

科目名	情報システム演習1 (J1)	単位数	2単位	学期	前期
担当教員	宮北 和之、桑原 悟		実務経験の有無		×
科目区分	カリキュラムマップを表示する	関連するディプロマポリシー			
ナンバリング	X-33-B-2-410008	経営情報学部C：情報や情報システムの利活用方法を習得し、仕事や生活に活用できること			
授業の目的	<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。本授業は、以下のディプロマポリシーに関連する。</p> <p><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。></p> <p><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。></p>				
学修到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 <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。 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>				
実務経験との関連性					

授業計画	
第1回	3限 SPI模擬試験 4限 情報システムの開発
第2回	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）
第3回	3限 業務の流れ（インタラクション図） 4限 機能の階層化

第4回	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)
第5回	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
第6回	3限 入力画面の設計 4限 蓄積情報
第7回	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)
第8回	3限 ビジネスゲーム (1) 4限 ビジネスゲーム (2)
第9回	3限 ビジネスゲーム (3) 4限 ビジネスゲーム (4)
第10回	3限 ビジネスゲーム (5) 4限 ビジネスゲーム (6)
第11回	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)
第12回	3限 SQL (1) 4限 SQL (2)
第13回	3限 SQL (3) 4限 SQL (4)

第14回	3限 総合演習(1) 4限 総合演習(2)
第15回	3限 総合演習(3) 4限 総合演習(4)
第16回	実施しない

授業時間外の学習	
【予習】時間・内容	2時間 科目共通テキストによる予習
【復習】時間・内容	2時間 科目共通テキスト、クラス専用テキスト及び課題による復習

成績評価	
評価基準・方法	各回の演習取組状況50%、各回課題レポート50%で評価
フィードバック方法	授業中の成果、提出された課題レポートについて、コメントや模範解答例を示す。

アクティブラーニング	
実施の有無	○
実施内容	実習、実技、実験、フィールドワーク
教科書/参考書	適時にテキストを配布する。
受講上の留意点等	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。
JABEE	関連する学習・教育到達目標：E

科目名	情報システム演習1 (J2)	単位数	2単位	学期	前期
担当教員	梅原 英一、桑原 悟		実務経験の有無		×
科目区分	カリキュラムマップを表示する	関連するディプロマポリシー			
ナンバリング	X-33-B-2-410008	経営情報学部C：情報や情報システムの利活用方法を習得し、仕事や生活に活用できること			
授業の目的	<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。本授業は、以下のディプロマポリシーに関連する。</p> <p><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。></p> <p><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。></p>				
学修到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 <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。 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>				
実務経験との関連性					

授業計画	
第1回	3限 SPI模擬試験 4限 情報システムの開発
第2回	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）
第3回	3限 業務の流れ（インタラクション図） 4限 機能の階層化

第4回	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)
第5回	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
第6回	3限 入力画面の設計 4限 蓄積情報
第7回	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)
第8回	3限 ビジネスゲーム (1) 4限 ビジネスゲーム (2)
第9回	3限 ビジネスゲーム (3) 4限 ビジネスゲーム (4)
第10回	3限 ビジネスゲーム (5) 4限 ビジネスゲーム (6)
第11回	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)
第12回	3限 SQL (1) 4限 SQL (2)
第13回	3限 SQL (3) 4限 SQL (4)

第14回	3限 総合演習(1) 4限 総合演習(2)
第15回	3限 総合演習(3) 4限 総合演習(4)
第16回	実施しない

授業時間外の学習	
【予習】時間・内容	2時間 科目共通テキストによる予習
【復習】時間・内容	2時間 科目共通テキスト、クラス専用テキスト及び課題による復習

成績評価	
評価基準・方法	各回の演習取組状況50%、各回課題レポート50%で評価
フィードバック方法	授業中の成果、提出された課題レポートについて、コメントや模範解答例を示す。

アクティブラーニング	
実施の有無	○
実施内容	実習、実技、実験、フィールドワーク
教科書/参考書	適時にテキストを配布する。
受講上の留意点等	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。
JABEE	関連する学習・教育到達目標：E

科目名	情報システム演習1 (J3)	単位数	2単位	学期	後期
担当教員	桑原 悟、宮北 和之		実務経験の有無		×
科目区分	カリキュラムマップを表示する	関連するディプロマポリシー			
ナンバリング	X-33-B-2-410008	経営情報学部C：情報や情報システムの利活用方法を習得し、仕事や生活に活用できること			
授業の目的	<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。本授業は、以下のディプロマポリシーに関連する。</p> <p><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。></p> <p><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。></p>				
学修到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 <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。 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>				
実務経験との関連性					

授業計画	
第1回	3限 SPI模擬試験 4限 情報システムの開発
第2回	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）
第3回	3限 業務の流れ（インタラクション図） 4限 機能の階層化

第4回	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)
第5回	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
第6回	3限 入力画面の設計 4限 蓄積情報
第7回	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)
第8回	3限 ビジネスゲーム (1) 4限 ビジネスゲーム (2)
第9回	3限 ビジネスゲーム (3) 4限 ビジネスゲーム (4)
第10回	3限 ビジネスゲーム (5) 4限 ビジネスゲーム (6)
第11回	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)
第12回	3限 SQL (1) 4限 SQL (2)
第13回	3限 SQL (3) 4限 SQL (4)

第14回	3限 総合演習(1) 4限 総合演習(2)
第15回	3限 総合演習(3) 4限 総合演習(4)
第16回	実施しない

授業時間外の学習	
【予習】時間・内容	2時間 科目共通テキストによる予習
【復習】時間・内容	2時間 科目共通テキスト、クラス専用テキスト及び課題による復習

成績評価	
評価基準・方法	各回の演習取組状況50%、各回課題レポート50%で評価
フィードバック方法	授業中の成果、提出された課題レポートについて、コメントや模範解答例を示す。

アクティブラーニング	
実施の有無	○
実施内容	実習、実技、実験、フィールドワーク
教科書/参考書	適時にテキストを配布する。
受講上の留意点等	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。
JABEE	関連する学習・教育到達目標：E

科目名	情報システム演習1 (J4)	単位数	2単位	学期	後期
担当教員	安藤 篤也、宮北 和之		実務経験の有無		○
科目区分	カリキュラムマップを表示する	関連するディプロマポリシー			
ナンバリング	X-33-B-2-410008	経営情報学部C：情報や情報システムの利活用方法を習得し、仕事や生活に活用できること			
授業の目的	<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。本授業は、以下のディプロマポリシーに関連する。</p> <p><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。></p> <p><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。></p>				
学修到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 <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。 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>				
実務経験との関連性	情報システム構築の部分において、桑原は、三菱電機株式会社における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。				

授業計画	
第1回	3限 SPI模擬試験 4限 情報システムの開発
第2回	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）
第3回	3限 業務の流れ（インタラクション図） 4限 機能の階層化

第4回	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)
第5回	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
第6回	3限 入力画面の設計 4限 蓄積情報
第7回	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)
第8回	3限 ビジネスゲーム (1) 4限 ビジネスゲーム (2)
第9回	3限 ビジネスゲーム (3) 4限 ビジネスゲーム (4)
第10回	3限 ビジネスゲーム (5) 4限 ビジネスゲーム (6)
第11回	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)
第12回	3限 SQL (1) 4限 SQL (2)
第13回	3限 SQL (3) 4限 SQL (4)

第14回	3限 総合演習(1) 4限 総合演習(2)
第15回	3限 総合演習(3) 4限 総合演習(4)
第16回	実施しない

授業時間外の学習	
【予習】時間・内容	2時間 科目共通テキストによる予習
【復習】時間・内容	2時間 科目共通テキスト、クラス専用テキスト及び課題による復習

成績評価	
評価基準・方法	各回の演習取組状況50%、各回課題レポート50%で評価
フィードバック方法	授業中の成果、提出された課題レポートについて、コメントや模範解答例を示す。

アクティブラーニング	
実施の有無	○
実施内容	実習、実技、実験、フィールドワーク
教科書/参考書	適時にテキストを配布する。
受講上の留意点等	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。
JABEE	関連する学習・教育到達目標：E