

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 6h	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 2h	32	
	8	ユーザー心理 2h	33	
	9	アイディア出し 2h	34	
	10	マーケティング 2h	35	
	11	プレゼンテーション 10h	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 2h	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 2h	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Ⅱ			単位／時間	73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について、さらに高度なスキルを身につける。					
授業の到達目標	Unityを使い、中規模ゲームの制作を計画的に行えるようになる。					
授業の計画	1	2h	Unityの環境設定確認	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	2h	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	7h	オリジナルゲーム制作（2Dシューティング）	48		
	24	7h	オリジナルゲーム制作（パズルゲーム）	49		
	25	6h	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 6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		画像処理		単位／時間		153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		卒業制作で活用できる実践的なスキルを身に付ける。 前期では画像処理の基礎、後期ではアニメーションの基礎を中心に行う。					
授業の到達目標		前期では静止画の合成、後期では簡単なアニメーションの制作ができるようになる。					
授業の計画	1	1h	授業説明・ソフトウェアの説明	26	12h	グループ制作：アニメーション作成	
	2	1h	選択範囲をマスターする	27	1h	グループ制作：発表	
	3	1h	色の設定と描画の操作	28			
	4	1h	レイヤーの操作	29			
	5	2h	文字とパス・シェイプ	30			
	6	1h	グラデーションとパターン	31			
	7	2h	マスクと切り抜き	32			
	8	3h	フィルター	33			
	9	3h	よく使う作画の技法	34			
	10	3h	写真の色を補正する	35			
	11	40h	自分で撮影した画像の加工	36			
	12	36h	ゲームUI作成	37			
	13	1h	AfterEffectsと映像のしくみ/起動とインターフェイス	38			
	14	1h	AfterEffectsnの基本操作	39			
	15	1h	1時間でできる基本の流れ	40			
	16	3h	アニメーションCMを作ろう！	41			
	17	15h	ピクトグラムアニメーションを作ろう！	42			
	18	27h	アニメーションアイコンを作ろう！	43			
	19	3h	マップアニメーションを作ろう！	44			
	20	3h	スクロールアニメーションを作ろう！	45			
	21	12h	グラフアニメーションを作ろう！	46			
	22	15h	キャラクターアニメーションを作ろう！	47			
	23	3h	アプリ紹介動画を作ろう！	48			
	24	1h	グループ制作：グループ分け/テーマの話し合い	49			
	25	1h	グループ制作：構想の話し合い・絵コンテ作成	50			
授業の方法		実習を中心に行う。					
テキスト		世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書 プロが教える！AfterEffectsアニメーション制作講座					
参考文献		無し					
評価の方法や基準		次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.提出期限内か 期限を過ぎた場合は減点評価とする。					
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		課題提出の締め切りは厳守すること。特別な理由があり守れない場合は、事前に相談をすること。					

授業科目		画像処理		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		西 次郎	
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	授業説明・ソフトウェアの説明	26	絵と文字の設定			
	2	図形や線を描く	27	〃			
	3	〃	28	〃			
	4	〃	29	〃			
	5	〃	30	〃			
	6	〃	31	覚えておきたい機能			
	7	オブジェクトの選択と基本的な変形	32	〃			
	8	〃	33	〃			
	9	〃	34	〃			
	10	〃	35	〃			
	11	〃	36	〃			
	12	〃	37	練習課題作成			
	13	色と透明度の設定	38	〃			
	14	〃	39	〃			
	15	〃	40	〃			
	16	〃	41	〃			
	17	〃	42	〃			
	18	〃	43	〃			
	19	オブジェクトの編集と合成	44	〃			
	20	〃	45	〃			
	21	〃	46	期末課題作成			
	22	〃	47	〃			
	23	〃	48	〃			
	24	〃					
	25	絵と文字の設定					
授業の方法		パソコンを使用した実習					
テキスト/参考文献		技術評論社「世界一わかりやすい Illustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書」					
評価の方法 や基準		提出課題、授業態度、出席率					
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		描画スキル向上のため、授業時間以外での練習や復習を心掛けること。					

授業科目	サウンド演習			単位／時間	59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	演習を通して、DAWを使用した効果音・BGMの作成を学ぶ。				
授業の到達目標	DAWの基本操作を覚え、シーンに合ったサウンドを作成できるようになる。				
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）作成演習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）作成演習②	31	
	7	3h	シンセサイザーの仕組みと操作方法	32	
	8	3h	効果音作成演習①	33	
	9	3h	効果音作成演習②	34	
	10	3h	最終課題作成演習(楽曲・効果音)	35	
	11	5h	楽曲作成演習①	36	
	12	6h	楽曲作成演習②	37	
	13	6h	楽曲作成演習③	38	
	14	6h	楽曲作成演習④	39	
	15	6h	楽曲作成演習⑤	40	
	16	6h	楽曲制作演習⑥	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、演習（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		卒業制作		単位／時間		239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・内藤正勝	
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	82h	オリジナルゲーム企画書作成作業	28			
	4	2h	企画発表	29			
	5	52h	オリジナルゲーム制作作業	30			
	6	2h	制作ゲーム内部発表	31			
	7	65h	オリジナルゲーム制作作業	32			
	8	27h	デバッグ及修正作業・発表練習	33			
	9	3h	オリジナルゲーム発表会	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		パソコン演習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		篠原 章彦	
授業の目的・テーマ		様々なビジネスシーンで使用する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、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		I T企業でシステムエンジニアとしてシステム設計・構築を担当						
実務経験の活かし方		実業務の中でのコミュニケーションの重要性を実例を交えて説明する。						
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Ⅱ(応用情報 春期 マネジメント)			単位／時間	26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	6h	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Ⅱ（応用情報 春期 ストラテジ）			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	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	15h	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Ⅱ（応用情報 春期 コンピュータシステム・アーキテクチャ）			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	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	2h	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Ⅱ(応用情報 春期 情報システム開発)			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	3h	過去問題実施・解説 7	32	
	8	3h	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Ⅱ (応用情報 春期 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Ⅱ(応用情報 春期 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Ⅱ(応用情報 春期 アルゴリズム)			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	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	3h	データ構造 1	31	
	7	3h	データ構造 2	32	
	8	2h	データ構造 3	33	
	9	3h	木構造 1	34	
	10	3h	木構造 2	35	
	11	1h	木構造 3	36	
	12	1h	探索処理	37	
	13	2h	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Ⅱ (応用情報 春期 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Ⅱ(応用情報 春期 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Ⅱ（基本情報 春期 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Ⅱ(基本情報 春期 アルゴリズム)			単位／時間	65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	3h	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Ⅱ(基本情報 春期 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Ⅱ（基本情報 春期 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		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		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	卒業後の社会生活	26			
	2	2h	成人（大人）としての意識	27			
	3	2h	法律の中で生きていく	28			
	4	2h	お金の使い方（ローン）	29			
	5	2h	婚姻制度	30			
	6	4h	生活保護制度	31			
	7	4h	社会人と税金	32			
	8	6h	各種保険制度	33			
	9	4h	労働基準法	34			
	10	4h	悪質商法の理解	35			
	11	4h	価値観の理解	36			
	12	4h	デキル新入社員になろう！	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		パワーポイントのスライドによる講義					
テキスト		自作資料					
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		メモをしっかりとること。					

授業科目		ビジネス実務Ⅱ（マナー等）				単位／時間			16時間		
開講学科等		ゲームクリエイター学科2年				担当教員			田中 佳代		
授業の目的 ・テーマ		・新聞記事やテキストから語彙や表現方法を増やし、グループワークでアウトプット ・印象の良い身だしなみや立ち居振る舞いについて考え、自分で整えられる ・ビジネス上のマナーや教養を学習し、自分で人に説明できるようになる									
授業の 到達目標		・言語化トレーニングにより、考える、共有する、まとめる、発表する、行動できることを目標とする ・身だしなみ、言葉遣い、二年生としてのリーダーシップが取れる人間力を目指す									
授 業 の 計 画	1	8/29	1h	マズロー6つ欲求 前期目標（ビジ実） 言語化トレーニング	26						
	2	9/5	1h	自律・他者と自己のコントロール P33-34 聴き方・話し方 ファシリテーション/言語化トレーニング	27						
	3	9/12	1h	チームワーク人を巻き込む思考法 言語化トレーニング	28						
	4	9/19	1h	ことば遣い/言語化トレーニング	29						
	5	9/26	1h	ことば遣い/言語化トレーニング	30						
	6	10/3	1h	ことば遣い（電話）/言語化トレーニング	31						
	7	10/10	1h	ことば遣い（来客）/言語化トレーニング	32						
	8	10/17	1h	ことば遣い（総合）/言語化トレーニング	33						
	9	10/24	1h	P8-16パーティ・挨拶・名刺交換 言語化トレーニング	34						
	10	10/31	1h	教養P35-44（礼装・贈答のし 名前書き硬筆） 言語化トレーニング	35						
	11	11/7	1h	教養P136-137,68-72（11月、封筒書き硬筆） 言語化トレーニング	36						
	12	11/14	1h	教養P49-53（会社）/言語化トレーニング	37						
	13	11/21	1h	教養P74-91（食事のマナー） 言語化トレーニング	38						
	14	11/28	1h	教養P97-106（お酒のマナー） 言語化トレーニング	39						
	15	1/23	1h	教養P108-128（冠婚葬） 言語化トレーニング	40						
	16	1/30	1h	教養P129-132（祭）/後期試験	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・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もつ科目は、「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、予備校校舎長として生徒指導、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Ⅱ（Ｂ検）				単位／時間	16時間	
開講学科等	ゲームクリエイター学科２年				担当教員	岩松 美穂	
授業の目的・テーマ	ビジネスの常識及び基礎的なコミュニケーション、情報の利活用などを身につけ、社会人としての意識付けを行う。						
授業の到達目標	ビジネス能力検定ジョブパス３級全員合格を目標とする。（検定日：７月６日）						
授業の計画	1	2h	5/19	ビジネス能力検定ジョブパス取得の目的と意義 演習問題①ビジネスとコミュニケーションの基本	26		
	2	2h	5/26	演習問題②仕事の実践とビジネスツール	27		
	3	2h	6/2	令和２年度過去問題	28		
	4	2h	6/9	令和３年度過去問題	29		
	5	2h	6/16	令和４年度過去問題	30		
	6	2h	6/23	令和５年度過去問題	31		
	7	2h	6/30	令和６年度過去問題	32		
	8	2h	7/7	ビジネスマナーの基本	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、演習、実習						
テキスト	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	ビジネス能力検定ジョブパス３級公式テキスト、実践ビジネスマナー						
評価の方法や基準	授業態度、演習・過去問点数、検定結果、出席率						
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	身だしなみや言葉遣い等、学んだ事を実践できるよう心掛ける。						