

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
サーバー構築演習		情報システム学科/2年	2024/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	45回	3単位(90時間)	必須	平松 謙治
授業の概要				
Linuxサーバの構築				
授業終了時の到達目標				
Linuxの詳細な基本管理事項を覚える。 Linuxのセキュリティを理解し設定する。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	これまでの経験を活かしサーバ構築及び運用に必要な情報技術を指導する			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	セキュリティ管理	SELinuxの設定(有効化、無効化)		
2	ネットワークサーバー構築	ルーターの設定		
3	ネットワークサーバー構築	NAPTサーバーの設定		
4	DNSサーバー構築	CentOSをVirtualboxへインストールする DNSの設定		
5	運用管理	ユーザ管理とグループ管理		
6	運用管理	ログ管理、監視		
7	運用管理	サーバ監視		
8	シェルスクリプト 概要	シェルスクリプトの役割と基本的な記述方法		
9	シェルスクリプト 環境変数	環境変数について 環境変数の式		
10	シェルスクリプト 制御構文	制御構文		
11~ 12	GentOSセキュリティ対策	監視と検知 OSインストールとセキュリティパッケージ導入		
13~ 14	GentOSセキュリティ対策	監視と検知		
15~ 16	GentOSセキュリティ対策	SSHとは		
17~ 18	GentOSセキュリティ対策 SSH	鍵の生成と管理		
19~ 20	GentOSセキュリティ対策 SSH	ポート転送		

回	テーマ	内容		
21～ 22	CentOSセキュリティ対策 SELinux	SELinuxのセキュリティコンテキスト・アクセス制御		
23～ 24	CentOSセキュリティ対策 SELinux	ポリシーの変更(Apache HTTP Server向け)		
25～ 26	ディスク管理とパーティショニング Linuxのディスク管理	ブートシステム		
27～ 28	ディスク管理とパーティショニング Linuxのディスク管理	パーティションとツール		
29～ 30	ディスク管理とパーティショニング Linuxのディスク管理	ファイルシステム構築		
31～ 32	ディスク管理とパーティショニング Linuxのディスク管理	スワップ領域		
33～ 34	ディスク管理とパーティショニング Linuxのディスク管理	不整合チェック		
35～ 36	ディスク管理とパーティショニング Linuxのディスク管理	バックアップとレストア		
37～ 38	ディスク管理とパーティショニング Linuxのディスク管理	クォータ		
39～ 45	課題	セキュリティを意識したサーバ構築		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
TECHNICAL MASTER はじめてのAlmaLinux 9 & Rocky Linux 9 Linuxサーバエンジニア入門編		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
JavaScript&Ajax I		情報システム学科/2年	2024/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	竹下 裕也
授業の概要				
WebページでJavaScriptを使うための基礎を学習する Ajaxを利用したWebアプリケーションの制作方法を学習する				
授業終了時の到達目標				
JavaScriptとAjaxを利用したWebアプリケーション構築技術の習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		エンジニアとして10年間勤務 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		
時間外に必要な学修				
なし				
回	テーマ	内容		
1	開発環境の準備	JavaScript の紹介		
2	開発環境の準備	<ul style="list-style-type: none"> - GitHub の設定 <ul style="list-style-type: none"> - 授業資料へのアクセス - コマンドラインの利用 - 開発ツールの導入 <ul style="list-style-type: none"> - Visual Studio Code, Node.js, Git 		
3	開発環境の準備	<ul style="list-style-type: none"> - GitHub の設定 <ul style="list-style-type: none"> - 授業資料へのアクセス - コマンドラインの利用 - 開発ツールの導入 <ul style="list-style-type: none"> - Visual Studio Code, Node.js, Git 		
4	開発環境の準備	<ul style="list-style-type: none"> - ローカルに開発環境を構築する - gitコマンドの利用 <ul style="list-style-type: none"> - 課題の提出について 		
5	開発環境の準備	<ul style="list-style-type: none"> - ローカルに開発環境を構築する - gitコマンドの利用 <ul style="list-style-type: none"> - 課題の提出について 		
6	開発環境の準備	<ul style="list-style-type: none"> - ローカルに開発環境を構築する - gitコマンドの利用 <ul style="list-style-type: none"> - 課題の提出について 		
7	JavaScriptの基本	<ul style="list-style-type: none"> - 変数 <ul style="list-style-type: none"> - 変数の基本, 文字列, 配列 - 基本構文 <ul style="list-style-type: none"> - 条件文 (if, switch) - ループ (for, while) - 関数 		
8	JavaScriptの基本	<ul style="list-style-type: none"> - 変数 <ul style="list-style-type: none"> - 変数の基本, 文字列, 配列 - 基本構文 <ul style="list-style-type: none"> - 条件文 (if, switch) - ループ (for, while) - 関数 		

回	テ ー マ	内 容
9	JavaScriptの基本	<ul style="list-style-type: none"> - 変数 <ul style="list-style-type: none"> - 変数の基本, 文字列, 配列 - 基本構文 <ul style="list-style-type: none"> - 条件文 (if, switch) - ループ (for, while) - 関数
10	DOM操作とイベントの基本	<ul style="list-style-type: none"> - DOMの取得 - イベント
11	オブジェクトの基本	<ul style="list-style-type: none"> - オブジェクトの基本
12	オブジェクトの基本	<ul style="list-style-type: none"> - オブジェクトの基本
13	DOMの操作	<ul style="list-style-type: none"> - jQueryについて - DOM操作 <ul style="list-style-type: none"> - 取得 <ul style="list-style-type: none"> - セレクタの概要 - name属性での取得 - id, class属性での取得 - 複雑な条件での要素取得
14	DOMの操作	<ul style="list-style-type: none"> - jQueryについて - DOM操作 <ul style="list-style-type: none"> - 取得 <ul style="list-style-type: none"> - セレクタの概要 - name属性での取得 - id, class属性での取得 - 複雑な条件での要素取得
15	DOMの操作	<ul style="list-style-type: none"> - jQueryについて - DOM操作 <ul style="list-style-type: none"> - CSSスタイルの追加・削除 - 操作 <ul style="list-style-type: none"> - textの操作 - 属性の操作 - 要素群の操作
16	イベント	<ul style="list-style-type: none"> - onイベント - offイベント - マウスから発生するイベント - チェンジイベント - その他のイベント、メソッド
17	イベント	<ul style="list-style-type: none"> - onイベント - offイベント - マウスから発生するイベント - チェンジイベント - その他のイベント、メソッド
18	イベント	<ul style="list-style-type: none"> - onイベント - offイベント - マウスから発生するイベント - チェンジイベント - その他のイベント、メソッド
19	課題1	DOM操作を利用したアプリケーションを作成する
20	課題1	DOM操作を利用したアプリケーションを作成する
21	Ajaxの基本	非同期通信を利用したアプリケーションを作成する
22	Ajaxの基本	非同期通信を利用したアプリケーションを作成する
23	サードパーティAPIを利用する1	サードパーティAPIを利用したアプリケーションを作成する
24	サードパーティAPIを利用する1	サードパーティAPIを利用したアプリケーションを作成する
25	サードパーティAPIを利用する2	サードパーティAPIを利用したアプリケーションを作成する
26	サードパーティAPIを利用する2	サードパーティAPIを利用したアプリケーションを作成する

回	テ ー マ	内 容		
27	課題2	自分で見つけたサードパーティAPIを利用したアプリケーションを作成する		
28	課題2	自分で見つけたサードパーティAPIを利用したアプリケーションを作成する		
29	課題2	自分で見つけたサードパーティAPIを利用したアプリケーションを作成する		
30	課題2の発表	課題2の発表		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

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/2年	2024/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)	必須	平松 謙治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・ PHPを使ったwebアプリケーションの作成するスキルを養う ・ Linuxサーバについての概略を理解する ・ HTTPの基本的な仕組みについての理解する 				
授業終了時の到達目標				
HTML・CSSを活用したうえで、XAMPPを利用したPHP・MySQLなどのWebアプリケーション構築技術を学習させる。自分たちでテーマを決めたサイトを公開できる力を習得				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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				
回	テーマ	内容		
1	webサーバとは	webサーバ及びwebアプリケーション作成の基本 開発環境整備(XAMPP)		
2~ 3	PHPの記述方法 PHPの基本	HTMLとPHPとの組み合わせ 文字列の出力・コメント		
4	PHPの基本	配列変数		
5	PHPの基本	エスケープシーケンス・演算子		
6~ 8	PHPの基本	構文制御: 条件分岐 構文制御: 繰り返し処理		
9	PHPの機能	外部ファイルの連携		
10	PHPの機能	クッキーの仕組みと利用方法		
11~ 12	PHPの機能	セッション管理		
13	PHPの機能	日付操作		
14~ 15	PHPの機能	配列変数を扱う		
16~ 17	フォームデータの取り扱い phpでのフォームデータの受け取り	formエレメントを使用したHTMLの作成 GETメソッドを使用した受け取り		
18~ 20	phpでのフォームデータの受け取り	POSTメソッドを使用した受け取り		
21~ 22	フォームデータの応用	フォームデータをメールで送信する		
23~ 24	課題ページの作成	これまでの内容を元にPHPを使用した課題ページを作成する		
25~ 26	データベース基本	phpMyAdminを使いデータベースを使ってみる		
27~ 36	PHPとMySQLの連携	PDOクラスによるMySQLとの接続 レコードセット操作 テーブルへのデータ追加 テーブルへのデータ更新 テーブルへのデータ削除		
37	オブジェクト指向プログラミング	PHPでのオブジェクト志向プログラミング手法 クラス化・メンバ変数・メソッド		
38	オブジェクト指向プログラミング	継承		
39	オブジェクト指向プログラミング	カレンダークラスの生成		
40	オブジェクト指向プログラミング	カレンダークラスの生成		

回	テ ー マ	内 容		
41	webサイト作成	班に分かれてテーマを決める(5ページ程度の遷移) 基本機能の設計		
42	webサイト作成	制作		
43	webサイト作成	制作		
44	webサイト作成	制作とデプロイ		
45	webサイト作成	制作とデプロイ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題 レポート	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
UML		情報システム学科/2年	2024/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	木部 克哉
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・オブジェクト指向の基本概念を理解する ・UMLダイアグラムを理解する ・プログラムを設計するための指標とする 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・オブジェクト指向の基本概念を習得 ・UMLの基本的な記述方法を習得 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	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				
回	テーマ	内容		
1	開発環境の整備	UMLとはどのようなものか		
2	オブジェクト	オブジェクトとは		
3	オブジェクト	オブジェクトとクラス		
4	クラス図	オブジェクト図とクラス図		
5	クラス図	オブジェクト図とクラス図		
6	クラス図	リンク・補足		
7	クラス図	リンク・補足		
8	クラス図	実習		
9	動きを表現するダイアグラム	シーケンス図・コミュニケーション図・ステートマシン図		
10	ユースケース	ユースケースの組み立て方 ユースケース図について		
11	ユースケースシナリオ	シナリオを考える		
12	シーケンス図	シナリオを元にシーケンス図を作成する		
13~ 15	課題	システム要件を元にユースケース、シナリオ、クラス図を作成する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ゼロからわかる UML超入門		課題・レポート	100.0%	【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

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
JavaScript&Ajax II		情報システム学科/2年	2024/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	40回	2単位(80時間)	必須	平松 謙治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・JSONを理解する。 ・JavaScriptでサーバとクライアントの連携を学習する。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・WebAPIを利用できる。 ・JavaScriptを使用したリッチクライアントを作成する。 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	これまでの経験を活かしUI実装に必要な情報技術を指導する			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~3	レスポンス練習	HTML+CSS+JavaScriptを使ったレスポンス設計		
4~6	ドラッグアンドドロップ練習	HTML+CSS+JavaScriptを使ったドラッグアンドドロップ設計		
7	WebAPIを元にクライアントを作成する	WebAPIとJSON形式の確認		
8~10	WebAPIを元にクライアントを作成する	JavaScriptを使用したクライアントアプリケーションの作成		
11~12	WebAPI設計 JSON設計	連携機能を元にJSONを設計する		
13~14	WebAPI設計 サーバサイド	JSONを元にPHPでWebAPIを作成する		
15~17	WebAPI設計 クライアント	HTML+CSS+JavaScriptを作成する		
18~20	Node.js Webサーバ構築	Node.jsを使用したWebサーバ構築を行う		
21	Node.js Electron	Electronを使用した開発の流れ		
22~25	Node.js Electron	Node.js+Electronでアプリケーションを開発する		
26~27	アプリケーション開発	企画+設計		
28~30	アプリケーション開発	製造		
31	アプリケーション開発	テスト		
32	アプリケーション開発	まとめ		
33~35	グループ開発	2人のグループを作る 企画・設計		
36~37	グループ開発	製造		
38~39	グループ開発	テスト		
40	グループ開発	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ログ解析演習		情報システム学科/2年	2024/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	1単位(30時間)	必須	片山 満久
授業の概要				
ログ解析ツールであるSplunkの利用方法を理解するとともに、セキュリティエンジニアの業務の理解を深めSoC業務への関心を高める				
授業終了時の到達目標				
Splunkの基本的な利用方法を理解し、指定したWebサイトのログ解析を行い、その結果を視覚化できる				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	Splunkとは ログ解析 ログの種類について	Splunk環境を導入する ・仮想環境(VirtualBox)にSplunkの環境を構築する 演習環境の利用の仕方について		
2~ 3	三井物産セキュアディレクション特別授業①	Splunkを中心にSoC業務について説明する		
4	Splunkの基本	サーチ文の使い方の基本編		
5	Splunkの基本	サーチ文の使い方の応用編		
6~ 7	ログ分析実習①(個人)	指定したWebサイトのログデータをSplunkに取り込み、分析を行う		
8	ログ分析実習①(個人)	分析結果のプレゼンを行う		
9	ログ分析実習①(個人)	振返り		
10~ 12	ログ分析実習②(チーム)	指定したWebサイトのログデータをSplunkに取り込み、分析を行う		
13	ログ分析実習②(チーム)	プレゼンの準備		
14~ 15	三井物産セキュアディレクション特別授業②	ログ分析実習②の分析結果をプレゼンし三井物産セキュアディレクションのエンジニアからフィードバックをいただく		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
三井物産セキュアディレクション提供オリジナル教材		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
IoT演習 I		情報システム学科/2年	2024/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				
<ul style="list-style-type: none"> 電気回路の基礎を学習する。 ESP32を使用しインターネットへの情報発信を学習する。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 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。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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				
回	テーマ	内容		
1~2	開発環境整備	Arduino IDEをセットアップする 電子回路を組む時のルール、注意点 サンプルプログラムを実行する 組み込みLEDを点滅		
3~5	電子回路の基本 LED制御	外部LEDを点灯する回路を作成する 外部LEDの回路作成 デジタル出力 PWM出力		
6~9	LED制御	外部LEDを点灯する回路を作成する タクトスイッチによる点灯制御 プルアップ、プルダウン回路 チャタリング制御		
10~12	LCD制御	LCDモジュールを制御する LCDモジュールを配線 I ² Cについて LCDモジュールへの文字列出力を行う		
13~14	フォトレジスタ	フォトレジスタを使った光量検出 検出した光量に応じてLEDを点灯する		
15~18	温度湿度センサー 大気圧センサー	温度湿度センサー、大気圧センサーで環境を調査する →結果をLCDへ出力する		
19~20	人感センサー	人感センサーで人を検知するとLEDを一定時間点灯する		
21~22	ポテンシオメーター	ポテンシオメーターで検出した値でLEDを調光する		
23~24	サーボモーター	サーボモーターの仕組みについて ポテンシオメーターと組み合わせて回転角度を制御する		
25~26	WiFi接続 NTP	WiFi接続 ・ステーションモード ・APモード ・ステーション+APモード NTPサーバを使った時刻合わせ 現在時刻をLCDへ表示する		
27~30	テーマを決めて作品を作成する	これまでの仕組みを組み合わせて作品を作成する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> これ1冊でできる! Arduinoではじめる電子工作 超入門 M5Stamp S3 		課題 レポート	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
IoT演習Ⅱ		情報システム学科/2年	2024/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	1単位(30時間)	必須	平松 謙治
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> 電気回路の基礎を学習する。 M5StickC Plusを使用しインターネットへの情報発信を学習する。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 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。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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				
回	テーマ	内容		
1	第1回: IoTの基礎	IoTの定義と概要 IoTの応用例と市場動向 IoTシステムの構成要素		
2-3	第2回: クラウドサービスと通信プロトコル	IoTデバイスとクラウドの連携方法 MQTTやHTTPなどの通信プロトコルの基礎 クラウドサービスの選定と利用方法		
3	第3回: データの収集と解析	センサーデータのクラウドへの送信方法 データの収集と保存方法 データの解析と可視化手法の紹介		
4	第4回: セキュリティとプライバシー	IoTシステムのセキュリティリスクと脆弱性 暗号化と認証の基本原則 プライバシー保護のための対策		
5	第5回: IoTプロトタイピング	実践的なIoTプロジェクトの企画と設計 ハードウェアの組み立てとプログラムの作成 動作確認とトラブルシューティング		
6	第6回: ユーザビリティとUI/UXデザイン	ユーザビリティの基礎概念 UI(ユーザーインターフェース)とUX(ユーザーエクスペリエンス)の違い IoTデバイスの操作性と使いやすさの向上方法		
7	第7回: モバイルアプリケーション開発	モバイルアプリケーションの基本構成と開発手法 IoTデバイスとの連携方法 クロスプラットフォーム開発ツールの紹介		
8	第8回: データマイニングと機械学習	データマイニングの基礎概念と手法 機械学習の基本原則とアルゴリズム IoTデータからの知識発見と予測モデルの構築		
9-10	第9回: システムの最適化と拡張	IoTシステムのパフォーマンス向上のための最適化手法 システムの拡張性と柔軟性の向上方法		
11-12	第10回: インダストリアルIoT(IIoT)	インダストリアルIoTの概要と特徴 IIoTの応用例とビジネス価値 IIoTシステムの設計と実装手法		
13-14	第11回: 環境と持続可能性	IoT技術の持続可能性への貢献 エネルギー効率の向上と廃棄物削減のための取り組み IoTと環境保護の関連性と可能性		
14-15	第12回: IoTの将来展望とフィールドワーク	IoT技術の将来展望とトレンド フィールドワークや現場訪問を通じた実践的な学び 学習成果の振り返りとフィードバックの収集		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> これ1冊でできる! Arduinoではじめる電子工作 超入門 M5Stamp S3 		課題・レポート	100.0%	

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		情報システム学科/2年	2024/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	鹿庭 大樹
授業の概要				
ハイブリッドアプリ開発環境であるMonacaを利用し、スマートフォンが持つカメラ、GPS、各種センサーを利用したアプリケーションの作成技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
スマートフォンが持つカメラ、GPS、各種センサーを利用したアプリケーションを作成することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		システムエンジニアとして10年、営業として2年の実務経験		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~	開発環境の整備	educationプランのライセンス登録を行う		
2	monaca開発環境の利用について	サンプルアプリを作成する		
3	アプリケーション開発①	GPSを利用したアプリケーション開発について、monacaを利用した基本的なプログラミングの手法		
4~	アプリケーション開発(個人)①	GPSを使ったオリジナルアプリケーションの作成を行う		
7				
8	作成したアプリの発表	GPSを使ったアプリの発表を行う		
9	アプリケーション開発(個人)②	カメラを利用したアプリケーション開発について、monacaを利用した基本的なプログラミングの手法		
10~	アプリケーション開発(個人)②	カメラを使ったオリジナルアプリケーションの作成を行う		
13				
14	作成したアプリの発表	カメラを使ったアプリの発表を行う		
15	アプリケーション開発(個人)③	BarcodeScannerを利用したアプリケーションについて		
16~	アプリケーション開発(個人)③	BarcodeScannerを利用したオリジナルアプリケーションを作成する		
19				
20	作成したアプリの発表	BarcodeScannerを使ったアプリの発表を行う		
21	アプリケーション開発(チーム)	チームでアプリケーション開発を行う チーム開発できるようにmonacaの設定を変更する チーム分け、テーマを決める		
22~	アプリケーション開発(チーム)	アプリケーション開発		
23				
24	アプリケーション開発(チーム)	進捗確認		
25~	アプリケーション開発(チーム)	アプリケーション開発		
26				
27	アプリケーション開発(チーム)	進捗確認		
28~	アプリケーション開発(チーム)	アプリケーション開発		
29				
30	アプリケーション開発(チーム)	作品発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Monacaで学ぶはじめてのプログラミング		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
データベース開発演習		情報システム学科/2年	2024/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	鹿庭 大樹
授業の概要				
サーブレット&JSPとデータベースを連携させたWebアプリケーション開発方法を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
サーブレット&JSPを理解し、データベースとJavaを連携させたWebアプリケーション開発手法を学ぶ。 A段階 サーブレット&JSPとデータベースを連携させたWebアプリケーション開発ができる。 B段階 サーブレット&JSP、データベースについてある程度理解している。 C段階 Webアプリケーションについての概要を理解している。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		SEとして12年、営業として2年の実務経験。		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	環境構築	eclipseをインストールし、内臓のTomcatでHTMLをブラウザ表示させる。		
3	Chapter1 HTMLとWebページ	HTMLの復習をする		
4	Chapter2 Webのしくみ	Webのしくみと開発環境の解説		
5	Chapter3 サーブレットの基本	サーブレットの作成と実行		
6	Chapter4 JSPの基本	JSPの作成と実行		
7	Chapter5 フォーム	フォームの作成演習		
8	Chapter6 MVCモデルと処理遷移	MVCモデルについて		
9	Chapter7 リクエストスコープ	リクエストスコープについて		
10	Chapter8 セッションスコープ	セッションスコープについて		
11	Chapter9 アプリケーションスコープ	アプリケーションスコープについて		
12~13	Chapter10 つぶやきアプリの開発	テキストに従い、つぶやきアプリを開発する		
14	Chapter11 サーブレットクラス実行のしくみとフィルタ	サーブレットのしくみについて		
15	Chapter12 アクションタグとEL式	アクションタグとEL式について		
16~17	Chapter13 JDBCプログラムとDAOパターン	JDBCとDAOについて		
18	Chapter14 Webアプリケーションの設計	Webアプリケーションの設計について		

回	テ ー マ	内 容		
19	課題制作	課題制作		
20	"	"		
21	"	"		
22	"	"		
23	"	"		
24	"	"		
25	"	"		
26	"	"		
27	"	"		
28	"	"		
29	"	"		
30	"	"		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	スッキリわかるサーブレット&JSP入門 第4版	課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報処理講座Ⅱ		情報システム学科/2年	2024/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
授業の概要				
基本情報技術者試験に合格するために必要な知識や苦手分野の対策をおこなう				
授業終了時の到達目標				
経済産業省 基本情報技術者試験合格 経済産業省 応用情報技術者試験合格				
実務経験有無	実務経験内容			
有	システムエンジニアとして約10年の経験。経験を活かして学生のロールモデルとなるように授業を展開する			
時間外に必要な学修				
なし				
回	テーマ	内容		
1	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
2	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
3	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
4	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
5	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
6	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
7	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
8	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
9	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
10	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
11	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
12	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
13	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
14	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
15	午前分野対策 午後分野対策	基本情報、応用情報別に午前分野の対策を行う 基本情報、応用情報別に午後分野の対策を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
情報処理講座Ⅲ		情報システム学科/2年	2024/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	鹿庭 大樹
授業の概要				
IT分野の資格取得、技術習得を目標として設定し、スケジュールを立て、チームで必要な知識や苦手分野の対策をおこなう				
授業終了時の到達目標				
経済産業省 基本情報技術者試験合格 経済産業省 応用情報技術者試験合格				
実務経験有無	実務経験内容			
有	システムエンジニアとして約10年、営業として2年の実務経験			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	目標設定とグループ分け	後期の目標設定を行う ・月単位の目標と後期末の目標を設定する ・取得目標とする資格試験、取得技術、コンテスト等を定める ・基本情報技術者試験の未取得者は優先して取り組む ・目標に向けてのスケジュールを立てる グループ分け ・同じ目標ごとにグループを決め、お互いのスケジュールの確認を行う		
2~4	対策(フェーズ1)	グループ単位で科目A対策、科目B対策を中心に各自の定めた目標に対して対策を進める。		
5~7	対策(フェーズ2)	グループ単位で科目A対策、科目B対策を中心に各自の定めた目標に対して対策を進める。		
8~10	対策(フェーズ3)	グループ単位で科目A対策、科目B対策を中心に各自の定めた目標に対して対策を進める。		
11~13	対策(フェーズ4)	グループ単位で科目A対策、科目B対策を中心に各自の定めた目標に対して対策を進める。		
14~15	対策(フェーズ5)	グループ単位で科目A対策、科目B対策を中心に各自の定めた目標に対して対策を進める。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
なし		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
データサイエンス専攻		専攻	2024/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	片山満久
授業の概要				
データから有用な発見を科学的アプローチ、アルゴリズムで抽出し、その有用な発見を適用して課題解決を行う。				
授業終了時の到達目標				
データを元に論理的に課題の解決手法を導く力を身につける。				
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		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	データ分析を広く理解する	①データサイエンスとは ②記述統計学とは		
3~4	押さえておきたいエクセルのテクニック 1	①絶対参照・相対参照 ②SUM、MAX、MIN関数 ③COUNTIF、SUMIF、VLOOKUP関数		
5~6	押さえておきたいエクセルのテクニック 2	①ピボットテーブル ②フィルター機能		
7~8	記述統計学 1	①ヒストグラム ②要約統計量とは		
9~10	記述統計学 2	①平均値とAVERAGE関数 ②中央値とMEDIAN関数 ③標準偏差とSTDEV. S、STDEV. P関数		
11~ 12	共分散と相関	①共分散COVARIANCE. Sと相関関 ②相関係数とCORREL関数		
13~ 15	データ分析	実際のデータを分析し、分析結果を発表する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
みんなのためのデータサイエンス		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローン・ロボット専攻		専攻	2024/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	鹿庭大樹
授業の概要				
ドローンの操縦方法と映像作品制作を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
ドローンの基本的な操縦方法と簡単な映像作品の制作スキルが身に付く。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	ドローンの基本構造と部品	①主要な部品やその役割の説明 ②ドローンの基本的な仕組み		
3~4	ドローンの操作の基本	①ドローンの起動方法 ②基本的な飛行のコントロール方法		
5~6	実践: 初級フライト	①安全なエリアでのホバリング練習 ②簡単な移動操作の練習		
7~8	ドローンの法規制と安全対策	①日本のドローン関連の法律・ルールの概要 ②安全な飛行のための基本的な知識		
9~10	実践: 中級フライト	①高度や距離を変える操作 ②シンプルなコースを飛行		
11~12	ドローンのカメラ操作と撮影の基本	①カメラの機能と設定方法 ②基本的な撮影テクニック		
13~15	実践: 撮影フライト	①撮影のための飛行練習 ②フレーミングやアングルの基本		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
飛ばせる・撮れる・楽しめる ドローン超入門 Ryze Tello DJI Mini 4 Pro		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
e-Sport専攻		4学科	2024/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	榎本・梶河
授業の概要				
e-sportsの大会やイベントを企画するための基礎知識やプロモーション方法・運営などイベント企画に関わる基礎から応用までを実践的に学びます。e-sportsイベント運営では、穴吹カレッジ高松校合同学園祭(穴吹祭)や、オープンキャンパスで実際のe-sports大会の開催をめざし準備を進めます。				
授業終了時の到達目標				
e-sportsの大会やイベントを企画するための基礎知識やプロモーション方法・運営などイベント企画に関わる基礎から応用までを学ぶ				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	e-Sportとは	e-Sportについて探求する 歴史、今流行りのe-Sportなど		
2	イベント運営論	4つの型(講演会型、発表会型、ディスカッション型、交流会型) イベントづくり論		
3	外部講師講座1	オンラインもしくは対面		
4	ミニイベント企画演習1			
5	ミニイベント企画演習2			
6	ミニイベント企画演習3			
7	ミニイベント企画演習4			
8	外部講師講座2	オンラインもしくは対面		
9	オープンキャンパスのイベントを企画			
10	オープンキャンパスのイベントを企画			
11	穴吹祭のe-Sportイベントを企画			
12	穴吹祭のe-Sportイベントを企画			
13	穴吹祭のe-Sportイベントを企画			
14	穴吹祭のe-Sportイベントを企画			
15	穴吹祭のe-Sportイベントのふりかえり			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
データサイエンス専攻		専攻	2024/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	1単位(30時間)	必須	片山満久
授業の概要				
推測統計学の基礎を理解し、未明のデータの傾向を推測する。				
授業終了時の到達目標				
サンプルデータに基づいて、母集団の傾向を推測できるようになる。 現在のデータに基づいて、未来の傾向を予測できるようになる。				
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		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1~2	分析結果に疑いを持つ	データが現実に即していない例を解説		
3~4	確率変数と確率	①確率変数と確率 ②二項分布とヒストグラム ③BINOM. DIST関数		
5~6	確率変数と分散	①確率変数と平均 ②二項分布における分散		
7~8	正規分布とポワソン分布	①ポワソン分布とPOISSON. DIST関数 ②正規分布とNORM. DIST関数		
9~10	推測統計学	①確率密度関数と確率質量関数 ②累積分布関数		
11~12	データ分析1	実際の標本データを分析し、母集団の傾向を推測する		
13~15	データ分析2	実際のデータを分析し、未来の傾向を予測する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
みんなのためのデータサイエンス		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローン・ロボット専攻		専攻	2024/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	1単位(30時間)	必須	鹿庭大樹
授業の概要				
ドローンの操縦方法と映像作品制作を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
ドローンの基本的な操縦方法と簡単な映像作品の制作スキルが身に付く。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内 容		
1~2	映像作品制作: 絵コンテ	①グループで映像作品の制作に取り組む ②絵コンテを作成、アングルを検討		
3~7	映像作品制作: 撮影	ドローンを操作し撮影する		
8~14	映像作品制作: 編集	撮影した映像に音楽や字幕を付ける		
15	映像作品制作: 発表	各グループ作品発表		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
飛ばせる・撮れる・楽しめる ドローン超入門 Ryze Tello DJI Mini 4 Pro		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
e-Sport専攻		4学科	2024/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	1単位(30時間)	必須	榎本・梶河
授業の概要				
e-sportsの大会やイベントを企画するための基礎知識やプロモーション方法・運営などイベント企画に関わる基礎から応用までを実践的に学びます。e-sportsイベント運営では、穴吹カレッジ高松校合同学園祭(穴吹祭)や、オープンキャンパスで実際のe-sports大会の開催をめざし準備を進めます。				
授業終了時の到達目標				
e-sportsの大会やイベントを企画するための基礎知識やプロモーション方法・運営などイベント企画に関わる基礎から応用までを学ぶ				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	ミニイベント企画演習5			
2	ミニイベント企画演習6			
3	イベントの振り返り			
4	オープンキャンパスのイベントを企画			
5	オープンキャンパスのイベントを企画			
6	イベントの振り返り			
7	ミニイベント企画演習7			
8	ミニイベント企画演習8			
9	イベントの振り返り			
10	ミニイベント企画演習9			
11	ミニイベント企画演習10			
12	オープンキャンパスのイベントを企画			
13	オープンキャンパスのイベントを企画			
14	イベントの振り返り			
15	まとめ			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	100.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		情報システム学科/2年	2024/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	鹿庭 大樹
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動の流れを知り、いつ、何を、どんな形でやるべきかを理解する ・就職活動に臨むにあたり必要な常識、マナー、ルールを理解する ・自己分析を行うとともに、自分の考えを他人に理解してもらう為に必要な表現力を高める 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動の一連の流れを理解し、行動することができる ・身に付けた専門技術・知識について聞き手が理解しやすい言葉・文章で伝えることができる ・自己分析を行った上で、状況、立場に応じた自己PRを行うことができる 				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
回	テーマ	内容		
1	「就職活動の世界」を知る	就職の意義、働くとはについて 企業が求める人材について 就職活動（セミナー、会社訪問、入社試験）について 穴吹学園の就職活動ルールについて		
2	モノの見方	以下、グループと全体で確認と共有。 ・自分のモノの見方の特徴 ・モノの見方を広げるためにはどうしたらいいのか。		
3	考え方	以下、グループと全体で確認と共有。 ・プレストとは、帰納法とは ・ロジックツリーを体験 議論：「就活はどんな場であるか」		
4	文章の書き方と構成の仕方	課題：「私の住んでいる街」をテーマに800字で作文を書く		
5	プレゼンの基礎を学ぶ	前回の課題をグループ内で発表する。 お互いの良い点・改善点を挙げる。		
6	ディスカッションの基本	テーマを与え、議論（ディスカッション）する（25分） 良い点・改善点をお互いに挙げる		
7	履歴書の書き方と伝え方	自分の基本情報と趣味を書いてみる。グループで回し読みをし、評価をする。		
8	自分を知る工夫 記憶からたどる 他者の力を借りる	以下、グループで確認と共有。 ・ベストニュースや20答法を発表し、どんな特性（強み）があるのか、グループで議論。 課題：お互いを取材し、相手の自己PRを作る。		
9	自己PR（自己紹介文）を書く	前回の授業を踏まえ10のステップで書いたものを、800字以内でまとめる。 グループ内で回し読みをし、評価をする（良い点・改善点）		
10	学生時代に力を入れたことを書く	グループ内で回し読みをし、評価をする（良い点・改善点）グループで良いものを全体で発表する		
11	仕事の見つけ方 世の中の仕事を知る 自分の合った仕事・会社を探す	調べたことをグループや全体で共有する		
12	志望動機を書く	グループ内で回し読みをし、良い点・改善点を挙げる		
13	面接の基本	面接時の基本的な対応について		
14~15	面接ロールプレイング	学生、面接官役となり、面接の体験する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・就職の手引き ・熱血！森吉弘の就勝ゼミ教材 		課題・レポート	100.0%	次回授業時の動画を視聴しておく。 11月以降は授業外の時間で、企業説明をオンラインで視聴する。参加した証明としてアンケートに答える。これを課題とする

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 I		情報システム学科/2年	2024/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	榎本 靖之
授業の概要				
<p>プレゼンテーションの意味を理解し、目的に合わせて情報を設計することにより、「伝えたいことがしっかり伝わる最適なデザインとは何かを学びます。また、これまでに身につけた操作スキルを踏まえ、さらに利活用するためにプレゼンテーション演習を通し、実務に直結するわかりやすく効果的なプレゼンテーション資料作成、プレゼンテーション実施を行うスキルを養う</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・PowerPointの操作技術を身につける ・目的を的確に伝えることができるスライド作成技術の習得(効果的なデザイン、ビジュアル、配色、レイアウト等) 				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
授業で学んだ技術・内容を復習し、次の授業までにしっかりと身に付けておくこと。				
回	テーマ	内容		
1	●授業の目的、評価方法等の説明	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の目的と、評価方法の説明 ・自己紹介スライドの作成 		
2	●発表①	<ul style="list-style-type: none"> ・自己紹介スライドを使用して発表 ・自己開示プレゼン 		
3	<ul style="list-style-type: none"> ●プレゼンの内容理解 Lesson01そもそもデザインって? Lesson02スライド制作の流れ Lesson03レイアウトの基本 Lesson04フォントの基本 Lesson05カラーの基本 	<p>プレゼンテーションとは何かを理解する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・構成力、表現力、説得力について ・レイアウトの基本原則について ・フォント、カラーの基本について 		
4	<ul style="list-style-type: none"> ●スライド作成① Lesson06インパクトのあるタイトル Lesson07オリジナリティのあるタイトル 	<ul style="list-style-type: none"> ・強調によってアピールポイントが明確 ・思わず目を向けるオリジナリティがある ・図形を自由に作る方法 ・ユニークな図形作りに挑戦 		
5	<ul style="list-style-type: none"> ●スライド作成② Lesson08あしらいで勢いを作る 	<ul style="list-style-type: none"> ・斜めのあしらいで勢いを感じる ・斜め図形の使い方 ・形が持ついろいろな印象 		
6	<ul style="list-style-type: none"> ●スライド作成③ Lesson09信頼を与えるデザインにする 	<ul style="list-style-type: none"> ・丁寧で信頼感を感じられる ・信頼感を生み出す工夫 		
7	<ul style="list-style-type: none"> ●スライド作成④ Lesson10親しみのある雰囲気をつくる 	<ul style="list-style-type: none"> ・柔和で明るく親しみのある印象 ・グラデーションの作り方 ・親近感を生み出す工夫 		
8	プレゼン実習準備(1年次に作成した就職活動用のWebページを発表)	プレゼンテーション実習に向けた準備作業		
9	プレゼン実習(1年次に作成した就職活動用のWebページを発表)	<ol style="list-style-type: none"> 1. プレゼンテーションの実施 2. 質疑応答 		
10	プレゼンテーションフィードバックリベンジプレゼン実習(1年次に作成した就職活動用のWebページを発表)	<p>プレゼンテーション実習を振り返り、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する 前回の課題を修正し、リベンジプレゼンを行う</p>		
11~13	プレゼンテーション実習準備(問題解決プレゼンテーション)	プレゼンテーション実習に向けた準備作業		
14~15	プレゼンテーション実習(問題解決プレゼンテーション)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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
パワポ作成が楽になる 伝わるスライドデザイン大全		課題・レポート 授業態度	80.0% 20.0%	

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Ⅱ		A I テクノロジー学科/2年	2024/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	榎本・片山
授業の概要				
昨年度取得したMOS資格で身につけた操作スキルを踏まえ、さらに利活用するためにプレゼンテーション演習を通し、実務に直結するわかりやすく効果的なプレゼンテーション資料作成、プレゼンテーション実施を行うスキルを養う				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ PowerPointの操作技術を身につける ・ 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 				
実務経験有無	実務経験内容			
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 PowerPointの機能の復習	※授業の目的と、評価方法の説明 「よくわかるPowerPoint2016基礎」 総合問題1、2、3 「よくわかるPowerPoint2010応用」 第3章、第4章練習問題		
2	コミュニケーションとプレゼンテーション	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		
3	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		
4	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		
5	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		
6	プレゼンテーション設計から実施までの流れ	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、目的と主張を明確にする重要性、シンプルなストーリーとロジックで話を構成する方法などを理解する		
7	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	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		
8	プレゼン実習準備(1年次に作成した就職活動用のWebページを発表)	プレゼンテーション実習に向けた準備作業		
9	プレゼン実習(1年次に作成した就職活動用のWebページを発表)	1. プレゼンテーションの実施 2. 質疑応答		
10	プレゼンテーションフィードバック リベンジプレゼン実習(1年次に作成した就職活動用のWebページを発表)	プレゼンテーション実習を振り返り、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する 前回の課題を修正し、リベンジプレゼンを行う		
11~13	プレゼンテーション実習準備(問題解決プレゼンテーション)	プレゼンテーション実習に向けた準備作業		
14~15	プレゼンテーション実習(問題解決プレゼンテーション)	1. 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
		実習・実技評価 課題・レポート	50.0% 50.0%	