

科目コード	ナンバリング	単位数	学期	授業区分	科目区分	履修区分	学年
410023	XY2410023	1	後期	国際学部国際文化学科	×	×	×
授業科目	担当教員			国際学部国際文化学科英語集中コース	×	×	×
				情報文化学部情報文化学科	×	×	×
				情報文化学部情報システム学科経営コース(26年度以降)	専門	必修	1年
				情報文化学部情報システム学科情報コース(26年度以降)	専門	必修	1年
				情報文化学部情報システム学科経営コース(25年度)	専門	必修	1年
情報システム演習（B・C分野）1年K1	上西園 武良					情報文化学部情報システム学科(25年度)	専門
				情報文化学部情報システム学科(24年度以前)	×	×	×
授業目的							
各自が主体的に“情報システム”を創造し、または情報システムを活用し情報を創造するために必要になるであろう、基礎的な方法・概念の取得を目的とした演習である。 本演習の前半（B分野：人間と社会）では、数量的なデータの解析の仕方を学ぶ。自らデータ分析ができるように、また既存のデータ分析の結果を評価し、利用できる能力を身につけるための基本的なトレーニングを行う。 後半（C分野：経営と情報）では、企業経営における情報システムの利活用に関する基礎的な知識の習得を目指す。具体的には、マーケティング、財務諸表、会計情報について学習し、ビジネスゲームを通じて、より実践的な意思決定能力、データ分析能力、プレゼンテーション能力を養う。 【対応するディプロマポリシー】 <ul style="list-style-type: none">健全な社会生活を営むための常識を持ち、他者と協力して問題解決にあたることができること。情報技術の利活用方法を修得し、仕事や生活に活用できること。仕事の仕組みを系統的に考え、データを重視した論理的な判断ができること。自主的、計画的に情報を集め、考察し、自らの見解を加えて記述し発表する力があること。							
各回毎の授業内容							
第1回 【授】SPI 模擬試験（ただし、2年生後期の場合は各研究室の説明会） 【前・後】事後：一通りSPIの問題を解いてみる（2H）				第9回 【授】C分野：ビジネスゲーム説明 【前・後】テキストの予習・復習を行う（2H）			
第2回 【授】B分野：一対の標本による平均の検定(1) 【前・後】事後：t値の求め方を復習しておく（2H）				第10回 【授】C分野：ビジネスゲーム（練習）Ⅰ期、Ⅱ期 【前・後】事後：グループ内でビジネスゲームの練習を行う（2H）			
第3回 【授】B分野：一対の標本による平均の検定(2) 【前・後】事後：有意水準の考え方を復習しておく（2H）				第11回 【授】C分野：ビジネスゲームの会計情報 【前・後】事後：練習問題のレポートを作成する（2H）			
第4回 【授】B分野：クロス集計とχ ² 乗検定 【前・後】事後：χ ² 乗検定を復習しておく（2H）				第12回 【授】C分野：ビジネスゲームⅠ期、Ⅱ期 【前・後】事前・事後：他社動向分析・意思決定値の検討を行う（2H）			
第5回 【授】B分野：グループでの課題演習(1) 【前・後】事後：グループでの進め方の問題点・解決策を書き出しておく（2H）				第13回 【授】C分野：ビジネスゲームⅢ期、Ⅳ期 【前・後】事前・事後：他社動向分析・意思決定値の検討を行う（2H）			
第6回 【授】B分野：グループでの課題演習(2) 【前・後】事後：グループでの進め方の問題点・解決策を書き出しておく（2H）				第14回 【授】C分野：取締役会：株主総会の資料作成 【前・後】事後：株主総会発表用PPTを作成する（2H）			
第7回 【授】B分野：グループでの課題演習(3) 【前・後】事後：グループでの進め方の問題点・解決策を書き出しておく（2H）				第15回 【授】C分野：株主総会：発表会 【前・後】事後：自社の感想記入表を作成する（2H）			
第8回 【授】B分野：グループでの課題演習(4)：発表会 【前・後】事後：自グループの良かった点、反省すべき点を書き出しておく（2H）				第16回 【授】（なし）			
成績評価方法							
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	強調・指導力	発表・表現	その他	評価割合(%)
定期試験							
小テスト・授業内レポート							
宿題・授業外レポート							
授業態度・授業への参加							
成果発表（口頭・実技）							
演習							
その他							
・演習時課題点 40%、レポート点 60%で成績評価を行う。成績判定はこの総合点で実施する。 ・フィードバック：各演習課題について問題点を指摘し修正を実施してもらう。							
教科書参考書							
1年生後期の第1回演習時にテキストを配布する。							
受講に当たっての留意事項							
演習に出席しなければ、その回のレポート点は成績評価の対象とならない。							
学習到達目標							
・情報システムを分析し、設計するためのさまざまな手法を使って、問題解決に応用できるデザイン能力を身につける。 ・情報システムを有効に活用するための基礎的な考え方を、演習を通して身につける。							
JABEE							
関連する学習・教育到達目標：E							

【授】：授業内容【前・後】：事前・事後学習

科目コード	ナンバリング	単位数	学期	授業区分	科目区分	履修区分	学年
410023	XY2410023	1	後期	国際学部国際文化学科	×	×	×
授業科目	担当教員			国際学部国際文化学科英語集中コース	×	×	×
				情報文化学部情報文化学科	×	×	×
				情報文化学部情報システム学科経営コース(26年度以降)	専門	必修	1年
				情報文化学部情報システム学科情報コース(26年度以降)	専門	必修	1年
				情報文化学部情報システム学科経営コース(25年度)	専門	必修	1年
情報システム演習（B・C分野）1年K2	白井 健二					情報文化学部情報システム学科(25年度)	専門
				情報文化学部情報システム学科(24年度以前)	×	×	×
授業目的							
各自が主体的に“情報システム”を創造し、または情報システムを活用し情報を創造するために必要になるであろう、基礎的な方法・概念の取得を目的とした演習である。 本演習の前半（B分野：人間と社会）では、数量的なデータの解析の仕方を学ぶ。自らデータ分析ができるように、また既存のデータ分析の結果を評価し、利用できる能力を身につけるための基本的なトレーニングを行う。 後半（C分野：経営と情報）では、企業経営における情報システムの利活用に関する基礎的な知識の習得を目指す。具体的には、マーケティング、財務諸表、会計情報について学習し、ビジネスゲームを通じて、より実践的な意思決定能力、データ分析能力、プレゼンテーション能力を養う。 【対応するディプロマポリシー】 <ul style="list-style-type: none">健全な社会生活を営むための常識を持ち、他者と協力して問題解決にあたることができること。情報技術の利活用方法を修得し、仕事や生活に活用できること。仕事の仕組みを系統的に考え、データを重視した論理的な判断ができること。自主的、計画的に情報を集め、考察し、自らの見解を加えて記述し発表する力があること。							
各回毎の授業内容							
第1回 【授】SPI 模擬試験（ただし、2年生後期の場合は各研究室の説明会） 【前・後】事後：一通りSPIの問題を解いてみる（2H）				第9回 【授】C分野：ビジネスゲーム説明 【前・後】テキストの予習・復習を行う（2H）			
第2回 【授】B分野：一対の標本による平均の検定(1) 【前・後】事後：t値の求め方を復習しておく（2H）				第10回 【授】C分野：ビジネスゲーム（練習）Ⅰ期、Ⅱ期 【前・後】事後：グループ内でビジネスゲームの練習を行う（2H）			
第3回 【授】B分野：一対の標本による平均の検定(2) 【前・後】事後：有意水準の考え方を復習しておく（2H）				第11回 【授】C分野：ビジネスゲームの会計情報 【前・後】事後：練習問題のレポートを作成する（2H）			
第4回 【授】B分野：クロス集計とχ ² 乗検定 【前・後】事後：χ ² 乗検定を復習しておく（2H）				第12回 【授】C分野：ビジネスゲームⅠ期、Ⅱ期 【前・後】事前・事後：他社動向分析・意思決定値の検討を行う（2H）			
第5回 【授】B分野：グループでの課題演習(1) 【前・後】事後：グループでの進め方の問題点・解決策を書き出しておく（2H）				第13回 【授】C分野：ビジネスゲームⅢ期、Ⅳ期 【前・後】事前・事後：他社動向分析・意思決定値の検討を行う（2H）			
第6回 【授】B分野：グループでの課題演習(2) 【前・後】事後：グループでの進め方の問題点・解決策を書き出しておく（2H）				第14回 【授】C分野：取締役会：株主総会の資料作成 【前・後】事後：株主総会発表用PPTを作成する（2H）			
第7回 【授】B分野：グループでの課題演習(3) 【前・後】事後：グループでの進め方の問題点・解決策を書き出しておく（2H）				第15回 【授】C分野：株主総会：発表会 【前・後】事後：自社の感想記入表を作成する（2H）			
第8回 【授】B分野：グループでの課題演習(4)：発表会 【前・後】事後：自グループの良かった点、反省すべき点を書き出しておく（2H）				第16回 【授】（なし）			
成績評価方法							
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	強調・指導力	発表・表現	その他	評価割合(%)
定期試験							
小テスト・授業内レポート							
宿題・授業外レポート							
授業態度・授業への参加							
成果発表（口頭・実技）							
演習							
その他							
・演習時課題点 40%、レポート点 60%で成績評価を行う。成績判定はこの総合点で実施する。 ・フィードバック：各演習課題について問題点を指摘し修正を実施してもらう。							
教科書参考書							
1年生後期の第1回演習時にテキストを配布する。							
受講に当たっての留意事項							
演習に出席しなければ、その回のレポート点は成績評価の対象とならない。							
学習到達目標							
・情報システムを分析し、設計するためのさまざまな手法を使って、問題解決に応用できるデザイン能力を身につける。 ・情報システムを有効に活用するための基礎的な考え方を、演習を通して身につける。							
JABEE							
関連する学習・教育到達目標：E							

【授】：授業内容【前・後】：事前・事後学習

科目コード	ナンバリング	単位数	学期	授業区分	科目区分	履修区分	学年
410023	XY2410023	1	後期	国際学部国際文化学科	×	×	×
授業科目	担当教員			国際学部国際文化学科英語集中コース	×	×	×
				情報文化学部情報文化学科	×	×	×
				情報文化学部情報システム学科経営コース(26年度以降)	専門	必修	1年
				情報文化学部情報システム学科情報コース(26年度以降)	専門	必修	1年
				情報文化学部情報システム学科経営コース(25年度)	専門	必修	1年
情報システム演習（B・C分野）1年K3	伊村 知子			情報文化学部情報システム学科情報コース(25年度)	専門	必修	1年
		情報文化学部情報システム学科(24年度以前)	×	×	×		
授業目的							
各自が主体的に“情報システム”を創造し、または情報システムを活用し情報を創造するために必要になるであろう、基礎的な方法・概念の取得を目的とした演習である。 本演習の前半（B分野：人間と社会）では、数量的なデータの解析の仕方を学ぶ。自らデータ分析ができるように、また既存のデータ分析の結果を評価し、利用できる能力を身につけるための基本的なトレーニングを行う。 後半（C分野：経営と情報）では、企業経営における情報システムの利活用に関する基礎的な知識の習得を目指す。具体的には、マーケティング、財務諸表、会計情報について学習し、ビジネスゲームを通じて、より実践的な意思決定能力、データ分析能力、プレゼンテーション能力を養う。 【対応するディプロマポリシー】 <ul style="list-style-type: none">健全な社会生活を営むための常識を持ち、他者と協力して問題解決にあたることができること。情報技術の利活用方法を修得し、仕事や生活に活用できること。仕事の仕組みを系統的に考え、データを重視した論理的な判断ができること。自主的、計画的に情報を集め、考察し、自らの見解を加えて記述し発表する力があること。							
各回毎の授業内容							
第1回 【授】SPI 模擬試験（ただし、2年生後期の場合は各研究室の説明会） 【前・後】事後：一通りSPIの問題を解いてみる（2H）				第9回 【授】C分野：ビジネスゲーム説明 【前・後】テキストの予習・復習を行う（2H）			
第2回 【授】B分野：一対の標本による平均の検定(1) 【前・後】事後：t値の求め方を復習しておく（2H）				第10回 【授】C分野：ビジネスゲーム（練習）Ⅰ期、Ⅱ期 【前・後】事後：グループ内でビジネスゲームの練習を行う（2H）			
第3回 【授】B分野：一対の標本による平均の検定(2) 【前・後】事後：有意水準の考え方を復習しておく（2H）				第11回 【授】C分野：ビジネスゲームの会計情報 【前・後】事後：練習問題のレポートを作成する（2H）			
第4回 【授】B分野：クロス集計とχ ² 乗検定 【前・後】事後：χ ² 乗検定を復習しておく（2H）				第12回 【授】C分野：ビジネスゲームⅠ期、Ⅱ期 【前・後】事前・事後：他社動向分析・意思決定値の検討を行う（2H）			
第5回 【授】B分野：グループでの課題演習(1) 【前・後】事後：グループでの進め方の問題点・解決策を書き出しておく（2H）				第13回 【授】C分野：ビジネスゲームⅢ期、Ⅳ期 【前・後】事前・事後：他社動向分析・意思決定値の検討を行う（2H）			
第6回 【授】B分野：グループでの課題演習(2) 【前・後】事後：グループでの進め方の問題点・解決策を書き出しておく（2H）				第14回 【授】C分野：取締役会：株主総会の資料作成 【前・後】事後：株主総会発表用PPTを作成する（2H）			
第7回 【授】B分野：グループでの課題演習(3) 【前・後】事後：グループでの進め方の問題点・解決策を書き出しておく（2H）				第15回 【授】C分野：株主総会：発表会 【前・後】事後：自社の感想記入表を作成する（2H）			
第8回 【授】B分野：グループでの課題演習(4)：発表会 【前・後】事後：自グループの良かった点、反省すべき点を書き出しておく（2H）				第16回 【授】（なし）			
成績評価方法							
	知識・理解	思考・判断	関心・意欲	強調・指導力	発表・表現	その他	評価割合(%)
定期試験							
小テスト・授業内レポート							
宿題・授業外レポート							
授業態度・授業への参加							
成果発表（口頭・実技）							
演習							
その他							
・演習時課題点 40%、レポート点 60%で成績評価を行う。成績判定はこの総合点で実施する。 ・フィードバック：各演習課題について問題点を指摘し修正を実施してもらう。							
教科書参考書							
1年生後期の第1回演習時にテキストを配布する。							
受講に当たっての留意事項							
演習に出席しなければ、その回のレポート点は成績評価の対象とならない。							
学習到達目標							
・情報システムを分析し、設計するためのさまざまな手法を使って、問題解決に応用できるデザイン能力を身につける。 ・情報システムを有効に活用するための基礎的な考え方を、演習を通して身につける。							
JABEE							
関連する学習・教育到達目標：E							

【授】：授業内容【前・後】：事前・事後学習