

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	配当学年
410008	X-33-B-2-410008	2	前期	【1・2年次生】国際学部国際文化学科	×	×	×
授業科目	担当教員			【3年次生以上】国際学部国際文化学科	×	×	×
				【3年次生以上】国際学部国際文化学科英語集中コース	×	×	×
情報システム演習1 (J1)	桑原 悟. 宮北 和之			【1-3年次生】経営情報学部経営学科	×	×	×
				【1-3年次生】経営情報学部情報システム学科	専門	必修	2年
				【4年次生】情報文化学部情報システム学科経営コース	×	×	×
		【4年次生】情報文化学部情報システム学科情報コース	×	×	×		
<b>授業目的</b>							
<p>情報システム開発の受託者と発注者の両者が直接関与する情報システムの(超)上流工程について、手法を学ぶとともに実際に要求定義、外部(機能)設計の一部を作成することにより、具体的に情報システム開発の知識及びスキルを獲得する。</p> <p>本授業は、以下のディプロマポリシーに関連する。</p> <p>&lt;情報システム学について理解し、情報システム領域の基本的な専門技術を修得していること。&gt;</p> <p>&lt;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。&gt;</p>							
<b>各回の授業内容</b>							
<p><b>第1回</b></p> <p>【授】 3限 SPI 模擬試験</p> <p>4限 情報システムの開発</p> <p>【前・後】 授業前に1時間以上をかけてSPIに関して調査し、各自何らかのSPI問題に取り組んでおくこと。また、テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各30分以上</p> <p><b>第2回</b></p> <p>【授】 3限 ビジネスデータ</p> <p>4限 システム構造の理解(システム概念図)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第3回</b></p> <p>【授】 3限 業務の流れ(インタラクションズ)</p> <p>4限 機能の階層化</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第4回</b></p> <p>【授】 3限 情報の流れ1 (DFDの基礎1)</p> <p>4限 情報の流れ2 (DFDの基礎2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第5回</b></p> <p>【授】 3限 情報の流れ3 (DFDのまとめとDFD記法の種類)</p> <p>4限 入力情報の分析</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第6回</b></p> <p>【授】 3限 入力画面の設計</p> <p>4限 蓄積情報</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第7回</b></p> <p>【授】 3限 エンティティ間の関連1 (ER図1)</p> <p>4限 エンティティ間の関連2 (ER図2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第8回</b></p> <p>【授】 3限 ビジネスゲーム(1)</p> <p>4限 ビジネスゲーム(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p>				<p><b>第9回</b></p> <p>【授】 3限 ビジネスゲーム(3)</p> <p>4限 ビジネスゲーム(4)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第10回</b></p> <p>【授】 3限 ビジネスゲーム(5)</p> <p>4限 ビジネスゲーム(6)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第11回</b></p> <p>【授】 3限 リレーショナルデータベース1 (RDB1)</p> <p>4限 リレーショナルデータベース2 (RDB2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第12回</b></p> <p>【授】 3限 SQL(1)</p> <p>4限 SQL(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第13回</b></p> <p>【授】 3限 SQL(3)</p> <p>4限 SQL(4)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第14回</b></p> <p>【授】 3限 総合演習(1)</p> <p>4限 総合演習(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第15回</b></p> <p>【授】 ※第15回分は、授業調整期間(8/6)に実施する。</p> <p>3限 総合演習(3)</p> <p>4限 総合演習(4)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第16回</b></p> <p>【授】 実施しない</p>			
<b>成績評価方法</b>							
<p>以下のように成績を算出する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 演習取組状況及びレポート課題により評価する。</li> <li>・ 各回課題50点+各回レポート50点=100点満点で評価する。</li> </ul> <p>なお、第15回分は、授業調整期間(8/6)に実施する。</p> <p>&lt;フィードバック法&gt;</p> <p>授業中に課した課題、宿題について授業内で解答例を示す。</p>							
<b>教科書・参考書</b>							
第2回演習時にテキストを配布する。							
<b>受講に当たっての留意事項</b>							
<p>欠席した回のレポートは、提出されても評価しない。</p> <p>履修者の理解状況により、演習項目の進捗や内容を調整することがある。</p> <p>今年度は、第15回分を、授業調整期間の同曜日(8/6)に実施する。</p>							
実務経験のある教員による授業科目有無	実務経験と授業科目との関連性						アクティブラーニング(ディスカッション、グループワーク、発表等)の実施
○	三菱電機株式会社において、社内情報システムの開発を担当した経験に基づく授業を行っている。(桑原)						○
<b>学習到達目標</b>							
<p>・ 情報システムを構築するとはどのような意味、作業があるかを理解する。</p> <p>・ ビジネスゲームを通じて、費用と利益の関係についての概要を理解する。</p> <p>本演習によって獲得された知識・スキルにより単純化された情報システムの分析と設計の一部が行える。</p> <p>また、経営判断とその影響についての知見を得ることができる。</p>							
<b>JABEE</b>							
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	配当学年
410008	X-33-B-2-410008	2	前期	【1・2年次生】国際学部国際文化学科	×	×	×
				【3年次生以上】国際学部国際文化学科	×	×	×
授業科目	担当教員			【3年次生以上】国際学部国際文化学科英語集中コース	×	×	×
情報システム演習1 (J2)	桑原 悟. 西山 茂			【1-3年次生】経営情報学部経営学科	×	×	×
				【1-3年次生】経営情報学部情報システム学科	専門	必修	2年
				【4年次生】情報文化学部情報システム学科経営コース	×	×	×
		【4年次生】情報文化学部情報システム学科情報コース	×	×	×		

授業目的

情報システム開発の受託者と発注者の両者が直接関与する情報システムの(超)上流工程について、手法を学ぶとともに実際に要求定義、外部(機能)設計の一部を作成することにより、具体的に情報システム開発の知識及びスキルを獲得する。

本授業は、以下のディプロマポリシーに関連する。

<情報システム学について理解し、情報システム領域の基本的な専門技術を修得していること。>

<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。>

各回の授業内容

<p>第1回</p> <p>【授】 3限 SPI 模擬試験 4限 情報システムの開発</p> <p>【前・後】 授業前に1時間以上をかけてSPIに関して調査し、各自何らかのSPI問題に取り組んでおくこと。また、テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各30分以上</p> <p>第2回</p> <p>【授】 3限 ビジネスデータ 4限 システム構造の理解(システム概念図)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第3回</p> <p>【授】 3限 業務の流れ(インタラクション図) 4限 機能の階層化</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第4回</p> <p>【授】 3限 情報の流れ1 (DFDの基礎1) 4限 情報の流れ2 (DFDの基礎2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第5回</p> <p>【授】 3限 情報の流れ3 (DFDのまとめとDFDの記法の種類) 4限 入力情報の分析</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第6回</p> <p>【授】 3限 入力画面の設計 4限 蓄積情報</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第7回</p> <p>【授】 3限 エンティティ間の関連1 (ER図1) 4限 エンティティ間の関連2 (ER図2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第8回</p> <p>【授】 3限 リレーショナルデータベース(1) 4限 リレーショナルデータベース(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p>	<p>第9回</p> <p>【授】 3限 SQL(1) 4限 SQL(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第10回</p> <p>【授】 3限 SQL(3) 4限 SQL(4)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第11回</p> <p>【授】 3限 ビジネスゲーム(1) 4限 ビジネスゲーム(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第12回</p> <p>【授】 3限 ビジネスゲーム(3) 4限 ビジネスゲーム(4)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第13回</p> <p>【授】 3限 ビジネスゲーム(5) 4限 ビジネスゲーム(6)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第14回</p> <p>【授】 3限 総合演習(1) 4限 総合演習(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第15回</p> <p>【授】 ※第15回分は、授業調整期間(8/6)に実施する。  3限 総合演習(3) 4限 総合演習(4)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p>第16回</p> <p>【授】 実施しない</p>
--	---

成績評価方法

以下のように成績を算出する。  
・ 演習取組状況及びレポート課題により評価する。  
・ 各回課題50点+各回レポート50点=100点満点で評価する。

なお、第15回分は、授業調整期間(8/6)に実施する。

<フィードバック法>

授業中に課した課題、宿題について授業内で解答例を示す。

教科書・参考書

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

欠席した回のレポートは、提出されても評価しない。  
履修者の理解状況により、演習項目の進捗や内容を調整することがある。  
今年度は、第15回分を、授業調整期間の同曜日(8/6)に実施する。

実務経験のある教員による授業科目有無	実務経験と授業科目との関連性	アクティブラーニング(ディスカッション、グループワーク、発表等)の実施
○	三菱電機株式会社において、社内情報システムの開発を担当した経験に基づく授業を行っている。(桑原)	○

学習到達目標

・情報システムを構築するとはどのような意味、作業があるかを理解する。  
・ビジネスゲームを通じて、費用と利益の関係についての概要を理解する。  
本演習によって獲得された知識・スキルにより単純化された情報システムの分析と設計の一部が行える。  
また、経営判断とその影響についての知見を得ることができる。

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	配当学年
410008	X-33-B-2-410008	2	後期	【1・2年次生】国際学部国際文化学科	×	×	×
授業科目	担当教員			【3年次生以上】国際学部国際文化学科	×	×	×
				【3年次生以上】国際学部国際文化学科英語集中コース	×	×	×
情報システム演習1 (J3)	安藤 篤也. 未定			【1-3年次生】経営情報学部経営学科	×	×	×
				【1-3年次生】経営情報学部情報システム学科	専門	必修	2年
				【4年次生】情報文化学部情報システム学科経営コース	×	×	×
		【4年次生】情報文化学部情報システム学科情報コース	×	×	×		

授業目的

情報システム開発の受託者と発注者の両者が直接関与する情報システムの(超)上流工程について、手法を学ぶとともに実際に要求定義、外部(機能)設計の一部を作成することにより、具体的に情報システム開発の知識及びスキルを獲得する。

本授業は、以下のディプロマポリシーに関連する。

<情報システム学について理解し、情報システム領域の基本的な専門技術を修得していること。>

<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。>

各回の授業内容

<p><b>第1回</b> 【授】 3限 卒研研究室説明会 4限 情報システムの開発 【前・後】授業前に1時間以上をかけてSPIに関して調査し、各自何らかのSPI問題に取り組んでおくこと。また、テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各30分以上</p> <p><b>第2回</b> 【授】 3限 ビジネスデータ 4限 システム構造の理解(システム概念図) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第3回</b> 【授】 3限 業務の流れ(インタラクションズ) 4限 機能の階層化 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第4回</b> 【授】 3限 情報の流れ1(DFDの基礎1) 4限 情報の流れ2(DFDの基礎2) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第5回</b> 【授】 3限 情報の流れ3(DFDのまとめとDFD記法の種類) 4限 入力情報の分析 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第6回</b> 【授】 3限 入力画面の設計 4限 蓄積情報 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第7回</b> 【授】 3限 エンティティ間の関連1(ER図1) 4限 エンティティ間の関連2(ER図2) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第8回</b> 【授】 3限 ビジネスゲーム(1) 4限 ビジネスゲーム(2) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p>	<p><b>第9回</b> 【授】 3限 ビジネスゲーム(3) 4限 ビジネスゲーム(4) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第10回</b> 【授】 3限 ビジネスゲーム(5) 4限 ビジネスゲーム(6) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第11回</b> 【授】 3限 リレーショナルデータベース1(RDB1) 4限 リレーショナルデータベース2(RDB2) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第12回</b> 【授】 3限 SQL(1) 4限 SQL(2) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第13回</b> 【授】 3限 SQL(3) 4限 SQL(4) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第14回</b> 【授】 3限 総合演習(1) 4限 総合演習(2) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第15回</b> 【授】 3限 総合演習(3) 4限 総合演習(4) 【前・後】テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第16回</b> 【授】 実施しない</p>
--	--

成績評価方法

以下のように成績を算出する。

- ・ 演習取組状況及びレポート課題により評価する。
- ・ 各回課題50点+各回レポート50点=100点満点で評価する。

<フィードバック法>

授業中に課した課題、宿題について授業内で解答例を示す。

教科書・参考書

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

欠席した回のレポートは、提出されても評価しない。  
履修者の理解状況により、演習項目の進捗や内容を調整することがある。

実務経験のある教員による授業科目有無	実務経験と授業科目との関連性	アクティブラーニング(ディスカッション、グループワーク、発表等)の実施
×		○

学習到達目標

- ・ 情報システムを構築するとはどのような意味、作業があるかを理解する。
  - ・ ビジネスゲームを通じて、費用と利益の関係についての概要を理解する。
- 本演習によって獲得された知識・スキルにより単純化された情報システムの分析と設計の一部が行える。  
また、経営判断とその影響についての知見を得ることができる。

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	配当学年
410008	X-33-B-2-410008	2	後期	【1・2年次生】国際学部国際文化学科	×	×	×
授業科目	担当教員			【3年次生以上】国際学部国際文化学科	×	×	×
				【3年次生以上】国際学部国際文化学科英語集中コース	×	×	×
情報システム演習1 (J4)	未定. 桑原 悟			【1-3年次生】経営情報学部経営学科	×	×	×
				【1-3年次生】経営情報学部情報システム学科	専門	必修	2年
				【4年次生】情報文化学部情報システム学科経営コース	×	×	×
		【4年次生】情報文化学部情報システム学科情報コース	×	×	×		
<b>授業目的</b>							
<p>情報システム開発の受託者と発注者の両者が直接関与する情報システムの(超)上流工程について、手法を学ぶとともに実際に要求定義、外部(機能)設計の一部を作成することにより、具体的に情報システム開発の知識及びスキルを獲得する。</p> <p>本授業は、以下のディプロマポリシーに関連する。</p> <p>&lt;情報システム学について理解し、情報システム領域の基本的な専門技術を修得していること。&gt;</p> <p>&lt;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。&gt;</p>							
<b>各回の授業内容</b>							
<p><b>第1回</b></p> <p>【授】 3限 卒研研究室説明会 4限 情報システムの開発</p> <p>【前・後】 授業前に1時間以上をかけてSPIに関して調査し、各自何らかのSPI問題に取り組んでおくこと。また、テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各30分以上</p> <p><b>第2回</b></p> <p>【授】 3限 ビジネスデータ 4限 システム構造の理解(システム概念図)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第3回</b></p> <p>【授】 3限 業務の流れ(インタラクション図) 4限 機能の階層化</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第4回</b></p> <p>【授】 3限 情報の流れ1 (DFDの基礎1) 4限 情報の流れ2 (DFDの基礎2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第5回</b></p> <p>【授】 3限 情報の流れ3 (DFDのまとめとDFDの記法の種類) 4限 入力情報の分析</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第6回</b></p> <p>【授】 3限 入力画面の設計 4限 蓄積情報</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第7回</b></p> <p>【授】 3限 エンティティ間の関連1 (ER図1) 4限 エンティティ間の関連2 (ER図2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第8回</b></p> <p>【授】 3限 リレーショナルデータベース(1) 4限 リレーショナルデータベース(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p>				<p><b>第9回</b></p> <p>【授】 3限 SQL(1) 4限 SQL(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第10回</b></p> <p>【授】 3限 SQL(3) 4限 SQL(4)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第11回</b></p> <p>【授】 3限 ビジネスゲーム(1) 4限 ビジネスゲーム(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第12回</b></p> <p>【授】 3限 ビジネスゲーム(3) 4限 ビジネスゲーム(4)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第13回</b></p> <p>【授】 3限 ビジネスゲーム(5) 4限 ビジネスゲーム(6)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第14回</b></p> <p>【授】 3限 総合演習(1) 4限 総合演習(2)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第15回</b></p> <p>【授】 3限 総合演習(3) 4限 総合演習(4)</p> <p>【前・後】 テキストによる事前の内容把握、事後の課題復習各60分以上</p> <p><b>第16回</b></p> <p>【授】 実施しない</p>			
<b>成績評価方法</b>							
<p>以下のように成績を算出する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>演習取組状況及びレポート課題により評価する。</li> <li>各回課題50点+各回レポート50点=100点満点で評価する。</li> </ul> <p>&lt;フィードバック法&gt;</p> <p>授業中に課した課題、宿題について授業内で解答例を示す。</p>							
<b>教科書・参考書</b>							
第1回演習時にテキストを配布する。							
<b>受講に当たっての留意事項</b>							
<p>欠席した回のレポートは、提出されても評価しない。</p> <p>履修者の理解状況により、演習項目の進捗や内容を調整することがある。</p>							
実務経験のある教員による授業科目有無	実務経験と授業科目との関連性						アクティブラーニング(ディスカッション、グループワーク、発表等)の実施
○	三菱電機株式会社において、社内情報システムの開発を担当した経験に基づく授業を行っている。(桑原)						○
<b>学習到達目標</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>情報システムを構築するとはどのような意味、作業があるかを理解する。</li> <li>ビジネスゲームを通じて、費用と利益の関係についての概要を理解する。</li> </ul> <p>本演習によって獲得された知識・スキルにより単純化された情報システムの分析と設計の一部が行える。</p> <p>また、経営判断とその影響についての知見を得ることができる。</p>							
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