかったデータ解析を次の授業に向けて完了させておく

回	テーマ	内容
1	Python	Pythonの導入と基礎プログラム作成
2	Python	Pythonへフレームワークを追加する方法を練習する
3	スクレイピング	スクレイピングとは スクレイピングライブラリの導入
4~8	スクレイピング	プログラム実装
9	自然言語処理	自然言語の処理概要
10	自然言語処理	文書を分解する形態素解析と文書を構成するマルコフチェーン
11~13	自然言語処理	辞書と文書自動作成
14~18	自然言語処理	アプリケーション作成
19	手書き文字解析	手書き文字解析概要と導入
20~23	手書き文字解析	手書きモデルの作成
24	表データ解析	概要と導入
25	表データ解析	データ解析とモデル作成
26	表データ解析	アプリケーション作成
27	回帰分析	概要と導入
28~30	回帰分析	モデル作成 アプリケーション作成

回	テーマ	内容		
		評価基準	評価率	その他
	教科書・教材			
	・いちばんやさしいPython機械学習の教本 人気講師が教える業務で役立つ実践ノウハウ	課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
卒業研究		情報システム学科/3年	2023/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	115回	7単位(230時間)	必須	片山, 平木, 鹿庭
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期に企画した内容を元に製品を完成する。</li> <li>・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。</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		IT業界での業務経験		
時間外に必要な学修				
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				
回	テーマ	内容		
1~2	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。		
3~9	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。		
10	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。		
11~17	第3週目 製造工程	設計資料を元に製造する		
18	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。		
19~25	第4週目 製造工程	設計資料を元に製造する		
26	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。		
27~33	第5週目 製造工程	設計資料を元に製造する		
34	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。		
35~41	第6週目 製造工程	設計資料を元に製造する		
42	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。		
43~49	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研究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。		

回	テ ー マ	内 容
50～ 56	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。
57	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。
58～ 64	第9週目 製造工程	設計資料を元に製造する。
65	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。
66～ 72	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。
73	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。
74～ 80	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。
81	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。
82～ 88	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。
89	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。
90～ 96	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
97	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。
98～ 104	第14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
105	第14週目 製造工程・テスト工程 最終発表準備・最終発表	第14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。
106 ～ 112	第15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
113 ～ 115	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

回	テーマ	内容		
		評価基準	評価率	その他
	教科書・教材	課題・レポート 出席率	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ビッグデータ活用演習		情報システム学科/3年	2023/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)	必須	合田 千佳
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・データ分析のためExcelアドイン機能を活用し、関数・グラフ・集計・分析機能を学ぶ</li> <li>・企業が求める主体的に考える力を持った人材を育成するために、生徒が受動的になってしまう授業ではなく、能動的に学ぶことができるようアクティブラーニング教育を行う。</li> <li>・産学連携企画として、現在の高松丸亀町商店街へのフィールドワークやヒアリング調査を通し、データ収集、データ分析を行い、高松丸亀町商店街の問題点を洗い出し、問題解決企画コンペをグループワークで行う</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングの4つの理論（ペネフィット、セグメンテーションとターゲティング、差別化、4P）体系を身に付ける</li> <li>・データ分析手法を用い、目的とする資料を作成できる</li> <li>・企画書を作成し、効果的なプレゼンテーションを行う力を身につける</li> <li>・アクティブラーニング教育を通し、主体的に考える力を持ち、それを実現する力を身につける</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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を経験		
時間外に必要な学修				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・次回の授業内容を踏まえてテキストを用いて予習する</li> <li>・社会経済の様々な変化にアンテナを張り、情報を収集する</li> </ul>				
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＝ペネフィットを知る		
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 「あなたの商品でなければいけない理由をつくる」 差別化と強みを知る		
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	題材のイタリアンレストラン改善企画プレゼンテーション 実習準備		
6	マーケティング基礎	題材のイタリアンレストラン改善企画プレゼンテーション 実習		
7	マーケティング基礎まとめ 企画書、資料作成方法	②ビジネス課題発見力 第9章 移動平均 第10章 季節調整		
8	ビジネスデータ分析の基礎 ①ビジネスデータ把握力	③ビジネス仮説検証力 第11章 集計 第12章 散布図 第13章 相関		

回	テーマ	内 容		
9	ビジネスデータ分析の基礎 ①ビジネスデータ把握力	③ビジネス仮説検証力 第14章 回帰分析 第15章 最適化		
10	ビジネスデータ分析の基礎 ②ビジネス課題発見力	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		
11	企画コンペ準備 グループ分け、現状調査 フィールドワークの準備	グループに分かれて、イベント企画コンペ準備（現状調査）、次回フィールドワークとヒアリング調査（現状分析）に必要な作業の洗い出しと準備、役割分担を行う		
12	企画コンペ準備 現状分析（フィールドワークとヒアリング調査）	グループに分かれて、企画コンペに向けて、香川県内及び丸亀町商店街などの現状分析のためフィールドワークとヒアリング調査を行う		
13～ 14	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (1)現状分析 (データ収集とデータ分析) 企画書作り	前回フィールドワークの調査報告レポート作成 グループに分かれて、企画コンペに向けて、香川県内及び丸亀町商店街などの現状分析のためデータ収集、データ分析を行う		
15～ 16	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (2)コンセプト策定 企画書作り	イベントの目的と対象者ターゲットの行動やニーズを明確にし、コンセプト（概念・全体を通した基本的な考え方）を策定する		
17～ 19	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (3)計画立案 ①基本構想 ②基本計画 企画書作り	企画の基本構想（目指すべき方向と実現に向けた基本的な枠組みを明らかにした計画書）を作成する 基本計画（基本構想をより具体的に実現に向けた具体的な指針や課題を目に見える形で提示する）を作成する		
20～ 21	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (3)計画立案 ②基本計画 ③実施計画 企画書作り	基本計画（基本構想をより具体的に実現に向けた具体的な指針や課題を目に見える形で提示する）を作成する 実施計画（基本計画の制度をさらに高め、開催に向けた現実的な対応を詳細に詰めていく作業）を作成する		
22～ 23	企画コンペ準備 イベント企画の手順 (4)広告宣伝 企画書完成	企画したイベントの顧客動員のために、どのような広報宣伝方法が周知とROI（費用対効果）によいか決定する 提出用の企画書を完成させる		
24～ 27	企画コンペ準備 プレゼンテーション資料作り	グループに分かれて、企画プレゼン用の効果的な資料作成、発表準備を行う		
28	企画コンペプレゼンリハーサルと最終チェック	最終発表前のリハーサルを行い、修正箇所を直す 発表の仕方、事前準備についても再確認を行う		
29～ 30	企画コンペプレゼンテーションの実施	1. 企画コンペプレゼンテーションの実施 2. 質疑応答 3. プレゼンを評価し、各自、今後のプレゼンテーションへの課題を確認		
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 実習・実技評価 出席率	40.0% 40.0% 20.0%	