

授業科目	ゲームプランニング		単位/時間	57時間
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	藤田 文明
授業の目的・テーマ	ゲームの企画を考えるにあたり、基礎的な考え方とロジカルに面白さを捉える考え方を学び、ゲームの企画を立案できるノウハウを習得する。			
授業の到達目標	発想力と提案力を身につける。 物事を分解してロジカルな考え方を身につける。			
授業の計画	1	オリエンテーション 1h	26	
	2	ゲームの基礎知識 2h	27	
	3	ゲーム企画作成 6h	28	
	4	ゲームビジネスについて 2h	29	
	5	ロジカルシンキング 3h	30	
	6	数値分析 3h	31	
	7	ゲーム分析 6h	32	
	8	ユーザー心理 2h	33	
	9	アイデア出し 2h	34	
	10	マーケティング 2h	35	
	11	プレゼンテーション 8h	36	
	12	ブレインストーミング 3h	37	
	13	ゲーム仕様書作成 6h	38	
	14	テストケース作成 3h	39	
	15	ゲームの仕組み 3h	40	
	16	ゲーミフィケーション 2h	41	
	17	ゲームデザイン 3h	42	
	18		43	
	19		44	
	20		45	
	21		46	
	22		47	
	23		48	
	24		49	
	25		50	
授業の方法	講義及び実習			
テキスト	Googleスライド			
参考文献	複合			
評価の方法や基準	積極性があるか、インプット/アウトプットが出来ているか			
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	ゲーム業界13年			
実務経験の活かし方	ゲーム業界に携わらないとわからない現場でのノウハウ			
履修上の注意事項	正解がない世界なので意見を出すことに臆しないこと			

授業科目	Unity実習		単位/時間	108時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2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	2h	Unityの環境設定と操作方法	26	
	2	2h	C#スクリプトの基礎	27	
	3	2h	変数を使ってみよう	28	
	4	2h	制御文を使ってみよう	29	
	5	2h	配列を使ってみよう	30	
	6	2h	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	2h	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	3h	Physicsとアニメーション	42	
	18	4h	アニメーションについて学ぼう	43	
	19	4h	ゲームの設計を考えよう (的あて)	44	
	20	4h	Physicsを使ってイガグリを飛ばそう	45	
	21	3h	レベルデザイン	46	
	22	3h	アイテムを生成する工場を作ろう	47	
	23	15h	オリジナルゲーム制作 (2Dシューティング)	48	
	24	15h	オリジナルゲーム制作 (パズルゲーム)	49	
	25	24h	オリジナルゲーム制作 (自由課題)	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	Illustrator実習	単位/時間	40時間		
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年	担当教員	坂巻 勇		
授業の目的・テーマ	Illustratorの基本的な操作方法を習得する。				
授業の到達目標	Illustratorの基礎的な操作方法と応用を学習し、練習問題で基礎の理解度を確認する。				
授業の計画	1	1h	授業説明・ソフトウェアの説明	26	
	2	2h	図形や線を描く	27	
	3	2h	〃	28	
	4	3h	オブジェクトの選択と基本的な変形	29	
	5	3h	〃	30	
	6	3h	色と透明度の設定	31	
	7	3h	〃	32	
	8	3h	オブジェクトの編集と合成	33	
	9	3h	〃	34	
	10	3h	線と文字の設定	35	
	11	3h	〃	36	
	12	2h	覚えておきたい機能	37	
	13	3h	IllustratorとPhotoshopの連携等	38	
	14	3h	課題作成	39	
	15	3h	〃	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	実技を中心に行う。				
テキスト	技術評論社「Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書」				
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. 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	通販企業や、IT関連企業のHPなどの開発に関わっていた。				
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	授業中に理解ができなかった内容は、質問などをし次回の授業までに解決すること。				

授業科目	UnrealEngine実習		単位/時間	40時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	川久保 あゆみ	
授業の目的・テーマ	Unreal Engine 4 の操作方法を学習し、3Dキャラクターをゲーム内に取り込み、活用しながらゲーム制作の仕組みを理解する。				
授業の到達目標	Unreal Engine 4 の操作方法を習得し、素材を使ってゲーム制作が出来る。				
授業の計画	1	2h	Unreal Engine 4 の基本的な使い方	26	
	2	1h	レベルエディタの画面 (ビューポート・カメラ)	27	
	3	1h	オブジェクトの配置 (アクタ・マテリアル)	28	
	4	3h	ブループリントの理解	29	
	5	1h	フロアの配置	30	
	6	2h	キャラクターの取り込み	31	
	7	4h	キャラクターの動き	32	
	8	2h	アニメーション	33	
	9	2h	移動とジャンプの実装	34	
	10	3h	アイドルアニメーション	35	
	11	3h	アクタの状態に応じたアニメーション	36	
	12	6h	ゲームルールの実装	37	
	13	4h	AI機能の利用	38	
	14	6h	オリジナル要素を付加	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	Unreal Engine を使った実習を中心とする。				
テキスト	作れる!学べる!Unreal Engine 4 ゲーム開発入門				
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. 授業態度 3. 課題提出・内容				
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	サウンド実習		単位／時間	27時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	内藤 正勝	
授業の目的・テーマ	音に対する基礎知識、DAW（デジタルオーディオワークステーション）の操作方法、様々な音素材を組み合わせるBGM作成技術、シンセサイザーの基礎知識及び操作方法を習得する。				
授業の到達目標	一般的なサウンドデータの加工・編集、簡単なBGMの作成、シンセサイザーを使用した効果音の作成ができるようにする。				
授業の計画	1	1h	授業概要説明・諸注意	26	
	2	2h	DAWのインストール	27	
	3	3h	DAWの操作方法・楽曲作成方法	28	
	4	3h	楽曲（BGM）作成実習①	29	
	5	1h	ミックスダウン(エフェクターの種類と効果)	30	
	6	2h	楽曲（BGM）作成実習②	31	
	7	3h	楽曲（BGM）作成実習③ まとめ	32	
	8	3h	シンセサイザーの仕組みと操作方法	33	
	9	2h	効果音作成実習①	34	
	10	2h	効果音作成実習②	35	
	11	2h	効果音作成実習③	36	
	12	3h	最終課題作成実習(楽曲・効果音)	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、実習（課題作成）				
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. 授業態度 3. 課題提出物				
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	口頭での説明が多くなるため、メモを取ることが重要である。				

授業科目	サウンド実習	単位/時間	48時間			
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年	担当教員	濱渦 昇			
授業の目的 ・テーマ	実習ととして、効果音・BGMの作成を学ぶ。					
授業の 到達目標	前期に学んだ知識を基に、シーンに合ったサウンドを作成する。					
授業の 計画	1	9h	楽曲作成実習①	26		
	2	9h	楽曲作成実習②	27		
	3	9h	楽曲作成実習③	28		
	4	9h	楽曲作成実習④	29		
	5	12h	楽曲作成実習⑤	30		
	6			31		
	7			32		
	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	講義、実習（課題作成）					
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. 授業態度 3. 課題提出物					
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	口頭での説明が多くなるため、メモを取ることが重要である。					

授業科目	パソコン実務		単位/時間	40時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	川久保 あゆみ	
授業の目的・テーマ	請求書や見積書、社内・社外文書など一般的なビジネスシーンで用いられる資料の作成方法を学ぶ。また、効率よく業務を進めるためのパソコンの活用方法を学ぶ。				
授業の到達目標	一般的なビジネスシーンで用いられる資料をパソコンを用いて作成できるようにする。パソコンを効果的に業務の中で活用できるようにする。				
授業の計画	1	6h	社内・社外文書	26	
	2	3h	報告書・企画書	27	
	3	3h	添え状・議事録	28	
	4	3h	儀礼文書	29	
	5	2h	マニュアル作成	30	
	6	1h	クラウドの活用 (GoogleDrive)	31	
	7	2h	第2 PC室見取り図作成	32	
	8	2h	月次予定表	33	
	9	3h	請求書	34	
	10	3h	テスト結果表	35	
	11	3h	座席表 (Vlookup、条件付き書式)	36	
	12	3h	VBA 並び替え・印刷マクロ (名簿)	37	
	13	3h	VBA 計算機の作成	38	
	14	3h	VBA IF文・計算機の更新	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・実習				
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. 授業内成果物				
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	実例を用いて理解させる。				
履修上の注意事項	授業中に理解ができなかった内容は、質問などをし次回の授業までに解決すること。また、課題の提出期限を守ること。				

授業科目	卒業制作		単位/時間	297時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	内藤 正勝・川久保 あゆみ	
授業の目的・テーマ	学生達がグループに分かれて、オリジナルゲームの企画を行い役割に分かれてゲーム制作を行う。その中でグループ作業におけるコミュニケーション能力や協調性・責任感を養う。				
授業の到達目標	グループ内のメンバーと協力しながらオリジナルゲームを完成させ、発表する。				
授業の計画	1	4h	卒業制作授業計画及び目的の周知	26	
	2	2h	チーム編成の決定	27	
	3	88h	オリジナルゲーム企画書作成作業	28	
	4	2h	企画発表	29	
	5	168h	オリジナルゲーム制作作業	30	
	6	30h	デバッグ及修正作業・発表練習	31	
	7	3h	オリジナルゲーム発表会	32	
	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	グループ作業における助言指導、進捗管理など実務指導する				
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. 課題状況				
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	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	現場経験の知識を学生たちにアドバイスできる。				
履修上の注意事項	グループ作業となる為、グループ内での報連相を密にし、リーダーを中心とした意思統一が大切。				



授業科目	パソコン実習Ⅱ		単位／時間	36時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	坂巻 勇	
授業の目的・テーマ	様々なビジネスシーンで使用されるW o r dの基本を学び、活用できるよう指導する。タイピング速度の向上も重視するため、毎回30分程度のタイピング練習を行う。				
授業の到達目標	サーティファイW o r d文書処理技能認定試験3級の合格を目指す。				
授業の計画	1	1h	W o r dの基礎知識	26	
	2	1h	文字の入力	27	
	3	2h	文書の作成	28	
	4	3h	表の作成	29	
	5	2h	文書の編集	30	
	6	3h	表現力をアップする機能	31	
	7	4h	総合問題	32	
	8	2h	ビジネス文書の基礎知識	33	
	9	18h	検定問題 演習	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	実技を中心に行う。				
テキスト	30時間でマスターW o r d 2 0 1 6				
参考文献	サーティファイ W o r d文書処理技能認定試験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・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(応用情報 マネジメント)		単位/時間	24時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	中川 隆	
授業の目的・テーマ	応用情報技術者試験にて出題されるマネジメント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	応用情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	2h	システム監査概要解説	26	
	2	6h	練習問題(午前問題)	27	
	3	6h	練習問題(プロジェクトマネジメント)	28	
	4	6h	練習問題(ITサービスマネジメント)	29	
	5	4h	練習問題(監査)	30	
	6			31	
	7			32	
	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	講義・練習問題実施及び解説				
テキスト	応用情報技術者合格教本【技術評論社】				
参考文献	応用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(応用情報 ストラテジ)		単位/時間	21時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	公文 伸二	
授業の目的・テーマ	応用情報技術者試験にて出題されるストラテジ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	応用情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	1h	キャッシュフロー・財務指標	26	
	2	6h	練習問題(午前問題)	27	
	3	14h	練習問題(経営戦略)	28	
	4			29	
	5			30	
	6			31	
	7			32	
	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	講義・練習問題実施及び解説				
テキスト	応用情報技術者合格教本【技術評論社】				
参考文献	応用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(応用情報 コンピュータシステム・アーキテクチャ)		単位/時間	38時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	橋本 貴之	
授業の目的・テーマ	応用情報技術者試験にて出題されるコンピュータシステム・アーキテクチャ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	応用情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	2h	練習問題実施・解説 1	26	
	2	2h	練習問題実施・解説 2	27	
	3	2h	練習問題実施・解説 3	28	
	4	2h	練習問題実施・解説 4	29	
	5	2h	練習問題実施・解説 5	30	
	6	2h	練習問題実施・解説 6	31	
	7	2h	練習問題実施・解説 7	32	
	8	2h	練習問題実施・解説 8	33	
	9	3h	過去問題実施・解説 1	34	
	10	3h	過去問題実施・解説 2	35	
	11	3h	過去問題実施・解説 3	36	
	12	3h	過去問題実施・解説 4	37	
	13	3h	過去問題実施・解説 5	38	
	14	3h	過去問題実施・解説 6	39	
	15	2h	過去問題実施・解説 7	40	
	16	2h	過去問題実施・解説 8	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	応用情報技術者合格教本【技術評論社】				
参考文献	応用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(応用情報 情報システム開発)		単位/時間	22時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	川久保 あゆみ	
授業の目的・テーマ	応用情報技術者試験にて出題される情報システム開発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	応用情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	3h	過去問題実施・解説 1	26	
	2	3h	過去問題実施・解説 2	27	
	3	3h	過去問題実施・解説 3	28	
	4	3h	過去問題実施・解説 4	29	
	5	3h	過去問題実施・解説 5	30	
	6	3h	過去問題実施・解説 6	31	
	7	2h	過去問題実施・解説 7	32	
	8	2h	過去問題実施・解説 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	講義・練習問題実施及び解説				
テキスト	応用情報技術者合格教本【技術評論社】				
参考文献	応用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(応用情報 組込みシステム開発)		単位/時間	15時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科 2年		担当教員	橋本 貴之	
授業の目的・テーマ	応用情報技術者試験にて出題される組込みシステム開発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	応用情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	3h	専門用語解説	26	
	2	2h	過去問題実施・解説 1	27	
	3	2h	過去問題実施・解説 2	28	
	4	2h	過去問題実施・解説 3	29	
	5	2h	過去問題実施・解説 4	30	
	6	2h	過去問題実施・解説 5	31	
	7	2h	過去問題実施・解説 6	32	
	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	講義・練習問題実施及び解説				
テキスト	応用情報技術者合格教本【技術評論社】				
参考文献	応用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(応用情報 データベース)		単位/時間	30時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	川村 剛久	
授業の目的・テーマ	応用情報技術者試験にて出題されるデータベース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	応用情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	1h	データベースの基礎	26	
	2	2h	正規化(復習)、非正規化	27	
	3	2h	関係データベースの演算	28	
	4	2h	SELECT文(復習)	29	
	5	2h	CREATE TABLE文	30	
	6	1h	ビューの定義、トリガ	31	
	7	2h	オブジェクトの処理権限	32	
	8	2h	トランザクション制御	33	
	9	2h	DBMSの障害回復管理	34	
	10	2h	分散データベース	35	
	11	2h	データウェアハウス、データマイニング	36	
	12	2h	応用情報過去問題・解説1	37	
	13	2h	応用情報過去問題・解説2	38	
	14	2h	応用情報過去問題・解説3	39	
	15	2h	応用情報過去問題・解説4	40	
	16	2h	応用情報過去問題・解説5	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	応用情報技術者合格教本【技術評論社】				
参考文献	応用情報技術者試験過去問問題 情報処理教科書データベーススペシャリスト他				
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(応用情報 アルゴリズム)		単位/時間	45時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	中川 隆	
授業の目的・テーマ	応用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	応用情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	2h	練習問題実施・解説 1	26	
	2	2h	練習問題実施・解説 2	27	
	3	2h	練習問題実施・解説 3	28	
	4	2h	配列処理(文字列) 1	29	
	5	2h	配列処理(文字列) 2	30	
	6	4h	データ構造 1	31	
	7	4h	データ構造 2	32	
	8	2h	データ構造 3	33	
	9	4h	木構造 1	34	
	10	4h	木構造 2	35	
	11	1h	木構造 3	36	
	12	1h	探索処理	37	
	13	3h	ハッシュ法 1	38	
	14	2h	ハッシュ法 2	39	
	15	2h	整列処理 1	40	
	16	2h	応用整列処理 1	41	
	17	2h	応用整列処理 2	42	
	18	2h	応用整列処理 3	43	
	19	2h	応用整列処理 4	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	応用情報技術者合格教本【技術評論社】				
参考文献	応用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(応用情報 ネットワーク・情報セキュリティ)		単位/時間	37時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	濱渦 昇	
授業の目的・テーマ	応用情報技術者試験にて出題されるネットワーク・情報セキュリティ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	応用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プロトコルスイート	26	
	2	2h	L3SW・ルーティング IP	27	
	3	3h	LAN (IEEE802) L2SW・MAC	28	
	4	2h	HTTP DNS HDCP	29	
	5	2h	SMTP POP IMAP	30	
	6	2h	暗号化 (AES RSA)	31	
	7	2h	デジタル署名 (TLS) PKI	32	
	8	3h	認証方式	33	
	9	3h	ウイルス対策・攻撃手法の種類と対策	34	
	10	2h	本試験過去問題実施・解説 1	35	
	11	2h	本試験過去問題実施・解説 2	36	
	12	2h	本試験過去問題実施・解説 3	37	
	13	2h	本試験過去問題実施・解説 4	38	
	14	2h	本試験過去問題実施・解説 5	39	
	15	2h	本試験過去問題実施・解説 6	40	
	16	2h	本試験過去問題実施・解説 7	41	
	17	2h	本試験過去問題実施・解説 8	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	応用情報技術者合格教本【技術評論社】				
参考文献	応用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(応用情報 模擬試験)		単位/時間	28時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	川村 剛久	
授業の目的・テーマ	応用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	応用情報技術者試験合格を目標とする。				
授業の計画	1	7h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 1	26	
	2	7h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 2	27	
	3	7h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 3	28	
	4	7h	模擬試験 実施・自己採点及び確認 4	29	
	5			30	
	6			31	
	7			32	
	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	国家試験対策(基本情報 情報セキュリティ)		単位/時間	29時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2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	3h	IPアドレス、プロトコル、FW	27	
	3	3h	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	3h	練習問題実施・解説 6	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(基本情報 アルゴリズム)		単位/時間	64時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2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	4h	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	3h	練習問題実施・解説 10	45	
	21	3h	練習問題実施・解説 11	46	
	22	3h	練習問題実施・解説 12	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(基本情報 オブジェクト指向)		単位/時間	20時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2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	1h	練習問題実施・解説 11	42	
	18	1h	練習問題実施・解説 12	43	
	19	1h	練習問題実施・解説 13	44	
	20	1h	練習問題実施・解説 14	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(基本情報 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2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Ⅱ（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2年		担当教員	内藤 正勝	
授業の目的・テーマ	社会人として卒業する際に必要となるビジネスマナーや一般常識をテーマ別に話すことで、学生達に「社会人」として「大人」としての意識や覚悟を持ってもらう。				
授業の到達目標	社会のルールやビジネスマナー、一般常識等を理解する。				
授業の計画	1	2h	卒業に向けてこれからの学校生活	26	
	2	2h	学生と社会人	27	
	3	2h	卒業後に待っている世界とは	28	
	4	2h	給与面から考える就職活動	29	
	5	2h	社会人の報告・連絡・相談	30	
	6	3h	各種保険制度	31	
	7	2h	社会のルール	32	
	8	2h	社会人と税金	33	
	9	2h	戸籍と住所	34	
	10	2h	ひとり暮らしでかかる費用	35	
	11	2h	労働基準法について	36	
	12	2h	印象で決まるコミュニケーション	37	
	13	3h	切実な「お金」の問題	38	
	14	2h	悪徳商法問題	39	
	15	2h	価値観の理解	40	
	16	2h	デキル新入社員になろう	41	
	17			42	
	18			43	
	19			44	
	20			45	
	21			46	
	22			47	
	23			48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	パワーポイントのスライドによる講義				
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.授業態度				
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	テキストが無いため、メモをしっかり取ること。				

授業科目	ビジネス実務Ⅱ（マナー等）	単位／時間	13時間		
開講学科等	ゲームクリエイター学科2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	8/25	立ち居振る舞いの基本		
	2	9/1	丁寧な言葉遣い		
	3	9/8	電話応対		
	4	9/15	電話応対		
	5	9/29	電話応対		
	6	10/6	電話応対		
	7	10/13	来客応対		
	8	10/20	来客応対		
	9	11/10	来客応対		
	10	11/17	来客応対		
	11	12/1	来客応対		
	12	1/19	「冠婚葬祭」のマナー		
	13	1/26	食事のマナー		
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
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・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Ⅱ（B検）		単位／時間	20時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科2年		担当教員	川久保 あゆみ	
授業の目的・テーマ	検定過去問題を解きながら、社会人として必要な考え方や動作等の知識を習得する。				
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。 ジョブパス3級				
授業の計画	1	2h	平成26年度 後期試験問題 演習	26	
	2	2h	平成27年度 前期試験問題 演習	27	
	3	2h	平成27年度 後期試験問題 演習	28	
	4	2h	平成28年度 前期試験問題 演習	29	
	5	2h	平成28年度 後期試験問題 演習	30	
	6	2h	平成29年度 前期試験問題 演習	31	
	7	2h	平成29年度 後期試験問題 演習	32	
	8	2h	平成30年度 前期試験問題 演習	33	
	9	2h	平成30年度 後期試験問題 演習	34	
	10	2h	令和 元年度 前期試験問題 演習	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	講義を中心に行う。また練習問題を解き解説する。				
テキスト	2020年度版 B検ビジネス能力検定ジョブパス3級 公式試験問題集				
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 ※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	解き直しを必ず行い、間違ったところを正しく理解すること。				