

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	2022/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	川人 宏行
授業の概要				
春の情報処理試験の合格を目指して、基本情報と応用情報の午後対策を行う。				
授業終了時の到達目標				
基本情報、応用情報処理試験の合格				
実務経験有無		実務経験内容		
有		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～ 29	過去問題答練	過去問題の答練を行う (FE、AP)		
30	期末試験	期末試験を実施評価する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
基本情報、応用情報の過去問題		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	2022/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	天谷 正史

授業の概要

1. Androidアプリ開発するための環境構築
2. ビューとアクティビティ (ライフサイクル)
3. イベントとリスナ
4. 画面の詳細なレイアウト (フラグメント含む)
5. データベースへのアクセス
6. インターネットから外部データ取得 (API連携)
7. 各機能の連携

授業終了時の到達目標

1. Androidネイティブアプリの環境構築
2. グループで作成するアプリのプロジェクト作成と管理方法の習得
3. グループでアプリを作成 (アプリの詳細説明)

実務経験有無

実務経験内容

有

天谷 正史 : ITエンジニアとしてシステム開発経験13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	自己紹介 Android Studioのインストール	実技の為の開発環境構築 アプリケーションの初回作成と実行
3	Android Studioのインストール 初期設定	実技の為の開発環境構築 アプリケーションの初回作成と実行 パソコンごとのエミュレータの構築と実行 (メモリ調整)
4~ 5	一部機種で起動しなかったエミュ レータの動作確認 AndroidStudioの編集画面、編集す るための基礎知識の習得	Android Studioから、プログラムファイルの変更実習 ファイル修正後の実行しての確認
6	ビューとアクティビティ 画面のレイアウト配置 (LinerLayout, textbox, label, butt onなど)	Androidにて、画面へ表示される基本のコントローラの配置
7~ 8	画面デザインの編集	GUIによる初期レイアウト実装とXMLファイルのコードの修 正方法
9~ 10	イベントとリスナ	前回までの画面レイアウト作成した内容を理解した上で 画面のイベント処理を確認する為のプロジェクト作成
11~ 12	先生からの課題を作る	教科書移すのではなく、オリジナルなソースを追加して 入力項目を増やす
13	前回の続きで先生からの課題を作る	教科書移すのではなく、オリジナルなソースを追加して 入力項目を増やす
14~ 15	前回の先生からの課題制作 ボタンの部品のアクション	View部品の追加とアクションの制御

回	テ ー マ	内 容
16	リストボックスの制御 トーストの使い方	今回から、リストデータを扱うが、リストへのデータセット 選択時のデータ取得方法と取得データからのトースト表示
17~ 18	リストボックスの制御 リストデータの並び替え ダイアログの制御	リストデータのデータセットの理解 リストデータのクリックイベント処理制御 ダイアログの作成方法の理解 リストデータの順番の制御
19	デザインモードでの画面イメージ作成	デザインモードで画面レイアウトを作成して XMLの設定ができるようにする
20~ 21	デザインモードでの画面イメージ作成	デザインモードで画面レイアウトを作成して XMLの設定ができるようにする
22	画面遷移とIntentクラス	SimpleAdapter使ってリストに2行表示
23	画面遷移とIntentクラス	多重画面での画面遷移実装

回	テーマ	内 容		
24～ 25	チーム別プロジェクト会議Ⅱ	アプリ作るための調査と資料作成		
26～ 27	チーム別プロジェクト会議Ⅱ	アプリ作るための調査と資料作成		
28～ 29	リストビューのカスタマイズ	7章までしていた画面をカスタマイズ		
30	リストビューのカスタマイズ 各メニューの表示追加	リストカスタマイズ intentでの数字を渡す方法 戻る、コンテキストメニューの実装		
31～ 32	リストビューのカスタマイズ 各メニューの表示追加	リストカスタマイズ intentでの数字を渡す方法 戻る、コンテキストメニューの実装		
33	リストビューのカスタマイズ 各メニューの表示追加	リストカスタマイズ intentでの数字を渡す方法 戻る、コンテキストメニューの実装		
34～ 35	フラグメント	大きい画面への対応		
36	フラグメント	大きい画面への対応		
37～ 38	先生からの9章までのまとめた課題	9章までの画面遷移伴うintentなどの復習と 新機能の実装の調べ方		
39	先生からの9章までのまとめた課題	9章までの画面遷移伴うintentなどの復習と 新機能の実装の調べ方		
40～ 41	実習（制作物の準備、先生からの課題の復習）	基本実習として、課題の準備		
42～ 43	発表のための成果物の制作と準備	制作と資料の準備		
44～ 45	最終の制作したアプリの発表	4人チームで開発してきた内容をチームで発表してもらう		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
基礎&応用をしっかりと育成！Androidアプリ開発の教科書 なんちゃって開発者にならないためのハンズオン		出席率 課題・レポート 実習・実技評価	20.0% 20.0% 60.0%	

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 I		情報システム学科/3年	2022/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				
PHP8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6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		
1~6	初対面およびオンライン授業となる為、各自の開発環境を構築と、時間があれば3章までを目処にすすめる。	各自の開発環境の構築、及び教科書の2~3章の説明と打ち込み。		
7~12	オンライン授業。 教科書の打ち込み確認、オンライン期間中に行ける所まで。	基本的な仕組みを理解した上での応用とその実行。 データの授受やMysqlの基本的な利用方法		
13~18	オフライン授業 オンライン授業での手応えの確認及び、5章までの進行補助	おさらいと確認、終わってない人がほとんどだと思おうので、じっくり。 打ち込むのが遅い人はある程度打ち込んでみて、無理そうなら参考サイトからの引用でも可。		
19~21	6章 セキュリティやログインの実装について	セッションとクッキー セキュリティ対策や攻撃手法について		

回	テ ー マ	内 容		
22~ 45	<p>最終課題</p> <p>1. 期限までに自作課題の作成と提出。作成するのは大規模システムの基盤でもログインでもおみくじでも。</p> <p>2. 提出の際には、以下のルールで採点を行う。 持ち点80を得る。 講師より提出したソースコードや処理に関する質問（ソースコードから出せない場合はその他基礎的な質問）を行い、5問連続正しく答えられたら持ち点を最終授業点に加算する。 間違えると5点減点し、1問目からとなる。1問目は必ず「何を考えてこの作品を作ったか」で、間違えた時は「間違えた問題に対する解説を行った後、間違えた問題が1問目となる」</p>	<p>自分が考えるなにかを作成し仕上げる。それについて質問されても答えられる程度に理解度を高めよう。</p> <p>完成し、採点が終わった人から自由時間。採点は一人ずつ行う為に時間がかかるので、早めの提出を期待。終わった人は開発するも、就職活動準備も、自習するも自由です。 作りたい物があれば質問にはいつでも答えます。（採点中や他の人の質問の途中等でなければ）</p>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
MdNコーポレーション 「PHP基礎入門」		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
Botアプリ開発		情報システム学科/3年	2022/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	田中 健介
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		田中 健介 : 会社にて3年間勤務経験 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	20.0% 80.0%	

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	2022/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	川人, 永田広
授業の概要				
<p>【1】卒業制作の企画から設計までを行う</p> <p>【2】①卒業制作を着想・発案・実現するための理論思考を習得する。</p> <p>①のためにデザイン思考を再考する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デザインという視点を通して情報を論理的に整理することを習得する。 ・デザインの中でもグラフィックデザインの基礎を理解する。 ・プレゼンテーションを通してコミュニケーション能力を習得する。 				
授業終了時の到達目標				
<p>【1】・ユーザの要望を実現するための手順や達成方法について自身で考案できるようになる。</p> <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、スケジュールなど計画を立てられるようになる。 <p>【2】・理論的思考能力の獲得</p> <ul style="list-style-type: none"> ・思考し続けられる持続力の獲得。 ・いかなる状況でもプレゼンテーションできる柔軟性の獲得。 				
実務経験有無		実務経験内容		
有		<p>川人 宏行: 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。</p> <p>永田 広志: グラフィックデザイナーとして6年の実務経験 これまでの経験を活かして、グラフィックデザインの基礎を指導</p>		
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	【1】 開発手法の種類と特徴	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。		
2	【1】 オンラインにおけるユーザへの説明方法	前回調べた内容を、ユーザへ説明することを想定して発表資料を作成する。 その際、オンラインでの発表を前提として作成する。		
3~4	【1】 開発手法の種類と特徴の発表	自身で調べた開発手法の種類と特徴を、オンラインにてユーザに説明することを想定し、発表する。		
5~13	【1】 ユーザ要望によるシステム開発練習	シャハルからの要望を聞き、開発をする。 電子キーのAPIを使用し、会錠操作、ログやユーザ管理など、ユーザの要望を実際来实现する。		
14~15	【1】 ユーザ要望によるシステム開発の発表①	クライアントに対し、システム開発の成果を発表によって報告する。		
16~17	【2】 デザインとは	情報デザイン・デザイン思考の復習		
18~19	【2】 チームでの課題解決	課題にチームで取り組む 卒業制作~会社での仕事の取り組み方について		
20~21	【2】 デザイン思考とは	デザイン思考についての講義		

回	テ ー マ	内 容		
22～ 23	【2】 デザイン思考1	デザイン思考1「着想」潜在的ニーズ		
24～ 26	【2】 デザイン思考2	デザイン思考2「発案」ブレインストーミング ブレインストーミング演習		
27～ 29	【2】 デザイン思考3	デザイン思考3「実現」プレゼンテーション プレゼンテーション演習		
30	【2】 まとめ	学校（学生）と社会（社会人）とのギャップを埋める過程 について		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
【1】	インターネットの活用(調べ学習)	出席率	20.0%	
【2】	参考図書 及び 自作プリント	課題・レポート 実習・実技評価	30.0% 50.0%	

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	2022/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	板東 里枝
授業の概要				
1. ビジネス社会・企業などの組織の一員として活躍するために必要な社会常識や心構えを学ぶ 2. 職場でよい人間関係を築くために必要なコミュニケーションのスキルを学ぶ 3. 業務処理に必要な接客マナーやビジネスマナーを学ぶ				
授業終了時の到達目標				
1. 社内外の人との良好な人間関係を築くために、適切なコミュニケーションが図れる 2. 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・吊事のマナーなどの知識・技能を身につけている				
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】 前回学んだところをプリント等を用いて復習しておくこと				
回	テーマ	内容		
1	1. マナーとは	1. 接客マナーを学ぶ理由 2. 常識とマナーの違い		
2	2. ノンバーバルコミュニケーション	1. よいコミュニケーションをとるために 2. 環境を通して、人に送られる情報 3. 人から受け取る情報 身だしなみ、視線、表情、立ち居振る舞い		
3~5	3. バーバルコミュニケーション	1. 傾聴 2. 敬語の基本 3. 間違いやすい敬語		
6	相手が受け入れてくれる話し方	1. クッション言葉を遣う 2. 接客用語を使う 3. 語尾を丁寧にする 4. プラスアルファの一言をつける		
7	ワンランク上の話し方	1. コンビニ言葉に注意する 2. ポジティブに話す 3. あとよし言葉を遣う 4. マイナスな言い方をプラスに変える 5. 質問の仕方を工夫する		
8	4. 職場のマナー	1. 職場の組織 2. 公私のけじめ 3. 求められる人材 4. 仕事と成長		
9	5. 接客対応のマナー	1. 受付の流れ 2. 受付の要領 3. 名刺の知識 4. ご案内の要領		

回	テーマ	内 容		
10～ 11	6. 電話対応のマナー	1. 電話対応の重要性 2. 電話対応の目的とポイント 3. 取次ぎの電話の要領 4. ケーススタディ		
12	7. 伝言メモの知識	1. 伝言メモ作成のポイント 2. 伝言メモ記入事項 3. ロールプレイング		
13～ 14	8. 検定対策	1. 社会人常識マナー検定過去問題を解く 2. 解答・解説		
15	9. 復習と期末試験	1. 学習したことの復習 2. 期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
社会人常識マナー検定試験3級 最新過去問題 プリントほか		期末試験 課題・レポート	80.0% 20.0%	

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	2022/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	2単位(30時間)	必須	川人 宏行
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				
次回の授業内容を踏まえてテキスト用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1~14	就職研修	就職活動のための準備を行う ・ 面接指導等		
15	個別ガイダンス	就職活動のため個別ガイダンスを実施する		
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
社会人基礎講座Ⅱ		情報システム学科/3年	2022/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	1単位(30時間)	必須	川人 宏行
授業の概要				
就職活動を控え、これから、社会人になるにあたって、必要なスキルを身につける 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	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動の動きを知る。 ・仕事の基本について。 	(前半) 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 (後半) 仕事の基本 1. ほうれんそう 2. 5W3H 3. PDCAサイクル		
2	模擬面接①	グループに分かれて教室にて模擬面接を実施する。		
3	模擬面接②	グループに分かれて教室にて模擬面接を実施する。		
4	グループディスカッション・ワーク	<ul style="list-style-type: none"> ・ディスカッションの心得 ・ディスカッションの形式 ・ディスカッションの流れ ・ディスカッションの注意点 ・ディスカッション実践 		

回	テーマ	内 容		
5	就職や社会におけるSNSの活用 ・ SNSを就職活動に役立てる方法と注意点について理解する ・ SNSが扱う個人情報や社会でどう関わっているのかを、法律的な観点から理解する ・ テレワークやリモートワークの導入促進に伴い、時代に対応できる「意識」と「知識」を身につける。 ・ 「著作権」や「肖像権」への意識を高める。 ・ SNSやWeb上で写真や動画を扱う際の注意点を理解する。	(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		
6	新聞を通して、情報の入手の仕方や、新聞の読み方を学ぶ	①仕事に必要な基礎能力とは ②基礎能力向上に新聞がなぜ役立つか ③新聞と他メディアの違い ④慣れない新聞の読み方 ⑤1日10分で基礎能力のトレーニングになる新聞の使い方		
7	社会に出た際に必要となる知識を学び理解する（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		
8	社会人と学生の違いを理解する	①徳島県の世代別平均年収 ②徳島県の生涯賃金 ③学生と社会人の比較		
9～15	就職活動に於いての個別相談	学生の進捗状況の把握と、個人指導を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業担当者によるレジュメ		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	2022/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	12単位(360時間)	選択	
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	2022/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	吉村 健太

授業の概要

データを分析することで、インターネット上のマーケティング要素である「企画」「宣伝」「PR」「集客」「販売」「調達」全般についての理論や知識を、基礎から学習する。
この授業により、インターネットマーケティング全般についての本質的な基礎理論や知識、手法について習得する。

授業終了時の到達目標

- ・データ分析することで基礎的なネットマーケティングができるようになる
- ・上記の評価基準として、サーティファイ ネットマーケティング検定に合格できるレベルの知識を得る

実務経験有無	実務経験内容
有	システム管理、システム開発経験15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	第1章 インターネットマーケティングを行うにあたって	序論 インターネットマーケティングの特徴 1-1 インターネットマーケティングにおける基礎理論 1-2 端末別理論 1-3 グローバル・インターネットマーケティング 1-4 サイト理論 (1) サイトの種類 1-5 サイト理論 (2) サイトの構造
2	第2章 インターネット技術概論	2-1 インターネット技術知識の必要性 2-2 インターネットの構造 2-3 検索エンジンの構造 2-4 プログラミング 2-5 情報セキュリティ対策
3	第3章 総論 ~インターネットマーケティングの個別手法~	3-1 インターネットマーケティングの全体的な流れ 3-2 インターネットマーケティングを進める上でのポイント
4	第4章 インターネットリサーチ	4-1 インターネットリサーチとは 4-2 オフラインリサーチとは
5	第5章 プロモーション (PR/ブランディング)	5-1 検索エンジン対策など 5-2 イメージ戦略 5-3 サイトにおけるユーザビリティとデザイン理論 5-4 インターネットとマスメディア
6	第6章 インターネット広告	6-1 インターネット広告 概論 6-2 インターネット広告の種類と特徴 6-3 各種技術の発達に伴う特殊な広告手法
7	第7章 インターネットを利用した販売	7-1 インターネット販売における基礎理論 7-2 インターネット販売の手法
8	第8章 効果測定	8-1 アクセスログ解析の基本 8-2 効果測定に用いる各種指標について

回	テ ー マ	内 容		
9	第9章 外注管理	9-1 各業種の特徴や注意するポイント 9-2 外注企業の管理方法		
10	第10章 各種ポリシー	10-1 ソーシャルメディアポリシーについて 10-2 プライバシーポリシーについて 10-3 情報セキュリティポリシーについて		
11	第11章 関連法規	11-1 知的財産 11-2 不正アクセス禁止法（不正アクセス行為の禁止等に関する法律） 11-3 個人情報保護法（個人情報の保護に関する法律） 11-4 不正競争防止法 11-5 景品表示法（不当景品類及び不当表示防止法） 11-6 ウイルス作成罪（不正指令電磁的記録作成等、刑法第19章の2） 11-7 その他の関連法令		
12	第12章 インターネットとコンプライアンス、CSR	12-1 実際に問題となった事例 12-2 これらの問題へのアプローチ		
13~ 14	期末試験対策	期末試験対策		
15	期末試験	期末試験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ネットマーケティング検定 公式テキスト [インターネットマーケティング 基礎 編] (インプレス)		出席率 期末試験 確認テスト	20.0% 50.0% 30.0%	

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 (Python)		情報システム学科/3年	2022/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	2単位(30時間)	選択	松崎 友亮
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~ 2	Pythonで出来る事の理解 Pythonの環境構築	Pythonという言葉の他言語と比較しての位置づけや能力についての説明を行います。 また、今後の授業の準備として、Pythonの実働環境の構築を行いつつ、他言語で学んで来ているはずの変数などの言語の基礎部分を、 Pythonではどのように使えば良いのかななどを短めに説明していきます。		
3~ 5	Python 教科書進行 Chap4まで	Pythonで使う様々な基礎的な処理文の試し打ちです。 Java, PHP, Javascriptなど、学校では色々な言語に触れてきたと思いますが、どこまで身につけているのか確認しつつ、打ち込み、動作確認をしていってもらえればと思います。 基本的には自習に近い形で打ち込んでいきます。Pythonはコードの書き方に癖があるので、うまく動かないときはバンバン呼んでください。		
6~ 8	Python 教科書 Chap8まで	Pythonの基本を終えて応用へと入ります。 基礎部分は他言語で必ずと言っていいほど使うものばかりで、学習を始めて3年目という事もあり簡単だったかと思えます。また、他言語で便利に使えた配列などが、Pythonでは不便なんだな、などと考えるかもしれません。 応用の部分も、この教科書においては割と簡単なものが用意されています。 ちょっと最近の人にはピンと来ないゲームや機能が並んでいるかと思いますが、まずは一度動かしてみましよう		

回	テ ー マ	内 容		
9～ 15	Python 作成練習	<p>授業の枠としては、最終的な提出物の作成に入ってもらいます。</p> <p>最終提出物として</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自作プログラムの提出および概要説明。 ・ 卒業制作の成果物。 <p>のいずれかを提出してもらいます。</p> <p>卒業制作の成果物の場合、卒業制作の評価がそのままpythonの評価になります。</p>		
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		教科書進度 出席率 最終発表	20.0% 20.0% 60.0%	

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	2022/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	岸 肇
授業の概要				
<p>AIの基礎から、数学的な基礎知識まで、AIに関する幅広い知識を学習する。 AIの仕組みや理論、それらに関連する技術などを深く学習することによりAIが身近な生活でどう活用されているのかを知り、今後の発展や応用について考察する。 学習にはオンライン教材を使用し、動画の視聴やインターネットを利用した調べ学習を行い、効果的に理解を深める。 これらの知識の学習効果として、最後にサーティファイ AI検定を受験する。</p>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・ AIリテラシーを身につける ・ サर्टィファイ AI検定に合格する 				
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~ 2	第1章 AIの概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ 人工知能 (AI) の定義 ・ 人工知能の研究範囲 ・ 特化型人工知能と汎用人工知能 ・ 人工知能の得意分野と苦手分野 ・ AI効果 		
3~ 7	第2章 AIの歴史、様々なAIとこれからのAI	<ul style="list-style-type: none"> ・ 第1次AIブーム ・ 第2次AIブーム ・ 第3次AIブーム ・ ボードゲームAI ・ 自然言語処理 ・ チャットボット ・ チューリングテスト ・ 質問応答システム ・ これからのAI 		
8~ 9	第3章 AI分野の課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ トイ・プロブレム ・ フレーム問題 ・ モラベックのパラドックス 		
10~ 11	第4章 AIの関連知識	<ul style="list-style-type: none"> ・ ビッグデータ ・ クラウドサービス ・ IoT ・ CPUとGPU ・ 人工知能の開発方法 		

回	テーマ	内 容		
12～ 14	第5章 機械学習	<ul style="list-style-type: none"> ・機械学習の概要 ・教師あり学習 ・教師なし学習 ・強化学習 ・データの重要性 		
15～ 17	第6章 深層学習の概要	<ul style="list-style-type: none"> ・深層学習の概要 ・ニューロン間の重み ・特徴表現学習 ・ブラックボックス問題 ・ハイパラメータ ・過学習と汎化性能 		
18～ 19	第7章 深層学習の種類	<ul style="list-style-type: none"> ・CNN ・RNN ・Transformer 		
20～ 23	第8章 産業への応用、AI社会の実現に向けて	<ul style="list-style-type: none"> ・AIの利用動向：製造業 ・AIの利用動向：自動運転 ・AIの利用動向：医療・福祉 ・AIの利用動向：マーケティング ・AIの利用動向：金融 ・AIの利用動向：教育 ・その他の応用事例 ・導入・運用時の注意点 ・人間中心のAI社会原則 		
24～ 25	第9章 知的財産の保護	<ul style="list-style-type: none"> ・知的財産に関する法律 ・著作権法 ・特許法 ・不正競争防止法 		
26～ 28	第10章 基礎数学	<ul style="list-style-type: none"> ・順列 ・組合せ ・事象の確率 ・確率の基本性質 ・代表値 ・相関 ・離散グラフ 		
29	期末試験	期末試験の実施		
30	AI検定受験	AI検定受験		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AIリテラシー講座(サーティファイ オンライン教材) 図解で早わかり 人工知能がまるごとわかる本(ソーテック社)		出席率 期末試験 確認テスト	20.0% 60.0% 20.0%	

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	2022/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				
時間外に必要な学修				
【準備学習】前回学んだところをプリント等を用いて復習しておくこと				
回	テーマ	内 容		
1~3	社会人常識マナー検定対策	第30回～第32回問題実施 解答・解説		
4	表記技能	1. ビジネス文書とは 2. ビジネス文書検定とは 3. ビジネス文書作成のポイント		
5	表現技能	1. 正確な文章を書く 2. 件名をつける 3. 無駄な部分を削る 4. 箇条書きの書き方		
6~7	実務技能	1. 用紙・封筒のサイズと用途 2. 社内文書の基礎知識 3. 社外文書の基礎知識		
8~13	ビジネス文書検定対策	過去問題を解き、解答解説		
14	ビジネスメールの知識	1. ビジネスメールの重要性 2. ビジネスメールの構成 3. ビジネスメールの注意点 4. ビジネスメールの作成演習		
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		期末試験 課題・レポート 検定対策・結果	30.0% 30.0% 40.0%	

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	2022/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	川人, 吉村, 永田広, 宮崎
授業の概要				
【1】 各グループごとにシステムを開発する				
【2】 企画書を作成し、それに基づく研究・制作の成果物を期限内に提出する。				
授業終了時の到達目標				
【1】 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				
【2】 3年間の学習および産学連携の成果をもとに卒業後の志望分野を視野に入れながら社会課題解決を目指す。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		吉村 健太: システム管理、システム開発経験15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。 永田 広志: グラフィックデザイナーとして6年の実務経験 これまでの経験を活かして、グラフィックデザインの基礎を指導 川人 宏行: エンジニアとして5年間勤務 これまでの経験を活かし、学生のロールモデルとなるよう授業展開する		
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	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		

回	テ ー マ	内 容
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
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~ 75	チーム作業 13	テスト・運用		
76	【2】 志望分野の再考	志望分野を各自で再考する		
77	【2】 チームの再考	チームで取り組むにあたり、各自の志望分野をチームとして再考する。		
78	【2】 課題の再考	チームで取り組むにあたり、課題をチームとして再考する。		
79	【2】 チームでの課題解決	課題にチームで取り組む 卒業制作～会社での仕事の取り組み方について		
80~ 84	【2】 開発1	開発		
85~ 89	【2】 開発2	開発		
90	【2】 プレゼンテーション	プレゼンテーション		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
【1】 グループ・制作内容によって、教科書や教材を個別に用意 【2】 参考図書 及び 自作プリント		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