

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／3年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
6単位（90時間）	必須		宮崎 克典
授 業 の 概 要			
・ 基本情報技術者試験、応用情報技術者試験の午後試験分野別対策を行う			
授業終了時の到達目標			
基本情報処理の合格 応用情報処理試験の合格			
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～ 14	基本情報午後対策	問題答練	
15～ 44	過去模試・本試験	本試験形式の問題にて答練を行う	
45	期末試験	期末試験を行い理解度の確認を行う	
教科書・教材		評価基準	評価率
		期末試験	60.0%
		確認テスト	40.0%
			その他

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	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）		必須		山田 紘平
授 業 の 概 要				
RPAツールを利用しP C上でのルーチンワークを自動化する技術を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
RPAツールを利用し上でのルーチンワークを自動化すること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				
回	テ ー マ		内 容	
1～ 2	RPA概論 BizRobo! 概要説明		「RPAとは」 「BizRobo! の操作画面/用語」	
3～ 4	BizRobo! を使った開発		「Webサイトに値を入力して情報を取得する」	
5～ 6	BizRobo! を使った開発		「Excelに値を入力して情報を取得する」	
7～ 8	BizRobo! を使った開発		「Excel-Web間の連携（繰り返し）」 EXCELの情報をwebに登録する	
9～ 10	BizRobo! を使った開発		「条件分岐Web情報取得」 条件によって処理を分けてEXCELに入力する	
11～ 12	BizRobo! を使った開発		「PDF」 PDFから文字列を取得する	
13～ 14	BizRobo! を使った開発		「EXCEL集計」 複数のEXCELから情報を取得する	
15～ 16	BizRobo! を使った開発		「WebからCSV」 Webの情報を取得してCSVに出力する	
17～ 18	BizRobo! を使った開発		「CSVからExcel」 CSVから情報を取得しEXCELで出力する	
19～ 20	BizRobo! を使った開発		「日付処理」 日付情報を取得してEXCELに出力する	
21～ 22	BizRobo! を使った開発		「エクスペッション」 式を使用して条件判定を行い結果をEXCELで出力する	
23～ 24	BizRobo! を使った開発		「ファイル解凍」 圧縮ファイルをロボットで解凍する	
25～ 26	BizRobo! を使った開発		「ファイル圧縮」 ファイルをロボットで圧縮する	
27～ 28	BizRobo! を使った開発		「DAとは」 desktop automationについて理解する 「起案・業務選定・設計」 RPA開発までのステップを確認する	

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	BizRobo!を使った開発	「DAとは」 desktop automationについて理解する 「起案・業務選定・設計」 RPA開発までのステップを確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
RPAデジタル業務改革_前編/後編		課題・レポート	100.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
サーバ構築演習	情報システム学科／3年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）	必須		松崎 友亮
授 業 の 概 要			
Linuxサーバの構築			
授業終了時の到達目標			
Linuxの基本コマンドを習得する 目的に応じたサーバー構築が出来る知識を習得する			
実務経験有無	実務経験内容		
有	松崎 友克：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			
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 サーバ構築の概要	1-1サーバ基盤のビジネス背景 1-2本書におけるサーバ構築前の事前準備	
2～5	第2章 リモート接続サーバ	2-1遠隔操作の導入検討 2-2遠隔地からのコンソール、電源、メディア管理 2-3SSHサーバの構築 2-4VNCサーバの構築 2-5XRDPサーバの構築 2-6shell in a boxサーバの構築 2-7Bastillionサーバの構築	
6～7	第3章DNS、時刻同期、DHCPサーバ	3-1ネットワークサービスの検討 3-2DNSサーバの構築 3-3BIND 3-4Dnsmqによる簡易DNSサーバの構築 3-5時刻同期サーバの構築	
8～9	第4章WEBサーバ	4-1webサーバ・負荷分散サーバの検討 4-2Apache HTTP Server 4-3NginxによるWEBサーバの構築 4-4負荷分散サーバの構築 4-5冗長化HAProxyサーバの構築 4-6HTTPアクセラレータサーバの構築	
10～11	5章データベースサーバ	5-1データベースサーバの検討 5-2データベースサーバの動向 5-3PostgreSQLサーバの構築 5-4PostgreSQLクラスタの構築 5-5MariaDBサーバの構築 5-6MariaDBを使ったLAMPスタックの構築 5-7NoSQLサーバの構築 5-8NewSQLサーバの構築	

回	テ ー マ	内 容
12～ 13	6章ファイルサーバ	6-1ファイルサーバ/ストレージサーバの検討 6-2NFSファイルサーバの構築 6-3NFSGaneshaサーバの構築 6-4Sambaファイルサーバの構築 6-5iSCSIストレージサーバの構築 6-6FTPサーバの構築 6-7S3互換オブジェクトストレージサーバの構築
14～ 15	第7章ログ管理サーバ	7-1ログ収集サーバの構築 7-2ログデータの転送 7-3Fluentdサーバの構築 7-4Apache Kafkaサーバ 7-5Apache Flinkサーバの構築
16	第8章メールサーバ	8-1メールサーバの検討 8-2メールサーバの構築 8-3Postfixサーバの構築 8-4POP/IMAPサーバの構築 8-5WEBメールサーバの構築
17	第9章社内検索エンジンサーバ	9-1検索エンジンサーバの検討 9-2Elasticsearchサーバの構築 9-3Apache Solr サーバの構築 9-4Fessサーバの構築
18	第10章Kickstart/パッケージリポジトリ	10-1自動インストールの仕組み 10-2pxeブートと起動イメージ 10-3BIOSモード対応の自動インストールサーバの構築 10-4UEFI対応の自動インストールサーバの構築 10-5パッケージリポジトリサーバの構築
19	第11章仮想化基盤	11-1仮想化基盤の検討 11-2kvmによる仮想化基盤 11-3Proxmox on Nested KVMサーバの構築 11-4VirtualBoxサーバの構築 11-5Vagrantサーバの構築
20～ 21	第12章コンテナ基盤	12-1コンテナ基盤の検討 12-2Dockerサーバの構築 12-3Dockerサーバ（rootlessモード）の構築 12-4Singularityサーバの構築 12-5Rancher Kubernetes Engineサーバ 12-6コンテナ向けCPUエミュレーション
22	第13章バージョン管理サーバ	13-1バージョン管理の検討 13-2Gitサーバの構築 13-3GitLabサーバの構築 13-4Subversionによるバージョン管理
23～ 24	第14章インフラストラクチャ・アズ・コード	14-1構成管理サーバの必要性 14-2Puppet Boltサーバの構築 14-3Ansibleサーバの構築 14-4Terraformサーバの構築 14-5Dockerfileを使ったIaC 14-6Singularity Recipeを使ったIaC

回	テ ー マ	内 容		
25	第 1 5 章バックアップサーバ	15-1バックアップサーバの検討 15-2Rsyncバックアップサーバの構築 15-3Grsyncの導入 15-4UrBackupサーバの構築		
26	第 1 6 章 A I サーバ	16-1 A I サーバ基盤の構築 16-2GPU搭載 A I サーバの構築 16-3生成 A I サーバの構築 16-4 A I 推論サーバ		
27	第17章開発環境・高速計算サーバ	17-1 H P C サーバ基盤 17-2 S M P 高速計算サーバの開発環境の構築 17-3分散型並列計算クラスタの構築 17-4 M P I 環境の構築 17-5Slurmクラスタの構築 17-6JupyterHub on ARMサーバ		
28	第 1 8 章監視サーバ	18-1監視、可視化の検討 18-2Prometheusサーバの構築 18-3Frafanaサーバによる可視化 18-4Collectedサーバの構築 18-5Graphiteサーバの構築 18-6Netdataサーバの構築		
29～ 30	第 1 9 章セキュリティ対策・統合認証サーバ	19-1セキュリティ対策 19-2GVMサーバの構築 19-3		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
Rocky Linux9&Alma Linux9実践ガイド [サーバ構築編]		課題・レポート	100.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
AWSクラウド演習 I		情報システム学科／3年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）		必須		川人 宏行
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		
有		エンジニアとして5年間勤務		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1～2	クラウドコンピューティングの特徴とメリット		Amazon Web Serviceとは AWSの挑戦 I T 基盤に求められること AWSの基本コンセプト AWSクラウドが選ばれる理由 Infrastructure as Code	
3	I Tシステムの使用例とAWSの主要サービス		I Tの機能とAWSのサービス AWSの利用例 Well-Architectedフレームワーク	
4～7	AWS導入のメリット①		AWSのコンピューティングサービスの概要 Amazon EC2 Amazon VPC AWS Lamda ラボ演習	
8～15	AWS導入のメリット②		ストレージサービスの概要 Amazon S3 Amazon EBS Amazon EFS Amazon FSx for Windows ラボ演習	
16～20	AWS導入のメリット③		データベースサービスの概要 Amazon RDS DynamoDB ラボ演習	
21～25	AWS導入のメリット④		セキュリティサービスの概要 データセンターのセキュリティ ユーザ管理 ベストプラクティス ラボ演習	
26～29	AWSクラウドプラクティショナー資格対策		AWSクラウドプラクティショナー資格対策	

回	テ ー マ	内 容		
30	期末試験を行う	期末試験を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AWSクラウドの基本と仕組み		確認テスト 期末試験 課題・レポート	30.0% 40.0% 30.0%	

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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		川城 美智子
授 業 の 概 要			
1. 本校の教育目的に基づき、社会人として必要なビジネスマナーの基礎を理解し、実践できる力の修得を目的とする。 2. 挨拶・言葉遣い・身だしなみ・電話応対・来客対応などを扱い、講義とロールプレイング、反復練習を通して実務に必要な対応力を身につけるとともに、社会人常識マナー検定3級（2026/9/26受験予定）の取得を目指す。 3. 合同授業により、多様な他者との関わりを通してコミュニケーション能力の向上を図る			
授業終了時の到達目標			
・ 基本的なマナー（挨拶、身だしなみ、電話応対、来客対応等）について、ロールプレイ演習で設定した評価項目において、所定の基準（または総得点の70%以上）を満たすことができる。 ・ ビジネスマナーに関する基礎知識について、社会人常識マナー検定3級相当の模擬テストで正答率70%以上、確認テスト正答率70%以上を取得できる。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	金融機関（7年）、企業の経営管理部門等（12年）での勤務経験を有する。 ビジネスマナー、接遇マナー、接客販売を含む社員研修（約10年）の企画や講師経験を踏まえ、本授業において実践的な指導を行う。		
時間外に必要な学修			
1. 特に検定前期においては、自宅学修の時間を計画的に十分確保し、合格に向けた準備を進める。 2. 将来の社会人生活において、ビジネスマナーが求められる場面を想定し、自身の役割や立場を意識しながら考察する習慣を持つ。			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション 目標設定と事前理解	1) Goal設定、試験対策キックオフ 2) 試験内容の把握、過去問による自己理解	
2	検定試験構成： 1-1 社会と組織 2 仕事と成果	・ 社会の仕組みや制度、企業の役割を学ぶ。 ・ 仕事に取り組む際に求められる心構えを学ぶ。	
3	1-3 一般知識	日本語やビジネス知識などの基礎力を養う。	
4	1-4 ビジネス計算	社会人に必要な基礎的計算力を身に付ける。	
5	2-1 ビジネスコミュニケーション	人間関係を円滑にするコミュニケーションを学ぶ。	
6	2-2 社会人にふさわしい言葉遣い	敬語の使い方、効果的な伝え方を学ぶ。	
7	2-3 ビジネス文書の活用	社内・社外・社交文書の書き方を理解する。	
8	3-1 職場のマナー	組織の一員としてふさわしい行動を学ぶ。	
9	3-2 来客応対	基本の心構えから状況に応じたおもてなしまでを学ぶ。	
10	3-3 電話応対	電話の特性を踏まえた対応力を磨く。	
11	3-4 交際業務 3-5 文書類の受け取りと発送 他	・ 慶弔やお見舞い、贈り物の心得を学ぶ。 ・ 文書類の取扱いや職場環境の整備について知識を養う。	

回	テ ー マ	内 容		
12～ 13	模擬テスト			
14	模擬テストの解説と振り返り			
15	期末試験 解説	授業の総まとめとして、期末試験を実施する。 自身の学習達成度を確認し、今後の学修に活かす。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ 社会人常識マナー 検定テキスト2・3級 ・ " 過去問題集		授業内模擬テスト（2回） 期末試験（総合確認） ロールプレイ 確認テスト	40.0% 30.0% 15.0% 15.0%	

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	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		宮崎 克典
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		
有	システムエンジニアとして2年の実務経験		
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、就職のしおりに目を通す			
回	テ ー マ	内 容	
1	企業訪問/就職試験について/ 企業が欲しい人材/自己分析	企業が求める人材の理解と自分を理解する	
2	グループディスカッション・ワーク	ディスカッション（インバースト思考）	
3	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 ・ 「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	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	
4	就職活動の確認	企業研究、求人確認等	
5	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	
6	就職活動の確認	各自の活動状況を確認し、企業研修、会社訪問の設定等	

回	テ ー マ	内 容		
7	社会に出たるにあたり必要とされる お金管理について	貯蓄・一人暮らし資金/基礎知識 ①貯蓄の大事さ ?未来でかかる費用について ③給与明細の見方 ④残業時間の計算 ⑤法定労働時間と変形労働時間制 ⑥残業時間を計算する ⑦時間外労働の割増率 ⑧税金について		
8	社会人と学生の違いを理解する	社会人になるということ 学生と社会人の違い		
9～ 15	就職活動実践	就職活動・フォロー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
就職の手引き		課題・レポート	100.0%	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
情報デザインⅡ	情報システム学科／3年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	必須		永田 広志
授 業 の 概 要			
・ 情報デザインⅠで培った情報整理・視覚化・発表の基礎を踏まえ、より高度な課題発見、分析、構想、提案へ発展させる。 ・ 資料、プレゼンテーション、画面設計、プロトタイピング等を横断し、相手と目的に応じた情報設計と意思決定支援の方法を実践的に学ぶ。 ・ 個人およびチームによる演習を通して、調査に基づく論理的提案力、批評力、改善力を養い、卒業制作・就職活動・社会実装へ接続する。			
授業終了時の到達目標			
・ 複雑な情報や課題を分析し、目的・対象・文脈に応じて構造化した上で、適切なメディアと表現形式を選択できる。 ・ 調査、企画、構成、試作、検証、改善のプロセスを通して、根拠ある提案を構築し、論理的かつ説得的に提示できる。 ・ 講評や相互評価を踏まえて自らの案を再構成し、卒業制作や社会的課題に応用可能な情報デザインの実践力を身につける。			
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	情報デザインⅡ オリエンテーション	情報デザインⅠとの接続を確認し、本科目で扱う課題発見、提案、検証の流れと到達目標を理解する。	
2	課題発見とリサーチ設計	社会課題、利用者課題、組織課題の観点からテーマを設定し、調査計画と情報収集の方法を設計する。	
3	情報分析と論点整理	収集した情報を整理・分類し、課題の本質、対象者、制約条件、評価軸を明確化する。	
4	企画立案と コンセプト設計	分析結果をもとに、提案の方向性、価値仮説、コンセプト文を作成し、企画の骨格を構築する。	
5	構成設計と ストーリーテリング	提案内容を相手に伝えるための構成、論理展開、情報の階層化、ナラティブ設計を検討する。	
6	資料・画面の プロトタイピング	スライド、画面、図解等のプロトタイプを作成し、視認性、操作性、理解容易性を検証する。	
7	中間企画レビュー	企画・構成・表現の中間発表を行い、講評を通して改善点と再設計の論点を整理する。	
8	改善設計と再構成	中間レビューを踏まえ、情報構造、表現、導線、説得性を見直し、提案全体を再構成する。	
9	改善設計と再構成	中間レビューを踏まえ、情報構造、表現、導線、説得性を見直し、提案全体を再構成する。	
10	情報デザインの応用 （UX・サービス視点）	ユーザー体験、導線、利用状況を踏まえ、情報デザインをサービスや体験設計へ拡張して考える。	
11	卒業制作・就職活動への 接続企画	卒業制作やポートフォリオ、就職活動で求められる提案資料として再編集し、実践的な活用方法を検討する。	

回	テ ー マ	内 容		
12	プレゼンテーション実践	最終発表に向けて、発表構成、質疑応答、資料操作、時間管理を含むプレゼンテーション運用を実践する。		
13	最終発表・講評	最終提案を発表し、講評と相互評価を通して提案の有効性、完成度、今後の課題を明確化する。		
14	最終発表・講評	最終提案を発表し、講評と相互評価を通して提案の有効性、完成度、今後の課題を明確化する。		
15	振り返りと総括	学期全体の学修成果を振り返り、制作プロセスと提案内容を整理して次段階への展望を言語化する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
授業内配布資料、参考スライド、各種デジタル教材、調査・事例資料		課題・レポート	100.0%	

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	2026／前期	実習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（30時間）	必須		加藤 達也
授 業 の 概 要			
徳島市立体育館を使用し、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。			
授業終了時の到達目標			
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。			
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】 準備運動をして体を慣らしておくこと			
回	テ ー マ	内 容	
1	スケジュールリング	翌週からの競技計画を立てる	
2～7	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	
8	教室でできる事を実施	eスポーツ等の体験	
9～12	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	教室でできる事を実施	eスポーツ等の体験	
14～15	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	
教科書・教材		評価基準	評価率 その他

回	テ　　マ	内　　　　容		
徳島市立 体育館		競技結果	50.0%	
		企画書・運営	40.0%	
		服装・準備	10.0%	

作成者:

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	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
20単位（300時間）		選択		松崎 友亮
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		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		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
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	
2～7	各自卒業研究テーマを考える		卒業研究として作成したいシステムを各自企画する	
8～10	卒業制作企画発表		各自の企画を発表し、プレゼンを行う	
11～13	卒業研究テーマ決定		各チームで役割分担(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	
14～31	チーム作業 1		外部設計	
32	進捗報告		作業進捗報告	
33～60	チーム作業 2		内部設計	
61	進捗報告		作業進捗報告	
62～90	チーム作業 3		環境設定・システム開発	
91	進捗報告		作業進捗報告	
92～93	中間報告		卒業研究の企画、現在の進捗状況を報告する	
94～110	チーム作業 4		システム開発	
111	進捗報告		作業進捗報告	
112～122	チーム作業 5		システムテスト	

回	テ ー マ	内 容		
123 ～ 130	チーム作業 6	最終報告準備、設計書作成		
131 ～ 137	チーム作業 7	システム最終調整・最終提出書類作成		
138 ～ 142	発表準備	卒業発表準備		
143 ～ 147	振り返り	振り返り		
148 ～ 150	最終報告	卒業研究の最終報告を行う		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題・レポート	30.0%	
		実習・実技評価	40.0%	
		発表	30.0%	

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
AWSクラウド演習Ⅱ		情報システム学科／3年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
4単位（60時間）		選択		川人 宏行
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セキュリティ対策の基本知識を学ぶ				
授業終了時の到達目標				
・AWSクラウドを使用する際のセキュリティ上の利点と責務を特定する ・AWS のアイデンティティとアクセスの管理機能を使用する ・AWS リソースへのネットワークアクセスを保護する方法について説明する ・保管中と転送中のデータの暗号化に使用できる方法を説明する ・モニタリングとインシデント対応に使用できる AWS のサービスを判断する				
実務経験有無		実務経験内容		
有		エンジニアとして5年間勤務		
時間外に必要な学修				
回	テ ー マ		内 容	
1	モジュールの概要		コースの受講資格と目標 コースの概要 AWS Certified Security ? Specialty 認定	
2～6	AWS におけるセキュリティの概要		AWS クラウドのセキュリティ セキュリティの設計原則 責任共有モデル	
7～11	クラウドリソースへのアクセスのセキュリティ保護		IAM の基礎 IAM での認証管理 IAM でのアクセス権管理 IAM でのアクセス権管理の例 その他の認証サービスおよびアクセス管理サービス AWS Organizations の使用	
12～16	インフラストラクチャの保護		3 層ウェブアプリケーションの構造 VPC の使用 パブリックサブネットおよびプライベートサブネットとインターネットプロトコルの設定 AWS セキュリティグループの使用 AWS ネットワーク ACL の使用 AWS ロードバランサーの使用 まとめ コンピューティングリソースの保護 ラボ：セキュリティグループを使用して VPC リソースを保護する	

回	テ ー マ	内 容		
17～ 21	アプリケーションでのデータの保護	保管中のデータの保護 Amazon S3 の保護機能 暗号化による保護 送信中のデータの保護 Amazon S3 でデータを保護するためのベストプラクティス その他のデータ保護サービス ラボ：AWS KMS を使用して保管中のデータの暗号化を実装する		
22～ 26	ログ記録とモニタリング	ログ記録とモニタリングの重要性 キャプチャと収集 ログ記録機能が組み込まれている AWS のサービス モニタリングとレポート ログ記録とモニタリングのベストプラクティス ログ記録とモニタリングのためのその他の AWS のサービス ラボ：AWS CloudTrail と Amazon CloudWatch を使ってモニタリングとアラートを設定する		
27～ 30	インシデントへの対応と管理	インシデントの特定 発見と認識のフェーズをサポートする AWS のサービス 解決と復旧のフェーズをサポートする AWS のサービス インシデント処理におけるベストプラクティス ラボ：AWS Config と AWS Lambda を使用してインシデントを修復する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
AWSクラウドセキュリティの基本と仕組み		課題・レポート 確認テスト	60.0% 40.0%	

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		情報システム学科／3年	2026／後期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）		選択		宮崎 克典
授 業 の 概 要				
ビジネスについて論理的に考えることを習得する。 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。 世界のビジネスとデザインを知る。				
授業終了時の到達目標				
基礎的な理論に基づく課題に対するデザイン能力とプレゼンテーション能力の獲得 「知らない」ことに気づく、知る				
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	授業概要	オリエンテーションおよび課題説明：課題1「他己紹介」プレゼンテーションおよび講評		
2～3	付加価値	課題説明：課題2「付加価値の考察」チームワーク		
4～5	ビジネスについて	課題2「付加価値の考察」プレゼンテーション及び講評 課題説明：課題3「ビジネスとは」		
6～7	ビジネスについて	課題3「ビジネスとは」プレゼンテーション及び講評 課題説明：課題4「デザインとは」		
8～9	デザインについて	課題4「デザインとは」プレゼンテーション及び講評 課題説明：課題5「ダイバーシティとは」		
10～11	ダイバーシティについて	課題5「ダイバーシティとは」プレゼンテーション及び講評 課題説明：課題6「SDGsとは」		
12～13	SDGsについて	課題6「SDGsとは」プレゼンテーション及び講評 課題説明：課題7「OpenAIとは」		
14～15	OpenAIについて	課題7「OpenAIとは」プレゼンテーション及び講評 授業まとめ、全課題講評、気付き築く		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
参考図書及び資料プリント		プレゼン 課題・レポート	40.0% 60.0%	

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	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（30時間）	選択		川城 美智子
授 業 の 概 要			
1. 本校の教育目的に基づき、社会人として必要なビジネスマナーの基礎を理解し、実践できる力の修得を目的とする。 2. 挨拶・言葉遣い・身だしなみ・電話応対・来客対応などを扱い、講義とロールプレイング、反復練習を通して実務に必要な対応力を身につけるとともに、社会人常識マナー検定3級（2026/9/26受験予定）の取得を目指す。 3. 合同授業により、多様な他者との関わりを通してコミュニケーション能力の向上を図る			
授業終了時の到達目標			
・ 基本的なマナー（挨拶、身だしなみ、電話応対、来客対応等）について、ロールプレイ演習で設定した評価項目において、所定の基準（または総得点の70%以上）を満たすことができる。 ・ ビジネスマナーに関する基礎知識について、社会人常識マナー検定3級相当の模擬テストで正答率70%以上、確認テスト正答率70%以上を取得できる。			
実務経験有無	実務経験内容		
時間外に必要な学修			
1. 特に検定期間においては、自宅学修の時間を計画的に十分確保し、合格に向けた準備を進める。 2. 将来の社会人生活において、ビジネスマナーが求められる場面を想定し、自身の役割や立場を意識しながら考察する習慣を持つ。			
回	テ ー マ	内 容	
1	オリエンテーション 目標設定と事前理解	1) Goal設定、試験対策キックオフ 2) 試験内容の把握、過去問による自己理解	
2	検定試験構成： 1-1 社会と組織	・ 社会の仕組みや制度、企業の役割を学ぶ。 ・ 仕事に取り組む際に求められる心構えを学ぶ。	
3	1-3 一般知識	日本語やビジネス知識などの基礎力を養う。	
4	1-4 ビジネス計算	社会人に必要な基礎的計算力を身に付ける。	
5	2-1 ビジネスコミュニケーション	人間関係を円滑にするコミュニケーションを学ぶ。	
6	2-2 社会人にふさわしい言葉遣い	敬語の使い方、効果的な伝え方を学ぶ。	
7	2-3 ビジネス文書の活用	社内・社外・社交文書の書き方を理解する。	
8	3-1 職場のマナー	組織の一員としてふさわしい行動を学ぶ。	
9	3-2 来客応対	基本の心構えから状況に応じたおもてなしまでを学ぶ。	
10	3-3 電話応対	電話の特性を踏まえた対応力を磨く。	
11	3-4 交際業務 3-5 文書類の受け取りと発送 他	・ 慶弔やお見舞い、贈り物の心得を学ぶ。 ・ 文書類の取扱いや職場環境の整備について知識を養う。	
12～ 13	模擬テスト		

回	テ ー マ	内 容		
14	模擬テストの解説と振り返り			
15	期末試験 解説	授業の総まとめとして、期末試験を実施する。 自身の学習達成度を確認し、今後の学修に活かす。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
・ 社会人常識マナー ・ "	検定テキスト2・3級 過去問題集	授業内模擬テスト（2回）	40.0%	
		期末試験	30.0%	
		ロールプレイ	15.0%	
		確認テスト	15.0%	