

授業科目		プログラミング		単位／時間		81時間	
開講学科等		ゲームクリエイター学科1年		担当教員		岡田 恭平	
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	変数どうしの内容の交換	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	2h	B木	
	8	2h	配列と繰返し処理	33	2h	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	1h	ファイルの併合	
	14	2h	選択法	39	1h	ファイルの突合せ	
	15	2h	交換法	40	1h	コントロールブレイク	
	16	2h	挿入法	41	4h	アルゴリズムのパターン	
	17	3h	再帰	42			
	18	2h	クイックソート	43			
	19	4h	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。練習問題及び解説を実施し、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		以下の内容を追加に評価し、総合的に判断する 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		SEとしてシステム開発の経験を有する					
実務経験の 活かし方		プログラミングの要であるアルゴリズムの重要性を伝えるとともに、処理の流れを丁寧に解説する					
履修上の 注意事項		講義で得た知識を、練習問題を解くときに活用するように意識すること					

授業科目		C 言語		単位／時間		87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	3h	C 言語とは	26	2h	リスト処理プログラム	
	2	3h	変数	27	2h	ツリー処理プログラム	
	3	4h	定数とリテラル	28	2h	ファイル処理プログラム	
	4	4h	演算	29			
	5	4h	ビット演算	30			
	6	4h	配列	31			
	7	4h	入出力処理	32			
	8	4h	判断処理 (if)	33			
	9	4h	繰り返し処理 (while, do-while, for)	34			
	10	4h	ライブラリ関数	35			
	11	4h	関数	36			
	12	3h	VisualStudioの環境設定と操作方法	37			
	13	3h	画面表示プログラム	38			
	14	3h	判定処理プログラム	39			
	15	3h	多分岐処理プログラム	40			
	16	3h	繰り返し処理プログラム	41			
	17	3h	閏年判定プログラム	42			
	18	4h	和暦－西暦変換処理プログラム	43			
	19	5h	素数判定プログラム	44			
	20	2h	サーチプログラム	45			
	21	2h	ソートプログラム	46			
	22	2h	金種計算処理プログラム	47			
	23	2h	圧縮・伸張処理プログラム	48			
	24	2h	暗号化プログラム	49			
	25	2h	再帰プログラム	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		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		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 科目 A 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	5h	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科目A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		74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	2h	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	26	2h	品質管理の技法、その他の分析・図解技法	
	2	2h	スコープマネジメント、スケジュールマネジメント（作業量）	27	2h	減価償却とリース、損益分岐点分析	
	3	4h	スケジュールマネジメント（PERT、その他ツール）	28	2h	原価の計算	
	4	2h	コストマネジメント	29	2h	知的財産権	
	5	2h	リスクマネジメント	30	2h	セキュリティ関連法規、労働関連・取引関連法規	
	6	2h	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	31	2h	労働関連・取引関連法規、その他関連法規	
	7	2h	サービス運用とサービス以降のプロセスと機能	32	2h	前期試験復習	
	8	2h	サービス戦略とサービス設計のプロセス 1	33			
	9	2h	サービス戦略とサービス設計のプロセス 2	34			
	10	2h	システム監査の概要、システム監査の実施、内部統制	35			
	11	2h	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	36			
	12	2h	業務プロセス、	37			
	13	2h	システム活用促進・評価、システム化計画、要件定義	38			
	14	2h	調達計画と実施、経営戦略の基礎知識	39			
	15	2h	経営戦略の基礎知識、経営戦略手法	40			
	16	4h	マーケティング	41			
	17	2h	ビジネス戦略	42			
	18	2h	経営管理システム	43			
	19	2h	技術開発戦略	44			
	20	2h	ビジネスシステム	45			
	21	4h	エンジニアリングシステム	46			
	22	4h	e-ビジネス	47			
	23	2h	経営・組織論	48			
	24	4h	IEとOR	49			
	25	2h	品質管理の技法	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		156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 科目A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	59h	問題演習
	17	2h	テキストⅠ　システム構成要素(4-4～4-5)			42		
	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科目A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		Unity演習 I			単位／時間		63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	6h	Unityの環境設定と操作方法	26				
	2	3h	C#スクリプトの基本構文	27				
	3	3h	変数設定、型	28				
	4	3h	演算	29				
	5	3h	判断処理	30				
	6	3h	繰り返し処理	31				
	7	3h	配列・リスト	32				
	8	3h	オブジェクトの動き	33				
	9	3h	オブジェクトの回転	34				
	10	3h	2 D空間での操作	35				
	11	3h	2 Dミニゲームの制作 1	36				
	12	3h	2 Dミニゲームの制作 1	37				
	13	3h	2 Dミニゲームの制作 1	38				
	14	3h	3 D空間での操作（クォータニオン基礎）	39				
	15	3h	3 Dミニゲームの制作 1	40				
	16	3h	3 Dミニゲームの制作 1	41				
	17	3h	3 Dミニゲームの制作 1	42				
	18	3h	3 Dミニゲームの制作 2	43				
	19	3h	3 Dミニゲームの制作 2	44				
	20	3h	3 Dミニゲームの制作 2	45				
	21			46				
	22			47				
	23			48				
	24			49				
	25			50				
授業の方法		Unityを使った演習を中心とする。						
テキスト		自作資料						
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を使つ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	パソコン演習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	植田 祥平
授業の目的・テーマ	様々なビジネスシーンで使用するE x c e lの基本を学び、活用できるよう指導する。					
授業の到達目標	サーティファイE x c e l表計算処理技能認定試験3級の合格を目指す。（後期に受験）					
授業の計画	1	1h	1章 E x c e lの基礎知識	26		
	2	2h	2章 E x c e l入門	27		
	3	3h	3章 ワークシートの活用（1）	28		
	4	4h	4章 ワークシートの活用（2）	29		
	5	3h	5章 グラフ（1）	30		
	6	3h	6章 グラフ（2）	31		
	7	5h	7章 データベース	32		
	8	5h	8章 E x c e lの応用	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	実技を中心に行う。					
テキスト	30時間でマスター Windows11/office365対応 Excel2021					
参考文献	サーティファイ E x c e l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	銀行システムのシステム運用・保守にて、障害やシステムアップデートに伴う運用方針変更など臨機応変に業務に従事。直接お客様と折衝しPC上で発生している不具合を解決する。					
実務経験の活かし方	テキストの表現では理解しがたい内容について、実例を用いてイメージさせる。					
履修上の注意事項	授業中に理解ができなかった内容は、質問する等、次回の授業までに解決すること。					

授業科目		パソコン演習Ⅰ【後期】			単位／時間		60時間	
開講学科等		ゲームクリエイター学科1年			担当教員		植田 祥平	
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E x c e l 表計算処理技能認定試験3級の合格を目指す。						
授業の計画	1	3h	練習問題1（実践と解説）	26				
	2	3h	練習問題2（実践と解説）	27				
	3	3h	練習問題3（実践と解説）	28				
	4	3h	模擬問題1（実践と解説）	29				
	5	3h	模擬問題2（実践と解説）	30				
	6	3h	模擬問題3（実践と解説）	31				
	7	3h	模擬問題4（実践と解説）	32				
	8	3h	模擬問題5（実践と解説）	33				
	9	3h	模擬問題6（実践と解説）	34				
	10	3h	模擬問題7（実践と解説）	35				
	11	3h	模擬問題8（実践と解説）	36				
	12	3h	模擬問題9（実践と解説）	37				
	13	3h	模擬問題10（実践と解説）	38				
	14	3h	模擬問題11（実践と解説）	39				
	15	2h	模擬試験プログラムによる本番形式練習	40				
	16	2h	模擬試験プログラムによる本番形式練習	41				
	17	2h	模擬試験プログラムによる本番形式練習	42				
	18	2h	模擬試験プログラムによる本番形式練習	43				
	19	2h	模擬試験プログラムによる本番形式練習	44				
	20	2h	模擬試験プログラムによる本番形式練習	45				
	21	2h	模擬試験プログラムによる本番形式練習	46				
	22	2h	模擬試験プログラムによる本番形式練習	47				
	23	2h	模擬試験プログラムによる本番形式練習	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 Windows11/office365対応 Excel2021						
参考文献		サーティファイ E x c e l 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		銀行システムのシステム運用・保守にて、障害やシステムアップデートに伴う運用方針変更など臨機応変に業務に従事。直接お客様と折衝しPC上で発生している不具合を解決する。						
実務経験の活かし方		テキストの表現では理解しがたい内容について、実例を用いてイメージさせる。						
履修上の注意事項		授業中に理解ができなかった内容は、質問する等、次回の授業までに解決すること。						

授業科目		プレゼンテーション			単位／時間	39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	1h	第2章 PPを使ったプレゼン資料の作成	27		
	3	1h	第3章 プレゼンテーションのテクニック	28		
	4	1h	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	4h	PPスライド作成(個人①)	32		
	8	3h	各自発表(個人①)	33		
	9	1h	レポート作成(個人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(個人②)	36		
	12	3h	各自発表(個人②)	37		
	13	1h	レポート作成(個人②)	38		
	14	1h	グループ決め	39		
	15	2h	構成の話し合い	40		
	16	6h	PPスライド作成(グループ)	41		
	17	2h	各グループ発表	42		
	18	1h	振り返り	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+PowerPoint2021				
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.出席率 2.授業への取り組み状況 3.成果物の提出状況				
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		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	53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	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	2h	INSERT、UPDATE、DELETE文	31	
	7	2h	CREATE TABLE文	32	
	8	2h	SELECT文実習①	33	
	9	2h	SELECT文実習②	34	
	10	2h	SELECT文実習③	35	
	11	2h	SELECT文実習④	36	
	12	2h	SELECT文実習⑤	37	
	13	2h	SELECT文実習⑥	38	
	14	2h	SELECT文実習⑦	39	
	15	2h	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	総合演習①	44	
	20	2h	総合演習②	45	
	21	2h	総合演習③	46	
	22	2h	総合演習④	47	
	23	2h	総合演習⑤	48	
	24	2h	期末演習課題	49	
	25			50	
授業の方法	講義・演習を中心に行う。				
テキスト	無し				
参考文献	情報処理教科書データベーススペシャリスト・データベーススペシャリスト試験過去問題				
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. 演習課題				
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Ⅰ（情報セキュリティ）			単位／時間	25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	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			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Ⅰ（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Ⅰ（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Ⅰ（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		32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	1h	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	2h	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		講義をメインとして行い、その後学生から何かしらのアウトプットをするよう促す。						
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		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		田中 佳代
授業の目的・テーマ	- 印象の良い身だしなみや立ち居振る舞いについて考え、自分で整えることができる - ビジネス上の基礎的な振る舞いを知り、信頼される行動について考えられる - 新聞記事などから語彙や表現方法を知る						
授業の到達目標	- 場に応じた挨拶やお辞儀ができる - 身だしなみに気を付け、正しい言葉遣いを意識できる - プリント管理や決められた提出期日を守ることができる						
授業の計画	1	4/14	1h	オリエンテーション、前期目標設定（ビジ実） 挨拶	26		
	2	4/28	1h	P1-6 マナーとは/言語化トレーニング	27		
	3	5/12	1h	P23-28 好印象とは/言語化トレーニング	28		
	4	5/19	1h	P29-32 言葉遣い/言語化トレーニング	29		
	5	5/26	1h	P38-34 聴き方話し方/言語化トレーニング	30		
	6	6/2	1h	学生言葉と会社での言葉遣いの違い 言語化トレーニング	31		
	7	6/9	1h	学生言葉と会社での言葉遣いの違い 言語化トレーニング	32		
	8	6/16	1h	P55-59 電話応対/言語化トレーニング	33		
	9	6/23	1h	P55-59 電話応対/言語化トレーニング	34		
	10	6/30	1h	P60-64 来客応対/言語化トレーニング	35		
	11	7/7	1h	前期試験/前期目標評価	36		
	12	8/25	1h	課題提出・後期目標設定	37		
	13	9/1	1h	就職研修に向けて（10/21）言語化トレーニング	38		
	14	9/8	1h	就職研修に向けて（10/21）言語化トレーニング	39		
	15	9/15	1h	就職研修に向けて（10/21）言語化トレーニング	40		
	16	9/22	1h	就職研修に向けて（10/21）言語化トレーニング	41		
	17	9/29	1h	就職研修に向けて（10/21）言語化トレーニング	42		
	18	10/6	1h	就職研修に向けて（10/21）言語化トレーニング	43		
	19	10/20	1h	就職研修に向けて（10/21）言語化トレーニング	44		
	20	10/27	1h	就職研修に向けて（12/1）/言語化トレーニング	45		
	21	11/10	1h	就職研修に向けて（12/1）/言語化トレーニング	46		
	22	11/17	1h	就職研修に向けて（12/1）/言語化トレーニング	47		
	23	1/19	1h	教養 P129-132日本文化 /言語化トレーニング	48		
	24	1/26	1h	ビジ実総復習 /後期試験・1年目標評価	49		
	25				50		
授業の方法	講義・ロールプレイング・グループワーク						
テキスト	日本マナー・プロトコル協会 マナー・プロトコル基礎知識						
参考文献	ウィネット 実践ビジネスマナー / 「デキる人の思考法」 KADOKAWA						
評価の方法や基準	出席率・授業態度・身だしなみ・プリント管理、提出物・テスト類 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	国際線機内におけるお客様対応、予備校校長として生徒指導、職業訓練校において受付・電話応対および生徒の面接指導を担当						
実務経験の活かし方	実体験を交えて説明する						
履修上の注意事項	できなかったことや失敗は隠したり胡麻化したりせず、自身の成長へのツールと捉え、前進することに利用してほしい。						

授業科目		ビジネス実務Ⅰ（担任）		単位／時間		28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		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		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	2h	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、フィードバック（講義）、セミナー参加					
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.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		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。					