

授業科目	ゲームプランニング		単位/時間	63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 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 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 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Ⅱ		単位/時間	85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	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	10h	オリジナルゲーム制作 (2Dシューティング)	48	
	24	10h	オリジナルゲーム制作 (パズルゲーム)	49	
	25	11h	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 2023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	画像処理		単位/時間	155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	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することができる。				
授業の計画	1	1h	授業説明・ソフトウェアの説明	26	
	2	3h	選択範囲をマスターする	27	
	3	3h	色の設定と描画の操作	28	
	4	3h	レイヤーの操作	29	
	5	3h	文字とパス・シェイプ	30	
	6	3h	グラデーションとパターン	31	
	7	3h	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	3h	画像の合成	36	
	12	2h	グラフィックデザインを作る	37	
	13	2h	Webのデザインをつくる	38	
	14	1h	媒体に合わせて出力する	39	
	15	3h	UIについて	40	
	16	27h	前期課題制作	41	
	17	2h	前期の復習	42	
	18	26h	アニメーション (シンプルなキャラクター)	43	
	19	31h	アニメーション (UI・アイテム)	44	
	20	30h	後期課題制作	45	
	21			46	
	22			47	
	23			48	
	24			49	
	25			50	
授業の方法	実習を中心に行う。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	世界一わかりやすい 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、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					
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。				

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	サウンド実習		単位／時間	60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	実習を通して、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	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	シンセサイザーの仕組みと操作方法	32	
	8	3h	効果音作成実習①	33	
	9	3h	最終課題作成実習(楽曲・効果音)	34	
	10	6h	楽曲作成実習①	35	
	11	6h	楽曲作成実習②	36	
	12	6h	楽曲作成実習③	37	
	13	6h	楽曲作成実習④	38	
	14	6h	楽曲作成実習⑤	39	
	15	9h	楽曲制作実習⑥	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	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	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	110h	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	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されるWord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Word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	Word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Word2016				
参考文献	サーティファイ Word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	IT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(応用情報 春期 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 春期 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	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	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 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(応用情報 春期 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 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(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(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(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(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(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(基本情報 春期 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 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(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	31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	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	1h	卒業に向けてこれからの学校生活	26	
	2	1h	学生と社会人	27	
	3	1h	卒業後に待っている世界とは	28	
	4	1h	給与面から考える就職活動	29	
	5	1h	社会人の報告・連絡・相談	30	
	6	2h	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	3h	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	4h	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	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	人間にとっての最大のテーマである人間関係。これを円滑にする方法を頭で知るだけに留まらず、実際に身に着けているか否かで社会人としての日常生活が著しく異なります。よりよい人間関係を育むことができる人はどう考えているのかを学び、ワークを通じて実際に行動でき、信頼される人になることを目的としています。						
授業の到達目標	相手のことを考えるのは当然のことですが、その前にまず自分を良く知ることが大切です。自分の心の中に潜む問題と向き合い、解決することで人間関係の問題はほとんど解決します。「内側」に「揺るがない自分軸」を作り、身なりや、立ち居振る舞い等「見せる」部分もしっかりイメージできるようにすることを目標とします。						
授業の計画	1	8/29	1h	OR 人間関係・恐れと喜びその1	26		
	2	9/5	1h	人間関係・恐れと喜びその2	27		
	3	9/12	1h	自分軸と協働、マナーとは	28		
	4	9/19	1h	発声と丁寧なことば遣い/電話応対	29		
	5	9/26	1h	丁寧なことば遣い/電話応対	30		
	6	10/3	1h	丁寧なことば遣い/電話応対	31		
	7	10/10	1h	丁寧なことば遣い/電話応対	32		
	8	10/17	1h	丁寧なことば遣い/電話応対	33		
	9	10/24	1h	丁寧なことば遣い/来客応対	34		
	10	10/31	1h	丁寧なことば遣い/来客応対	35		
	11	11/7	1h	丁寧なことば遣い/来客応対	36		
	12	11/14	1h	丁寧なことば遣い/来客応対	37		
	13	11/21	1h	丁寧なことば遣い/来客応対	38		
	14	11/28	1h	丁寧なことば遣い/来客応対	39		
	15	1/23	1h	「冠婚葬祭」のマナー	40		
	16	1/30	1h	世界と日本のしきたりの違い、食事マナー	41		
	17				42		
	18				43		
	19				44		
	20				45		
	21				46		
	22				47		
	23				48		
	24				49		
	25				50		
授業の方法	レクチャー・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、他						
評価の方法や基準	出席率・態度・身だしなみ・授業への取り組み方・課題・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	航空会社（国際線）においてお客様対応、予備校校舎において受付・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	社会人としての心構えやマナー、コミュニケーション、来客応対や電話応対などのレクチャーや演習に活かす						
履修上の注意事項	これまで「出来ていたこと」と「出来ていなかったこと」を知り、「出来ていなかったこと」に対しては改善する素直さと、果敢にチャレンジする態度を求める						

授業科目	ビジネス実務（Ｂ検）		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	植田 祥平	
授業の目的 ・テーマ	ビジネスマンとして必要な知識とマナーを身に付ける				
授業の 到達目標	ビジネス能力検定ジョブパス3級合格				
授業の 計画	1	2h	テキスト第1編1～3章（演習問題）の実施と解説	26	
	2	2h	テキスト第1編4～6章（演習問題）の実施と解説	27	
	3	2h	テキスト第1編7章、第2編1～2章（演習問題）の実施と解説	28	
	4	2h	テキスト第2編3～5章（演習問題）の実施と解説	29	
	5	2h	テキスト第2編6～7章（演習問題）、第3編模擬試験問題の実施と解説	30	
	6	2h	テキスト第3編過去問の実施と解説	31	
	7	2h	テキスト第3編過去問の実施と解説	32	
	8	2h	テキスト第3編過去問の実施と解説	33	
	9	2h	テキスト第3編過去問の実施と解説	34	
	10	2h	模擬問題の実施と解説	35	
	11	2h	模擬問題の実施と解説	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	演習問題の実施・解説				
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級過去問題				
評価の方法 や基準	出席率、期末テスト（60点以上合格） 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	問題解説時にはよく話を聞き、理解を深めること。				