

授業科目	プログラミング		単位/時間	75時間		
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年		担当教員	内藤 正勝		
授業の目的・テーマ	基本情報技術者試験で出題される擬似言語を学び、処理の流れを把握しプログラムの流れを理解出来るようにする。各種検定に出題される擬似言語の問題に対応するための基礎的な力を養う。					
授業の到達目標	基本情報技術者試験科目Bで出題される擬似言語の問題を読解できる力を身に付ける。					
授業の計画	1	1h	アルゴリズムとは何か	26	2h	キュー
	2	2h	変数と定数	27	2h	ハッシュ表
	3	2h	基本制御構造その1 順次と分岐	28	2h	木
	4	1h	変数どおしの内容の交換	29	2h	2分探索木
	5	2h	基本制御構造その2 繰返し	30	2h	ヒープ
	6	2h	繰返しを用いた簡単な処理	31	2h	木の巡回
	7	2h	引数と返却値	32	1h	B木
	8	2h	配列と繰返し処理	33	1h	グラフ
	9	2h	2次元配列	34	2h	最短経路探索
	10	2h	計算量	35	2h	オブジェクト指向の基礎知識
	11	2h	最大値・最小値	36	2h	オブジェクト指向を活用したプログラム
	12	2h	線形探索	37	1h	ファイル処理
	13	2h	2分探索	38	2h	ファイルの併合
	14	2h	選択法	39	2h	ファイルの突合せ
	15	2h	交換法	40	2h	コントロールブレーク
	16	2h	挿入法	41		
	17	2h	再帰	42		
	18	2h	クイックソート	43		
	19	2h	その他の整列アルゴリズム	44		
	20	2h	文字列の照合	45		
	21	2h	文字列の置換	46		
	22	2h	文字列の圧縮	47		
	23	2h	データ構造の基礎知識	48		
	24	2h	リスト	49		
	25	2h	スタック	50		
授業の方法	講義を中心に行う。練習問題実施及び解説を反復し、理解度を高める。					
テキスト	基本情報技術者 試験対策テキストIV【アルゴリズム編】					
参考文献	基本情報技術者科目B試験対策問題集【TAC】他					
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1.出席率 2.授業態度 3.小テスト及び期末テスト					
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する						
実務経験						
実務経験の活かし方						
履修上の注意事項	板書を書き写すだけにならないように、講義・解説を見て聞いて、理解することを最重要点とする。					

授業科目	C言語		単位/時間	100時間		
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年		担当教員	内藤 正勝		
授業の目的・テーマ	前期はC言語の文法や基本的なプログラムの作成方法を学び。後期はVisualStudioの使用し、C言語でゲームプログラムに必要な基礎的なアルゴリズムについての理解及びプログラミング経験を積む。					
授業の到達目標	VisualStudioの操作ができる。実現したい処理についてC言語を使って1からプログラミングできる。					
授業の計画	1	2h	C言語とは	26	3h	和暦－西暦変換処理プログラム
	2	2h	変数の宣言と型	27	3h	素数判定プログラム
	3	2h	編集の代入	28	3h	サーチプログラム
	4	3h	標準入力と標準出力①	29	3h	ソートプログラム
	5	3h	算術演算と型変換	30	3h	金種計算処理プログラム
	6	2h	論理演算子	31	3h	圧縮・伸張処理プログラム
	7	3h	ビット演算子	32	3h	暗号化プログラム
	8	3h	1次元配列と2次元配列	33	3h	再帰プログラム
	9	3h	判断命令 if・三項演算子	34	3h	リスト処理プログラム
	10	2h	繰返し while	35	3h	ツリー処理プログラム
	11	2h	繰返し do-while	36	3h	ファイル処理プログラム
	12	2h	繰返し for	37		
	13	3h	文字列操作	38		
	14	3h	標準入力と標準出力②	39		
	15	3h	関数の基本・マクロ	40		
	16	3h	標準ライブラリ関数	41		
	17	3h	構造体・列挙体・共用体	42		
	18	5h	ポインタ	43		
	19	3h	ファイル操作	44		
	20	3h	VisualStudioの環境設定と操作方法	45		
	21	2h	画面表示プログラム	46		
	22	2h	判定処理プログラム	47		
	23	2h	多分岐処理プログラム	48		
	24	3h	繰返し処理プログラム	49		
	25	3h	閏年判定プログラム	50		
授業の方法	課題に沿ったプログラム作成など、実習を中心とする。					
テキスト	なし					
参考文献	新・明解C言語入門編、新版 明解C言語中級編 他					
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1. 出席率 2. 授業態度 3. 課題提出					
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する						
実務経験						
実務経験の活かし方						
履修上の注意事項	解答例のプログラムとの差異を確認して、テクニックを習得しようとする意識が大切である。					

授業科目	システム開発	単位/時間	24時間			
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年	担当教員	川久保 あゆみ			
授業の目的・テーマ	コンピュータの「システム開発分野に関する基礎知識」について学習する。					
授業の到達目標	以下の試験に合格することを到達目標とする。 サーティファイ情報処理技能認定試験3級、2級1部 国家試験・基本情報技術者試験 午前免除試験					
授業の計画	1	1h	テキストⅡ システム開発技術(5-1)	26		
	2	1h	テキストⅡ システム開発技術(5-2)	27		
	3	1h	テキストⅡ システム開発技術(5-3)	28		
	4	2h	テキストⅡ システム開発技術(5-4)	29		
	5	2h	テキストⅡ ヒューマンインタフェースとマルチメディア(1-1～1-4)	30		
	6	2h	テキストⅡ システム開発技術(5-5, 5-6)	31		
	7	2h	テキストⅡ システム開発技術(5-7)	32		
	8	2h	テキストⅡ システム開発技術(5-8)	33		
	9	2h	テキストⅡ システム開発技術(5-9)	34		
	10	2h	テキストⅡ システム開発技術(5-10, 5-11)	35		
	11	2h	テキストⅡ ソフトウェア開発管理技術(6-1～6-3)	36		
	12	2h	テキストⅡ ソフトウェア開発管理技術(6-4～6-5)	37		
	13	3h	テキストⅡ 確認問題演習	38		
	14			39		
	15			40		
	16			41		
	17			42		
	18			43		
	19			44		
	20			45		
	21			46		
	22			47		
	23			48		
	24			49		
	25			50		
授業の方法	講義を中心に行う。					
テキスト	TAC 基本情報技術者 試験対策テキストⅡ【システムの利用と開発編】					
参考文献	TAC午前対策問題集、サーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級、3級問題集					
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価した後、総合的に判断し最終評価をつける。 1. 出席率 2. 授業態度 3. 期末テスト					
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○			
実務経験	コンピュータ業界・医療系システム開発等の経験を有する。					
実務経験の活かし方	テキストの表現では理解しがたいテーマについて、実例を用いて理解させる。					
履修上の注意事項	復習を行うこと。また授業中に解いた問題は、複数回解き直すこと。					

授業科目	情報管理と情報戦略	単位/時間	72時間			
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年	担当教員	濱渦 昇			
授業の目的・テーマ	基本情報技術者試験の範囲、マネジメントとストラテジについて、各種技法と計算方法、用語を理解する。					
授業の到達目標	プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監査、システム戦略、経営戦略、企業活動、法務の用語の意味を説明できる。各種技法の計算ができる。					
授業の計画	1	3h	プロジェクトマネジメントとは、PMBOKの概要、統合マネジメント、スコープマネジメント	26		
	2	3h	タイムマネジメント	27		
	3	3h	コストマネジメント、品質マネジメント	28		
	4	3h	リスクマネジメント、調達マネジメント、サービスマネジメント、システム運用の基礎	29		
	5	3h	サービス運用とサービス移行のプロセスと機能	30		
	6	3h	サービス運用とサービス移行のプロセスと機能、サービス戦略とサービス設計のプロセス1	31		
	7	3h	サービス戦略とサービス設計のプロセス2、システム監査の概要、システム監査の実施	32		
	8	3h	情報システム戦略、ビジネスモデルとエンタープライズアーキテクチャ	33		
	9	3h	業務プロセス、ソリューションビジネス、システム活用促進・評価	34		
	10	3h	要件定義、経営戦略の基礎知識	35		
	11	3h	経営戦略手法、マーケティング	36		
	12	3h	マーケティング	37		
	13	3h	ビジネス戦略、経営管理システム	38		
	14	3h	技術開発戦略、ビジネスシステム、エンジニアリングシステム	39		
	15	3h	e-ビジネス、経営・組織論、IEとOR	40		
	16	3h	IEとOR	41		
	17	3h	IEとOR、品質管理の技法	42		
	18	3h	品質管理の技法、財務会計	43		
	19	3h	財務会計、減価償却とリース、損益分岐点分析	44		
	20	3h	損益分岐点分析、原価の計算	45		
	21	3h	知的財産権、セキュリティ関連法規	46		
	22	3h	労働関連・取引関連法規、その他の関連法規	47		
	23	3h	前期試験復習	48		
	24	3h	前期試験復習	49		
	25				50	
授業の方法	講義					
テキスト	TAC 基本情報技術者 試験対策テキストⅢ マネジメントと戦略編					
参考文献	なし					
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、全体で判断する。 1. 授業態度 2. 期末テスト					
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○	
実務経験	SE・プログラマとしてシステム開発を5年					
実務経験の活かし方	マネジメントやストラテジ技術が仕事の中でどのように使われているか具体例を挙げ説明する。					
履修上の注意事項	略語は英語のフルスペルと訳した意味の両方を覚える。配布する練習問題を保存していくこと。					

授業科目	コンピュータ概論		単位/時間	168時間		
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年		担当教員	川久保 あゆみ		
授業の目的・テーマ	コンピュータの「基礎理論に関する知識」について幅広く学習する。					
授業の到達目標	以下の試験に合格することを到達目標とする。 サーティファイ情報処理技能認定試験3級、2級1部 国家試験・基本情報技術者試験 午前免除試験					
授業の計画	1	2h	テキストⅠ 基礎理論(1-1~1-2)	26	2h	テキストⅠ 確認問題演習 その6
	2	4h	テキストⅠ 基礎理論(1-3~1-6)	27	2h	テキストⅡ データベース(2-1~2-3)
	3	3h	テキストⅠ 基礎理論(1-7~1-10)	28	2h	テキストⅡ データベース(2-4~2-6)
	4	3h	テキストⅠ 基礎理論(1-11~1-13)	29	3h	テキストⅡ データベース(2-7~2-10)
	5	2h	テキストⅠ 確認問題演習 その1	30	2h	テキストⅡ データベース(2-11~2-12)
	6	2h	テキストⅠ 確認問題演習 その2	31	3h	テキストⅡ データベース(2-13~2-15)
	7	1h	テキストⅠ アルゴリズムとプログラミング(2-1~2-6)	32	2h	テキストⅡ 確認問題演習 その1
	8	1h	テキストⅠ アルゴリズムとプログラミング(2-14~2-17)	33	3h	テキストⅡ ネットワーク(3-1~3-5)
	9	3h	テキストⅠ コンピュータ構成要素(3-1~3-3)	34	3h	テキストⅡ ネットワーク(3-6~3-10)
	10	3h	テキストⅠ コンピュータ構成要素(3-4~3-6)	35	2h	テキストⅡ ネットワーク(3-11~3-13)
	11	3h	テキストⅠ コンピュータ構成要素(3-7~3-8)	36	2h	テキストⅡ 確認問題演習 その2
	12	3h	テキストⅠ コンピュータ構成要素(3-9~3-10)	37	3h	テキストⅡ セキュリティ(4-1~4-3)
	13	2h	テキストⅠ コンピュータ構成要素(3-11~3-12)	38	3h	テキストⅡ セキュリティ(4-4~4-6)
	14	2h	テキストⅠ 確認問題演習 その3	39	3h	テキストⅡ セキュリティ(4-7~4-9)
	15	2h	テキストⅠ 確認問題演習 その4	40	2h	テキストⅡ 確認問題演習 その3
	16	2h	テキストⅠ システム構成要素(4-1~4-3)	41	43h	問題演習
	17	2h	テキストⅠ システム構成要素(4-4~4-5)	42	28h	基本情報 午前免除対策
	18	2h	テキストⅠ システム構成要素(4-6~4-7)	43		
	19	2h	テキストⅠ 確認問題演習 その5	44		
	20	2h	テキストⅠ ソフトウェア(5-1~5-3)	45		
	21	2h	テキストⅠ ソフトウェア(5-4~5-5)	46		
	22	2h	テキストⅠ ソフトウェア(5-6~5-7)	47		
	23	4h	テキストⅠ ソフトウェア(5-8~5-11)	48		
	24	3h	テキストⅠ ソフトウェア(5-12~5-13)	49		
	25	3h	テキストⅠ ハードウェア(6-1~6-3)	50		
授業の方法	講義を中心に行う。後半では練習問題を解き全体的な理解度を高める。					
テキスト	TAC 基本情報技術者 試験対策テキストⅠ【ベーステクノロジー編】 TAC 基本情報技術者 試験対策テキストⅡ【システムの利用と開発編】					
参考文献	TAC午前対策問題集、サーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級、3級問題集					
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価した後、総合的に判断し最終評価をつける。 1. 出席率 2. 授業態度 3. 期末テスト					
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○	
実務経験	コンピュータ業界・医療系システム開発等の経験を有する。					
実務経験の活かし方	テキストの表現では理解しがたいテーマについて、実例を用いて理解させる。					
履修上の注意事項	復習を行うこと。また授業中に解いた問題は、複数回解き直すこと。					

授業科目	パソコン実習 I 【前期】		単位／時間	26時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科 1年		担当教員	坂巻 勇	
授業の目的・テーマ	E x c e l 2 0 1 6 の基本的な操作方法と応用方法を習得する。				
授業の到達目標	サーティファイExcel表計算処理技能認定試験 3 級に合格にできるレベルの技術の習得を目指す。				
授業の計画	1	授業説明・ソフトウェアの説明	26		
	2	2h E x c e l 2016の基礎知識	27		
	3	E x c e l 入門 (関数の基礎)	28		
	4	2h ワークシートの活用① (基礎の学習)	29		
	5	2h "	30		
	6	2h ワークシートの活用② (応用の学習)	31		
	7	2h "	32		
	8	3h グラフ作成① (基本的なグラフ作成)	33		
	9	3h グラフ作成② (応用的なグラフ作成)	34		
	10	3h データベース (項目と並び替えの学習)	35		
	11	3h E x c e l の応用 (関数を使った応用)	36		
	12	2h 前期課題作成 (提出)	37		
	13	2h "	38		
	14		39		
	15		40		
	16		41		
	17		42		
	18		43		
	19		44		
	20		45		
	21		46		
	22		47		
	23		48		
	24		49		
	25		50		
授業の方法	パソコンを使用した実習				
テキスト	オリジナルテキスト				
参考文献	実教出版「30時間でマスター E x c e l 2 0 1 6」 サーティファイ Excel表計算処理技能認定試験 3 級問題集				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1. 出席率 2. 授業態度 3. 授業内課題				
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する				○	
実務経験	多企業でのシステム管理及び顧客サポート業務、営業事務、一般事務。 (業務に関する仕様書作成や顧客会社との契約書作成、資料作成)				
実務経験の活かし方	上記の経験をもとに、一般ビジネス業務における書類作成や資料作成に必要なソフトウェア知識と、文書作成方法の指導をおこなう。				
履修上の注意事項	文章や数字入力のタイピングスキル向上のため、授業時間以外でも練習を心掛けること。				

授業科目	パソコン実習 I 【後期】		単位/時間	66時間		
開講学科等	ゲームクリエイター学科 1年		担当教員	坂巻 勇		
授業の目的 ・テーマ	E x c e l 2 0 1 6 の基本的な操作方法と応用方法を習得する。					
授業の 到達目標	サーティファイExcel表計算処理技能認定試験 3級に合格にできるレベルの技術の習得を目指す。					
授業の 計画	1	2h	練習問題1 (解説)	26	3h	〃
	2	2h	〃	27	3h	〃
	3	2h	練習問題2 (解説)	28	3h	〃
	4	2h	〃	29		
	5	2h	練習問題3 (解説)	30		
	6	2h	〃	31		
	7	2h	模擬問題1 (解説)	32		
	8	2h	〃	33		
	9	2h	模擬問題2 (解説)	34		
	10	2h	〃	35		
	11	2h	模擬問題3 (解説)	36		
	12	2h	〃	37		
	13	2h	模擬問題4 (解説)	38		
	14	2h	〃	39		
	15	2h	模擬問題5 (解説)	40		
	16	2h	〃	41		
	17	2h	模擬問題6 (解説)	42		
	18	2h	〃	43		
	19	3h	模擬問題 (本番形式)	44		
	20	3h	〃	45		
	21	3h	〃	46		
	22	3h	〃	47		
	23	3h	〃	48		
	24	3h	課題作成	48		
	25	3h	〃	50		
授業の方法	パソコンを使用した実習					
テキスト	オリジナルテキスト					
参考文献	実教出版「30時間でマスター E x c e l 2 0 1 6」 サーティファイ Excel表計算処理技能認定試験 3級問題集					
評価の方法 や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1. 出席率 2. 授業態度 3. 授業内課題					
実務経験のある教員による授業科目の場合、 右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					○	
実務経験	多企業でのシステム管理及び顧客サポート業務、営業事務、一般事務。 (業務に関する仕様書作成や顧客会社との契約書作成、資料作成)					
実務経験の 活かし方	上記の経験をもとに、一般ビジネス業務における書類作成や資料作成に必要なソフトウェア知識 と、文書作成方法の指導をおこなう。					
履修上の 注意事項	文章や数字入力のタイピングスキル向上のため、授業時間以外でも練習を心掛けること。					

授業科目	Unity実習 I		単位/時間	45時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年		担当教員	内藤 正勝	
授業の目的・テーマ	ゲームエンジンであるUnityを通じ、C#を使用してゲーム製作を学ぶ。代表的なジャンルのゲームをいくつか作成し、小規模なゲーム制作が行えるスキルを身に着ける。				
授業の到達目標	Unityを使ったミニゲーム制作及びC#の基本的なプログラムが理解できるようになる。				
授業の計画	1	1h	Unityの環境設定と操作方法	26	
	2	1h	C#スクリプトの基礎	27	
	3	1h	変数を使ってみよう	28	
	4	1h	制御文を使ってみよう	29	
	5	1h	配列を使ってみよう	30	
	6	1h	メソッドを作ってみよう1	31	
	7	2h	クラスを作ってみよう	32	
	8	2h	メソッドを作ってみよう2	33	
	9	2h	Vectorクラスを使ってみよう	34	
	10	2h	ゲームの設計を考えよう (ルーレット)	35	
	11	2h	スクリプトの作り方を学ぼう	36	
	12	3h	ゲームの設計を考えよう (車ゲーム)	37	
	13	2h	UIを表示しよう	38	
	14	1h	効果音をセットする	39	
	15	2h	Prefabと当たり判定	40	
	16	2h	当たり判定を学ぼう	41	
	17	2h	Physicsとアニメーション	42	
	18	2h	アニメーションについて学ぼう	43	
	19	2h	ゲームの設計を考えよう (的あて)	44	
	20	2h	Physicsを使ってイガグリを飛ばそう	45	
	21	2h	レベルデザイン	46	
	22	2h	アイテムを生成する工場を作ろう	47	
	23	7h	オリジナルゲーム制作	48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	Unityを使った実習を中心とする。				
テキスト	Unityの教科書 Unity 2022完全対応版				
参考文献	UnityではじめるC# 基礎編、作って学べるUnity超入門				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1. 出席率 2. 授業態度 3. 課題提出				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					
実務経験					
実務経験の活かし方					
履修上の注意事項	PCを使っての実習がメインなので、解らない所を積極的に質問する事が大切である。				



授業科目	プレゼンテーション			単位/時間	48時間
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年			担当教員	川久保 あゆみ
授業の目的・テーマ	パワーポイントを使用し、自分の考えや意見などを、聞き手へ効果的に伝える方法を学習する。				
授業の到達目標	人前で効果的な発表ができるレベルを到達目標とする。				
授業の計画	1	1h	第1章 プレゼンテーションとは	26	
	2	3h	第2章 PPを使ったプレゼン資料の作成	27	
	3	3h	第3章 プレゼンテーションのテクニック	28	
	4	6h	ストーリーづくり(テーマ:自己紹介)	29	
	5	2h	第4章 1～2	30	
	6	2h	第4章 3.プレゼンテーションの実施	31	
	7	6h	PPスライド作成①	32	
	8	3h	各自発表①	33	
	9	1h	レポート作成①	34	
	10	1h	第4章 4.プレゼンテーションの評価と改善	35	
	11	6h	PPスライド作成②	36	
	12	3h	各自発表②	37	
	13	1h	レポート作成②	38	
	14	6h	PPスライド作成③	39	
	15	3h	各自発表③	40	
	16	1h	レポート作成③	41	
	17			42	
	18			43	
	19			44	
	20			45	
	21			46	
	22			47	
	23			48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	講義、実習形式で行う。				
テキスト	30時間でマスター プレゼンテーション+PowerPoint2016				
参考文献	無し				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価した後、総合的に判断し最終評価をつける。 1. 出席率 2. 授業態度 3. 期末テスト				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					
実務経験					
実務経験の活かし方					
履修上の注意事項	発表する姿勢や聞く姿勢など、日ごろから注意して受講すること。また締切日を厳守すること。				

授業科目	データベース	単位/時間	69時間		
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年	担当教員	坂巻 勇		
授業の目的・テーマ	関係データベースで必要となる基本的なSQL文を習得する。				
授業の到達目標	SQLの基本的な文法を習得し、データベース操作ができるようになる。 前半は講義形式で行っていき、後半からは演習を行っていく。				
授業の計画	1	3h	データベースとは 正規化について①	26	
	2	3h	正規化について② E-R図について	27	
	3	3h	SELECT文①	28	
	4	3h	SELECT文②	29	
	5	3h	副問い合わせ	30	
	6	3h	INSERT、UPDATE、DELETE文	31	
	7	3h	CREATE TABLE文	32	
	8	3h	SELECT文実習①	33	
	9	3h	SELECT文実習②	34	
	10	3h	SELECT文実習③	35	
	11	3h	SELECT文実習④	36	
	12	3h	SELECT文実習⑤	37	
	13	3h	SELECT文実習⑥	38	
	14	3h	SELECT文実習⑦	39	
	15	3h	SELECT文実習⑧	40	
	16	2h	INSERT、UPDATE、DELETE文実習①	41	
	17	2h	INSERT、UPDATE、DELETE文実習②	42	
	18	2h	CREATE TABLE文実習①	43	
	19	2h	CREATE TABLE文実習②	44	
	20	2h	総合演習①	45	
	21	2h	総合演習②	46	
	22	3h	期末演習課題	47	
	23	3h	〃	48	
	24	3h	〃	49	
	25	3h	〃	50	
授業の方法	講義・演習を中心に行う。				
テキスト	基本情報技術者試験対策Ⅱ				
参考文献	基本情報技術者過去問題				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1. 出席率 2. 授業態度 3. 授業内課題				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○		
実務経験	コンピュータ業界・自治体関連システムや財務会計システムの開発等の経験を有する。				
実務経験の活かし方	テキストの表現では理解しがたいテーマについて、実例を用いて理解させる。 また、実務経験をもとに必要性や活かし方を説明していく。				
履修上の注意事項	復習を行うこと。またエラー解決などは、積極的に自己解決の努力をすること。				

授業科目	国家試験対策(情報セキュリティ)		単位/時間	24時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年		担当教員	濱渦 昇	
授業の目的・テーマ	基本情報技術者試験にて出題される情報セキュリティ分野の問題に対して、読解・解答が出来る力を養う。				
授業の到達目標	基本情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	2h	OSI基本参照モデル・TCP/IP・LAN間接続装置	26	
	2	2h	IPアドレス、プロトコル、FW	27	
	3	2h	暗号化とデジタル署名	28	
	4	3h	マルウェア	29	
	5	3h	練習問題実施・解説 1	30	
	6	3h	練習問題実施・解説 2	31	
	7	3h	練習問題実施・解説 3	32	
	8	3h	練習問題実施・解説 4	33	
	9	3h	練習問題実施・解説 5	34	
	10			35	
	11			36	
	12			37	
	13			38	
	14			39	
	15			40	
	16			41	
	17			42	
	18			43	
	19			44	
	20			45	
	21			46	
	22			47	
	23			48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	講義・練習問題実施及び解説				
テキスト	なし				
参考文献	基本情報技術者試験対策テキストⅡ システムの利用と開発編 基本情報技術者試験本試験問題集【TAC】 他				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1. 模擬試験及び本試験結果 2. 出席率及び授業態度 複数の担当教員が受け持つ科目は、「担当教員ごとの点数×担当教員が受け持つ時間の割合」の合計で計算して評価する。				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					
実務経験					
実務経験の活かし方					
履修上の注意事項	理解を深めるために復習を行うこと。				

授業科目	国家試験対策(アルゴリズム)		単位/時間	54時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年		担当教員	森下 浩二	
授業の目的・テーマ	基本情報技術者試験にて出題されるアルゴリズムの分野の問題に対して、読解・解答が出来る力を養う。				
授業の到達目標	基本情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	3h	探索処理	26	
	2	3h	整列処理	27	
	3	4h	文字列操作処理	28	
	4	2h	データ構造 1	29	
	5	2h	データ構造 2	30	
	6	2h	データ構造 3	31	
	7	3h	ハッシュ法	32	
	8	2h	再帰呼び出し	33	
	9	3h	応用整列処理 1	34	
	10	3h	応用整列処理 2	35	
	11	3h	練習問題実施・解説 1	36	
	12	3h	練習問題実施・解説 2	37	
	13	3h	練習問題実施・解説 3	38	
	14	3h	練習問題実施・解説 4	39	
	15	3h	練習問題実施・解説 5	40	
	16	3h	練習問題実施・解説 6	41	
	17	3h	練習問題実施・解説 7	42	
	18	3h	練習問題実施・解説 8	43	
	19	3h	練習問題実施・解説 9	44	
	20			45	
	21			46	
	22			47	
	23			48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	講義・練習問題実施及び解説				
テキスト	無し				
参考文献	基本情報技術者試験対策テキストIVアルゴリズム編【TAC】 基本情報技術者試験本試験問題集【TAC】 他				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1. 模擬試験及び本試験結果 2. 出席率及び授業態度 複数の担当教員が受け持つ科目は、「担当教員ごとの点数×担当教員が受け持つ時間の割合」の合計で計算して評価する。				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					
実務経験					
実務経験の活かし方					
履修上の注意事項	理解を深めるために復習を行うこと。				

授業科目	国家試験対策(オブジェクト指向)		単位/時間	16時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年		担当教員	内藤 正勝	
授業の目的・テーマ	基本情報技術者試験にて出題されるC言語の分野の問題に対して、読解・解答が出来る力を養う。				
授業の到達目標	基本情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	1h	オブジェクト指向、オブジェクトとクラス	26	
	2	1h	プログラミングの基本	27	
	3	1h	オブジェクト配列、メンバ変数	28	
	4	1h	複数の数値データ属性をもつクラス	29	
	5	1h	データ構造の表現	30	
	6	1h	文字列操作のクラス	31	
	7	1h	練習問題実施・解説 1	32	
	8	1h	練習問題実施・解説 2	33	
	9	1h	練習問題実施・解説 3	34	
	10	1h	練習問題実施・解説 4	35	
	11	1h	練習問題実施・解説 5	36	
	12	1h	練習問題実施・解説 6	37	
	13	1h	練習問題実施・解説 7	38	
	14	1h	練習問題実施・解説 8	39	
	15	1h	練習問題実施・解説 9	40	
	16	1h	練習問題実施・解説 10	41	
	17			42	
	18			43	
	19			44	
	20			45	
	21			46	
	22			47	
	23			48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	講義・練習問題実施及び解説				
テキスト	なし				
参考文献	基本情報技術者試験対策テキストV プログラミングC言語編【TAC】 基本情報技術者試験本試験問題集【TAC】 他				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1. 模擬試験及び本試験結果 2. 出席率及び授業態度 複数の担当教員が受け持つ科目は、「担当教員ごとの点数×担当教員が受け持つ時間の割合」の合計で計算して評価する。				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					
実務経験					
実務経験の活かし方					
履修上の注意事項	理解を深めるために復習を行うこと。				

授業科目	国家試験対策(模擬試験)		単位/時間	24時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科1年		担当教員	川村 剛久	
授業の目的・テーマ	基本情報技術者試験本試相当レベルの問題を解き、各問題に対する解答時間の配分や、現時点での各分野における理解度を確認する。				
授業の到達目標	基本情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	3h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 1	26	
	2	3h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 2	27	
	3	3h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 3	28	
	4	3h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 4	29	
	5	3h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 5	30	
	6	3h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 6	31	
	7	3h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 7	32	
	8	3h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 8	33	
	9			34	
	10			35	
	11			36	
	12			37	
	13			38	
	14			39	
	15			40	
	16			41	
	17			42	
	18			43	
	19			44	
	20			45	
	21			46	
	22			47	
	23			48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	模擬試験 実施・自己採点及び確認				
テキスト	無し				
参考文献	無し				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1. 模擬試験及び本試験結果 2. 出席率及び授業態度 複数の担当教員が受け持つ科目は、「担当教員ごとの点数×担当教員が受け持つ時間の割合」の合計で計算して評価する。				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					
実務経験					
実務経験の活かし方					
履修上の注意事項	理解を深めるために復習を行うこと。				

授業科目	ビジネス実務 I (担任)		単位/時間	34時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科 1年		担当教員	川久保 あゆみ	
授業の目的・テーマ	就職活動時に、自身で考え行動できるようにする為の指導を行う。				
授業の到達目標	社会人として必要な物事の考え方を理解し、就職に向けての心構えができる。 12月以降、セミナーや採用試験を受験する等、就職活動を具体的にを行うことができる。				
授業の計画	1	2h	目標と目的	26	
	2	2h	社会のルール	27	
	3	2h	自己分析(自分自身を把握する)	28	
	4	2h	職種別就活のポイント	29	
	5	2h	これからの学校生活	30	
	6	2h	就職内定への流れ	31	
	7	1h	進路選択について	32	
	8	1h	職業選択について	33	
	9	1h	地域選択について	34	
	10	1h	業界研究について	35	
	11	3h	自己PRの作成	36	
	12	1h	履歴書の重要性について	37	
	13	2h	履歴書指導・研修フォロー	38	
	14	1h	進路の確認	39	
	15	1h	求人票の見かた	40	
	16	1h	求人の種類について	41	
	17	2h	業界への志望動機の作成	42	
	18	2h	個人面接時の練習	43	
	19	1h	一連の動作確認(入室～退室)	44	
	20	2h	集団面接時の練習	45	
	21	2h	企業との対応(セミナー対策)	46	
	22			47	
	23			48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	講義を中心に行う。内容によっては、学生から何かしらのアウトプットがあるように促す。				
テキスト	無し				
参考文献	学生のためのキャリアレッスン				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1.出席率 2.授業への取り組み状況				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					
実務経験					
実務経験の活かし方					
履修上の注意事項	日頃から自己分析や業界研究を行い、提出書類等の締め切りは厳守すること。				

授業科目	ビジネス実務 I (マナー等)	単位/時間	23時間
開講学科等	ゲームクリエイター学科 1 年	担当教員	濱田 恵美
授業の目的・テーマ	人間関係を円滑にするための“知恵”であるマナーの知識を具体的に教えることに加え、演習などを通じて学生の意識を高め、よりよい人間関係を築くために必要なコミュニケーションを身に付けさせることを目的とし、習った知識を日常生活の中で実践することの大切さを徹底させるような授業の進行・運営を心がける		
授業の到達目標	相手を敬い、思いやる気持ちを上手に相手に伝えるためには、どのようにすべきかについても常に考え、配慮ある行動ができる人になれるよう、また社会人に必要なビジネスマナー等を学生のうちに少しでも習得できることで、学生から社会人になることへの不安をなくし、ひいては社会人として自信を持って行動できるよう繋げていくことを到達目標とする		
授業の計画	1	4/18 OR 立ち居振る舞いの基本	26
	2	4/25 マナーとは何か	27
	3	5/2 立ち居振る舞いの基本	28
	4	5/9 立ち居振る舞いの基本	29
	5	5/16 立ち居振る舞いの基本	30
	6	5/23 丁寧な言葉遣い	31
	7	5/30 丁寧な言葉遣い	32
	8	6/6 丁寧な言葉遣い	33
	9	6/13 丁寧な言葉遣い	34
	10	6/20 丁寧な言葉遣い	35
	11	6/27 電話応対	36
	12	7/4 電話応対	37
	13	7/11 来客応対	38
	14	10/20 就職研修に向けて	39
	15	10/20 就職研修に向けて	40
	16	11/10 就職研修に向けて	41
	17	11/10 就職研修に向けて	42
	18	11/17 就職研修に向けて	43
	19	11/17 就職研修に向けて	44
	20	1/19 就職研修に向けて	45
	21	1/19 就職研修に向けて	46
	22	1/26 電話応対・来客応対	47
	23	1/26 来客応対	48
	24		49
	25		50
授業の方法	レクチャー・ロールプレイング		
テキスト/参考文献	日本マナー・プロトコル協会 マナー・プロトコルの基礎知識 / ウィネット 実践ビジネスマナー		
評価の方法や基準	出席率・態度・身だしなみ・演習の取り組み方・課題・筆記テスト・実技テスト 複数の担当教員が受け持つ科目は、「担当教員ごとの点数×担当教員が受け持つ時間の割合」の合計で計算して評価する		
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する			○
実務経験	金融機関において、受付・来客応対および電話応対等を担当		
実務経験の活かし方	社会人としての必要な心構えやマナーについて、また来客応対や電話応対等の演習に活かす		
履修上の注意事項	挨拶の励行や正しい言葉遣いを身に付けるとともに、適切な態度で授業に臨むことを求める		



授業科目	ビジネス実務 I (就職研修)		単位/時間	29時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科 1年		担当教員	川久保 あゆみ	
授業の目的・テーマ	学生の就職に対する意識を高め、意欲をかき立てる。 入社試験形式での個人面接・集団面接練習及び筆記・作文模擬試験を行い、学生が希望する企業の入社試験に対する準備を行う。				
授業の到達目標	希望する業界・職種・企業の就職試験に自信を持って挑めるようにする。				
授業の計画	1	3h	先輩の就職活動(講話)・質疑応答	26	
	2	4h	文字(履歴書)の書き方	27	
	3	3h	個人面接①練習、筆記・作文模擬試験	28	
	4	3h	個人面接① フィードバック	29	
	5	3h	個人面接②練習、筆記模擬試験	30	
	6	3h	集団面接練習、作文模擬試験	31	
	7	6h	個人面接②、集団面接 フィードバック	32	
	8	4h	合同就職セミナー参加	33	
	9			34	
	10			35	
	11			36	
	12			37	
	13			38	
	14			39	
	15			40	
	16			41	
	17			42	
	18			43	
	19			44	
	20			45	
	21			46	
	22			47	
	23			48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	練習(実習)、フィードバック(講義)、セミナー参加				
テキスト	なし				
参考文献	なし				
評価の方法や基準	以下の内容を個別に評価し、総合的に判断する。 1.出席率 2.授業への取り組み状況 ※複数の担当教員が受け持つ科目は、「担当教員ごとの点数×担当教員が受け持つ時間の割合」の合計で計算して評価する。				
実務経験のある教員による授業科目の場合、右欄に○を入れ、実務経験と実務経験の活かし方を記載する					
実務経験					
実務経験の活かし方					
履修上の注意事項	自分の将来に直結する科目であるため、真剣に受講すること。				