

(1時間: 45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
データベース応用	必須	2	40
セキュリティ応用	〃	2	30
ビジネス概論	〃	2	30
ヒューマンインタフェース論	〃	2	30
サーバ構築演習	〃	2	60
卒業研究	〃	2	240
小計			430
総合情報処理1－2 (レベル2)	必須選択 ※1	2	60
総合情報処理1－2 (レベル3)	〃	2	60
総合情報処理1－2 (レベル4)	〃	2	60
自主課題研究1－2	〃	2	60
総合情報処理2 (レベル2)	〃	2	180
総合情報処理2 (レベル3)	〃	2	180
総合情報処理2 (レベル4)	〃	2	180
自主課題研究2	〃	2	180
ゲームシステム研究	必須選択A	2	60
Unity応用	〃	2	150
システム開発総合演習	〃	2	100
PHP	必須選択B	2	60
Webマーケティング	〃	2	40
Webプログラミング演習	〃	2	110
Webアプリケーション演習	〃	2	100
小計			550
必須科目計			980

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

※2 必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。

ゲームWeb科2年学科の授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	時間数 (90分)	科目概要
シスHM - 2 004	データベース応用	-	2年	20	システム開発に欠かせない基盤技術となっているデータベースを操作するSQLについて、知識だけでなく実際に目的からSQLを構築できる能力を養う。
H - 2 807	セキュリティ応用	○	2年	15	情報セキュリティ管理や情報セキュリティマネジメントシステム(ISMS)など情報セキュリティの実践的な知識や技術について、講義と過去問題を通して身に付ける。
ビジH - 2 809	ビジネス概論	-	2年	15	「経済」「金融」「企業活動と労働者の権利」について、講義と時事問題の実例を通して用語知識と労働者の権利を含むビジネス活動全般の基礎知識を習得する。
他 - 2 002	ヒューマンインタフェース論	○	2年	15	より良いヒューマンインタフェースを設計するために人間の行動心理学や五感の特性とIT機器のヒューマンインタフェースについて、講義と演習問題を通して習得する。
H - 2 804	サーバ構築演習	-	2年	30	Linuxサーバのインストールと、基本的なオペレーションを習得する。サーバ上で複数のサービスを起動させ連携動作させる方法を習得する。PHPを用いた基本的なサーバーサイドアプリケーションの実装方法を習得する。
H - 2 808	卒業研究	-	2年	120	実施テーマは新年度初頭に各講師から提示され、受講学生は希望に応じてテーマを1つ選択する。各テーマを選択した学生は、学科で得られた専門知識を活用し、指導講師の指導のもとで研究活動を行う。
H - 2 136	総合情報処理1-2(レベル2)	-	2年	30	総合情報処理1-1 レベル2の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル2:「基本情報技術者試験(レベル2)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 137	総合情報処理1-2(レベル3)	-	2年	30	総合情報処理1-1 レベル3の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル3:「応用情報技術者試験(レベル3)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 138	総合情報処理1-2(レベル4)	-	2年	30	総合情報処理1-1 レベル4の継続科目で、情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能(スキルレベル4)を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル4:「情報処理安全確保支援士試験(レベル4)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 126	自主課題研究1-2	-	2年	30	自主課題研究1-1の継続科目で、各自設定したテーマにもとづいて創作(学習)活動をする。 学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用(ポートフォリオ作成など)可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができるゲーム作品の制作を目指す。 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。

ゲームWeb科2年学科の授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	時間数 (90分)	科目概要
H - 2 139	総合情報処理2(レベル2)	-	2年	90	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル2:「基本情報技術者試験(レベル2)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 140	総合情報処理2(レベル3)	-	2年	90	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル3:「応用情報技術者試験(レベル3)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 141	総合情報処理2(レベル4)	-	2年	90	情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能(スキルレベル4)を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル4:「情報処理安全確保支援士試験(レベル4)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 127	自主課題研究2	-	2年	90	学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用(ポートフォリオ作成など)可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができるゲーム作品の制作を目指す。 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。
H - 2 122	ゲームシステム研究	-	2年	30	リリースされているゲーム作品を題材に、「コンセプトを如何にして実現しているか」を分析し、自分たちのプランニングの幅を広げるための研究を行う。
H - 2 108	Unity応用	-	2年	75	Unity基礎で学習した内容を応用し、より完成度の高いゲームを制作するための技術を習得する。 複数人で協力しながらゲーム開発を行い、スケジュールに沿ってチーム作業に関する知識と技術を習得する。
シスHM - 2 003	システム開発総合演習	○	2年	50	2年過程での集大成として企画、設計からアプリケーション作成までを通して行い、グループでの開発経験や問題点を学習する。
H - 2 106	PHP	-	2年	30	Webアプリケーションを開発するうえで必要となるプログラミングとデータベース構築を、PHPとMySQLを用いたショッピングサイトを構築することで習得する。
H - 2 113	Webマーケティング	-	2年	20	Webコンテンツを用いて、ターゲットとなるユーザが求めている情報を適切に提示するための知識を、講義を通して習得する。
H - 2 112	Webプログラミング演習	-	2年	55	Webページで使用されているJavaScriptについて、JavaScriptライブラリである「jQuery」を使用した実習課題を通してデザイン性のあるWebページの作成方法までを習得する。
H - 2 109	Webアプリケーション演習	○	2年	50	今までのHTML, JavaScript, PHP, SQLでの講義を踏まえ、これらを組み合わせたWebサイト(フロントエンド/バックエンド)の開発を行う。

科目番号：シス HM-2004

科 目 名			時間数(90 分)			
データベース応用			講 義	演 習	実 習	合 計
			10	10		20
科 目 概 要	システム開発に欠かせない基盤技術となっているデータベースを操作する S Q L について、知識だけでなく実際に目的から S Q L を構築できる能力を養う。					
学 習 到 達 目 標	基本情報/応用情報に出題される S Q L の問題が解けるようになる。S Q L に習熟し、状況に応じて必要な S Q L を作成できるようになる。					
講 義 計 画	回	内 容	回	内 容		
	1	S Q L 基本の復習	16	外部結合		
	2		17	追加 (INSERT)、更新 (UPDATE)		
	3		18	削除 (DELETE)		
	4	演算、文字列の結合	19	練習問題		
	5		20	科目試験		
	6		21			
	7	条件による絞り込み	22			
	8		23			
	9		24			
	10	グループ化	25			
	11		26			
	12		27			
	13	並び替え、重複排除	28			
	14		29			
	15		30			
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	スッキリわかる SQL 入門		インプレス		
	副教材					
実 習 環 境	クラウド実行環境					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 (50%) ・課題提出 (50%)			<評価基準> 100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可		

科目番号：H-2807

科 目 名			時間数(90 分)			
セキュリティ応用			講 義	演 習	実 習	合 計
			15			15
科 目 概 要	情報セキュリティ管理や情報セキュリティマネジメントシステム（ISMS）など情報セキュリティの実践的な知識や技術について、講義と過去問題を通して身に付ける。 なお、本科目は IT 企業でネットワークとセキュリティにかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	情報セキュリティ分野の高度な知識や技術を理解するとともに、企業のセキュリティ部署において活躍できる基礎力を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	情報セキュリティの重要性と機密管理		16		
	2	ISMS と情報セキュリティポリシー		17		
	3	リスク分析と評価		18		
	4	セキュリティ技術評価		19		
	5	情報セキュリティ技術		20		
	6	パスワード管理と認証技術		21		
	7	電子証明書と PKI		22		
	8	ソーシャルエンジニアリング		23		
	9	DoS 攻撃とマルウェア		24		
	10	技術的セキュリティ対策		25		
	26					
	12	アプリケーションセキュリティ		27		
	13	物理的・人的セキュリティ対策		28		
	14	まとめ		29		
	15	科目試験		30		
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	セキュリティ応用（学習ノート）		S C C		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	応用情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
成 績 評 価 方 法	・科目試験（100%）			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：ビジ H-2809

科 目 名			時間数(90 分)			
ビジネス概論			講 義	演 習	実 習	合 計
			15			15
科 目 概 要	「経済」「金融」「企業活動と労働者の権利」について、講義と時事問題の実例を通して用語知識と労働者の権利を含むビジネス活動全般の基礎知識を習得する。					
学 習 到 達 目 標	ビジネス活動に必要な基礎的な知識を習得して、財務諸表、経済ニュース、マーケティング、ビジネスモデル、法的義務などの見方と説明ができる力を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	会社とは				
	2	株式会社の設立				
	3	株式会社の組織				
	4	株式のしくみ				
	5	株式会社の財務会計				
	6	経営分析				
	7	株式会社の税務				
	8	会社の人事労務				
	9	経営戦略				
	10	マーケティング				
	11	景気の変動と為替相場				
	12	会社の法的責任				
	13	会社の倒産と会社更生				
	14	まとめと計算練習				
	15	科目試験				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	ビジネス概論		S C C		
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験（100%）			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：他-2002

科 目 名			時間数(90分)			
ヒューマンインタフェース論			講 義	演 習	実 習	合 計
				15		15
科 目 概 要	より良いヒューマンインタフェースを設計するために人間の行動心理学や五感の特性と IT 機器のヒューマンインタフェースについて、講義と演習問題を通して習得する。 なお、本科目はセミナー講師でセミナー・研修にかかわる実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	人間の行動や心理状態を考慮し、かつ様々な IT 機器の特性を活かしたユニバーサルデザインのインタフェースを設計できるようになる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	ユーザインタフェース概論		15	科目試験	
	2	人間の特性(メンタルモデル、行動基準)				
	3	使いやすいインタフェースの要素				
	4	プロトタイピング(1)				
	5	プロトタイピング(2)				
	6	視覚(動きの認識、形状の認識)				
	7	視覚(色)				
	8	レイアウト				
	9	文字とフォント、メッセージ				
	10	聴覚				
	11	機器特性				
	12	身体特性とユニバーサルデザイン				
	13	新しいインタフェース(xR)				
	14	これからのインタフェース				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	改訂ヒューマンインタフェース論		S C C		
	副教材	色鉛筆、定規				
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験(100%)			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		

科目番号：H-2804

科 目 名			時間数(90 分)			
サーバ構築演習			講 義	演 習	実 習	合 計
			5	25		30
科 目 概 要	Linux サーバのインストールと、基本的なオペレーションを習得する。サーバ上で複数のサービスを起動させ連携動作させる方法を習得する。PHP を用いた基本的なサーバサイドアプリケーションの実装方法を習得する。					
学 習 到 達 目 標	代表的なサーバ環境の構築を実践することで、OS インストール、各種コマンドの使い方、主要なソフトウェアのインストール～設定方法を身に付ける。LAMP サーバ、ブログサーバの作成ができる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	VirtualBox と CentOS のインストール				
	2	CUI 操作（基本コマンド）				
	3	vi/vim エディタの使い方				
	4	サーバ構築の基礎知識				
	5	サーバセキュリティの基礎知識				
	6～9	LAMP サーバの構築実習				
	10～13	ブログサーバ構築実習				
	14	公式リポジトリの利用				
	15	PHP をソースからインストール				
	16～30	WordPress を利用したオリジナルブログの制作				
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社	
主教材		15 時間でわかる CentOS 集中講座		技術評論社		
副教材						
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	特になし					
成 績 評 価 方 法	・課題提出（100%）			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：H-2808

科 目 名			時間数(90 分)			
卒業研究			講 義	演 習	実 習	合 計
				120		120
科 目 概 要	実施テーマは新年度初頭に各講師から提示され、受講学生は希望に応じてテーマを 1 つ選択する。各テーマを選択した学生は、学科で得られた専門知識を活用し、指導講師の指導のもとで研究活動を行う。					
学 習 到 達 目 標	各学科の専門分野で習得した知識を駆使して、理解力、積極性、論理性、協働性、計画性、継続性などの能力を総合的に発揮する。研究成果物を完成させ卒業研究発表を通して、計画立案、実行能力、目標達成能力も合わせて身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	ガイダンス				
	2-4	研究サブテーマ検討・選定				
	5-9	卒業研究環境構築				
	10-30	卒業研究開発				
	31-36	卒業研究レビュー1				
	37-66	卒業研究開発				
	67-72	卒業研究レビュー2				
	73-99	卒業研究開発				
	100-109	卒業研究発表の資料作成と推敲				
	110-120	個別研究の完成と発表				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	各指導講師に委ねる				
	副教材					
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	各ゼミで目標設定された資格 例：MOS、LPIC 等					
成 績 評 価 方 法	・ 課題提出 (75%) ・ プレゼン (25%)			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：H-2136

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 1-2（レベル 2）			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要	総合情報処理 1-1 レベル 2 の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 2：「基本情報技術者試験（レベル 2）」シラバスに準拠した知識を習得する。					
学 習 到 達 目 標	レベル 2：「基本情報技術者試験（レベル 2）」シラバスに従い体系的に学習し、基本情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1-2	サービスマネジメント／システム監査				
	3	システム戦略／システム企画				
	4-6	経営戦略マネジメント／技術戦略マネジメント／ビジネスインダストリ				
	7-12	企業活動／法務				
	13-15	模試 3				
	16-18	弱点補強 3				
	19-22	弱点補強 言語系				
	23-26	弱点補強 設計系				
	27-30	国家試験				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	コンピュータシステムの基礎		S C C		
		ネットワークとシステム開発の基礎		S C C		
		アルゴリズムとデータ構造		S C C		
		企業活動と IT マネジメント		S C C		
	副教材					
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
成 績 評 価 方 法	・ 科目試験（100％）			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：H-2137

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 1-2 (レベル 3)			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要	総合情報処理 1-1 レベル 3 の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 3：「応用情報技術者試験 (レベル 3)」シラバスに準拠した知識を習得する。					
学 習 到 達 目 標	レベル 3：「応用情報技術者試験 (レベル 3)」シラバスに従い体系的に学習し、応用情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1-6	AM対策				
	7-13	PM対策				
	14-16	模擬試験 1				
	17-20	弱点補強 1				
	21-23	模擬試験 2				
	24-30	弱点補強 2				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	各コースで選定された対策テキスト				
	副教材					
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	応用情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 (100%)			<評価基準> 100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可		

科目番号：H-2138

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 1-2 (レベル 4)			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要	総合情報処理 1-1 レベル 4 の継続科目で、情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能（スキルレベル 4）を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4）」シラバスに準拠した知識を習得する。					
学 習 到 達 目 標	レベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4）」シラバスに従い体系的に学習し、情報処理安全確保支援士試験の取得レベルの知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1-3	AM対策				
	4-6	模擬試験 2				
	7-15	模擬試験 2 解説				
	16-18	AM対策				
	19-21	模擬試験 3				
	22-27	模擬試験 3 解説				
	28-30	弱点対策				
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社	
主教材		各コースで選定された対策テキスト				
副教材						
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	情報処理安全確保支援士試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
成 績 評 価 方 法	・科目試験（100%）			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：H-2126

科 目 名			時間数(90分)			
自主課題研究 1-2			講 義	演 習	実 習	合 計
				30		30
科 目 概 要	自主課題研究 5-1 の継続科目で、各自設定したテーマにもとづいて創作(学習)活動をする。学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。					
学 習 到 達 目 標	所属学科によって選択するものは異なる。 ① クリエイタ系の就職活動で必須となる作品審査に提出することのできるゲーム作品を1作品完成させるとともに付随する作品紹介資料を完成させる。 ② 国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供するシラバスに準拠した知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1-30	自主創作(学習)活動				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	各自必要となるテキストを用意				
	副教材					
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・課題提出 (100%)			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：H-2139

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 2 (レベル 2)			講 義	演 習	実 習	合 計
			90			90
科 目 概 要	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 2 : 「基本情報技術者試験 (レベル 2)」シラバスに準拠した知識を習得する。					
学 習 到 達 目 標	レベル 2 : 「基本情報技術者試験 (レベル 2)」シラバスに従い体系的に学習し、基本情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1-7	ガイダンス、基礎理論		61-62	サービスマネジメントとシステム監査	
	8-17	アルゴリズムとプログラミング		63	システム戦略と企画	
	18-22	コンピュータ構成要素		64-66	戦略マネジメント	
	23-24	システム構成要素		67-72	企業活動と法務	
	25-28	ソフトウェア/ハードウェア		73-75	模試 3	
	29	ヒューマンインタフェース/マルチメディア		76-87	弱点補強 3	
	30-31	模試 1		88-90	国家試験	
	32	弱点補強 1				
	33-38	データベース				
	39-48	ネットワーク/セキュリティ				
	49-53	システム開発技術				
	54-55	模試 2				
	56	弱点補強 2				
	57-58	ソフトウェア開発管理技術				
	59-60	プロジェクトマネジメント				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	コンピュータシステムの基礎		S C C		
		ネットワークとシステム開発の基礎		S C C		
		アルゴリズムとデータ構造		S C C		
		企業活動と IT マネジメント		S C C		
副教材						
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	基本情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 (100%)			<評価基準> 100～90 点 : 秀 89～80 点 : 優 79～70 点 : 良 69～60 点 : 可 59 点以下 : 不可		

科目番号：H-2140

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 2 (レベル 3)			講 義	演 習	実 習	合 計
			90			90
科 目 概 要	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 3：「応用情報技術者試験 (レベル 3)」シラバスに準拠した知識を習得する。					
学 習 到 達 目 標	レベル 3：「応用情報技術者試験 (レベル 3)」シラバスに従い体系的に学習し、応用情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	ガイダンス		76-78	模擬試験 3	
	2-4	コンピュータ科学基礎		79-80	弱点補強 3	
	5-7	コンピュータアーキテクチャ		88-90	国家試験	
	8-10	基本ソフトウェア				
	11-15	通信ネットワーク				
	16-20	データベース				
	21-25	ソフトウェア工学				
	26-30	システム構成技術				
	31-35	マネジメント				
	36-45	AM対策				
	46-55	PM対策				
	56-58	模擬試験 1				
	59-65	弱点補強 1				
	66-68	模擬試験 2				
	69-75	弱点補強 2				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	各コースで選定された対策テキスト				
	副教材					
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	応用情報技術者試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
成 績 評 価 方 法	・ 科目試験 (100%)			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：H-2141

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 2 (レベル 4)			講 義	演 習	実 習	合 計
			90			90
科 目 概 要	情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能（スキルレベル 4）を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4）」シラバスに準拠した知識を習得する。					
学 習 到 達 目 標	レベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4）」シラバスに従い体系的に学習し、情報処理安全確保支援士試験の取得レベルの知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	ガイダンス		66-68	AM対策	
	2-3	情報セキュリティ		69-71	模擬試験 3	
	4	リスクマネジメント		72-77	模擬試験 3 解説	
	5-12	主な侵入・攻撃方法と対策		78-80	弱点対策	
	13-18	ネットワークセキュリティ				
	19-21	電子メール、Web アプリケーション				
	22-24	認証技術				
	25-35	情報セキュリティマネジメント				
	36	シングルサインオン				
	37-38	AM対策				
	39-41	模擬試験 1				
	42-50	模擬試験 1 解説				
	51-53	AM対策				
	54-56	模擬試験 2				
	57-65	模擬試験 2 解説				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	各コースで選定された対策テキスト				
	副教材					
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
	情報処理安全確保支援士試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
成 績 評 価 方 法	・科目試験（100%）			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：H-2127

科 目 名			時間数(90 分)			
自主課題研究 2			講 義	演 習	実 習	合 計
				90		90
科 目 概 要	学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。					
学 習 到 達 目 標	所属学科によって選択するものは異なる。 ① クリエイタ系の就職活動で必須となる作品審査に提出することのできるゲーム作品を1作品完成させるとともに付随する作品紹介資料を完成させる。 ② 国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供するシラバスに準拠した知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	ガイダンス				
	2-3	学習テーマ設定				
	4-90	自主創作(学習)活動				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	各自必要となるテキストを用意				
	副教材					
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・課題提出 1 (50%) ・課題提出 2 (50%)			<評価基準> 100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可		

科目番号：H-2122

科 目 名			時間数 (90 分)			
ゲームシステム研究			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要			リリースされているゲーム作品を題材に、「コンセプトを如何にして実現しているか」を分析し、自分たちのプランニングの幅を広げるための研究を行う。			
学 習 到 達 目 標			実際のゲームプレイを通して、軸となるコンセプトと遊びの面白さを見つけ出すことができる。また、軸となるコンセプトを実現するために、どのような手法でプレイヤーの感動につなげているかを順序立てて正しく説明することができる。			
	回	内 容	回	内 容		
	1	科目の目的とスケジュール	25	ボードゲーム 制作		
	2 ～ 11	既存ゲーム解析演習 1 ストアアプリ編 (TOP 10)	29			
	12 ～ 16	既存ゲーム解析演習 2 コンシューマ編 (TOP 5)	30	提出物のアーカイブと 作品関連物の提出		
	17 ～ 21	既存ゲーム解析演習 3 アーケード編 (TOP 5)				
	22 ～ 24	ボードゲーム 企画検討				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	ゲームプランナーの新しい教科書		S C C		
	副教材	配布資料 (ストレス快感分析シート)				
実 習 環 境						
目 標 資 格			資 格 名		実 施 団 体	
成 績 評 価 方 法			・課題提出 (100%)		<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可	

科目番号：H-2108

科 目 名			時間数(90 分)			
Unity 応用			講 義	演 習	実 習	合 計
				75		75
科 目 概 要	Unity 基礎で学習した内容を応用し、より完成度の高いゲームを制作するための技術を習得する。 複数人で協力しながらゲーム開発を行い、スケジュールに沿ってチーム作業に関する知識と技術を習得する。					
学 習 到 達 目 標	指定したテーマに沿ったゲーム作品をチームメンバーと役割を分担しながら、協力して1つのゲームを完成させることができる。スケジュールに従って予実管理を行い、期日までにゲーム作品を完成させることができる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	科目の目的とスケジュールに関する説明、チーム編成		40～42	βバージョンレビュー	
	2～4	プランニング		43～47	レビュー結果の反映	
	5～7	企画書作成		48～62	αバージョン作成（ブラッシュアップ）	
	8～10	企画書レビュー（1回目）		63～65	αバージョンレビュー	
	11～12	レビュー結果の反映		66～69	レビュー結果の反映	
	13～15	企画書レビュー（2回目）		70～71	パブリックテスト（教室内試遊会）	
	16～17	レビュー結果の反映		72～73	バグフィックス・レベルバランス調整	
	18～22	プロトタイプ作成		74	提出物準備	
	23～24	プロトタイプレビュー		75	提出物のアーカイブと作品関連物の提出	
	25～39	βバージョン作成				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	配布資料				
	副教材					
実 習 環 境	Unity2018.3.x + Visual Studio					
	Autodesk Maya2018					
	Adobe Photoshop CC / Illustrator CC					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・課題提出（100%）			＜評価基準＞ 100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可		

科目番号：シス HM-2003

科 目 名			時間数 (90 分)			
システム開発総合演習			講 義	演 習	実 習	合 計
				50		50
科 目 概 要	2 年過程での集大成として企画、設計からアプリケーション作成までを通して行い、グループでの開発経験や問題点を学習する。 なお、本科目は IT 企業でシステム開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	テーマに従って企画、設計を行い JAVA、C#などの言語をベースに開発に必要なフレームワークなどを選定できる知識と企画に沿った設計、プログラミング技術を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	企画		46	プレゼン準備	
	2			～		
	3	レビュー		48		
	4	設計(クラス図、ER 図など)				
	～					
	6					
	7	レビュー				
8	プログラミング		49	プレゼンテーション		
～			50			
45						
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	配布資料				
	副教材					
実 習 環 境	PC					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・課題提出 (100%)			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：H-2106

科 目 名			時間数(90 分)			
PHP			講 義	演 習	実 習	合 計
			5		25	30
科 目 概 要	Webアプリケーションを開発するうえで必要となるプログラミングとデータベース構築を、PHP と MySQL を用いたショッピングサイトを構築することで習得する。					
学 習 到 達 目 標	PHP と MySQL を利用した、Web アプリケーションが作成できるようになる。先行科目で学んだ HTML と CSS の知識を用いて、見栄えの良いサイトを作成できるようになる。コマンド入力による、Linux サーバの基本的な操作ができるようになる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	イントロダクション・環境設定		16	ショッピングカートの作成	
	2	Linux サーバの基本操作		17	カート内容表示ページの作成	
	3	PHP による画面描画		18		
	4	フォームによるデータの取得		19	注文ページの作成	
	5	制御構造 (if、for、while)		20	注文確認ページの作成	
	6	制御構造 (foreach)		21	注文完了ページの作成	
	7	MySQL の基本操作		22		
	8	PHP と MySQL の連携テスト		23	追加機能の検討	
	9	サイトのデータベース設計		24	追加機能の実装	
	10	ログイン・ログアウト処理		25		
	11	商品一覧ページの作成		26		
	12			27		
	13	商品詳細ページの作成		28	作品 PR 書の作成	
	14			29	評価課題（ショッピングサイト）提出	
	15	ショッピングカートの作成		30	評価試験	
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	確かな力が身につく PHP「超」入門		SB クリエイティブ		
	副教材					
実 習 環 境	Linux サーバ (Apache、PHP、MySQL)					
	Web ブラウザ (Google Chrome)					
	テキストエディタ (TeraPad)					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・課題提出 (50%) ・科目試験 (50%)			<評価基準> 100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可		

科目番号：H-2113

科 目 名			時間数(90 分)			
Web マーケティング			講 義	演 習	実 習	合 計
			20			20
科 目 概 要	Web コンテンツを用いて、ターゲットとなるユーザが求めている情報を適切に提示するための知識を、講義を通して習得する。					
学 習 到 達 目 標	コンテンツマーケティングの背景や基本的な考え方を理解し、商品特性から適切なマーケティング分類を選択し、想定する見込客に購買に誘導するストーリーを構築する力を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	コンテンツマーケティングの基本概念		14 ～ 16	コンテンツプロモーション	
	2 3	コンテンツマーケティングの始め方		17 18	コンテンツのチューニング	
	4 ～ 6	マーケティングコンテンツの作り方		19	コンテンツマーケティングの成功事例	
	7 ～ 9	コンテンツマーケティングの 4 つの型		20	評価試験	
	10 ～ 13	購買態度変容フローで考えるコンテンツのアイデア				
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社	
主教材		Web コンテンツマーケティング サイトを成功に導く現場の教科書		MdN		
副教材						
実 習 環 境						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験（100%）			<評価基準> 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可		

科目番号：H-2112

科 目 名				時間数 (90 分)			
Web プログラミング演習				講 義	演 習	実 習	合 計
					55		55
科 目 概 要	Web ページで使用されている JavaScript について、JavaScript ライブラリである「jQuery」を使用した実習課題を通してデザイン性のある Web ページの作成方法までを習得する。						
学 習 到 達 目 標	Web デザイナーやコーダーとして活躍するために必要な基礎知識を学び、インタラクティブな Web サイトを作成することができるようになる。						
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容		
	1	jQuery の基礎知識		19 ～ 24	課題①作成		
	2	jQuery 入門		25 ～ 30	jQuery の応用テクニック		
	3						
	4 ～ 7	jQuery の基本的な書き方		31 ～ 36	ギャラリーページ作成		
	8 ～ 12	jQuery の基本テクニック		37 ～ 43	jQuery を活用したさまざまな表現		
	13 ～ 17	課題①作成		45 ～ 55	課題②作成		
	18	課題①レビュー					
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
主教材		jQuery 最高の教科書			SB クリエイティブ		
副教材		確かな力が身につく JavaScript「超」入門			SB クリエイティブ		
実 習 環 境	コードエディター (Adobe Brackets)						
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体			
成 績 評 価 方 法	・課題提出 (100%)			＜評価基準＞ 100～90 点： 秀 89～80 点： 優 79～70 点： 良 69～60 点： 可 59 点以下： 不可			

科目番号：H-2109

科 目 名				時間数(90 分)				
Web アプリケーション演習				講 義	演 習	実 習	合 計	
					50		50	
科 目 概 要	今までの HTML, JavaScript, PHP, SQL での講義を踏まえ、これらを組み合わせた Web サイト(フロントエンド/バックエンド)の開発を行う。 なお、本科目は IT 企業で Web アプリケーション開発に携わった実務経験を持つ講師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行う。							
学 習 到 達 目 標	プロジェクトチームとして、課題解決に向けたマーケティングプランを検討し、一連の Web サイトの構築を行うことができる。							
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容			
	1	課題提示						
	2 ～ 5	マーケティングプランニング						
	6	プランニング レビュー						
	7 ～ 10	マーケティングプランニング 修正						
	11 ～ 15	デザインカンパ						
	16	デザインカンパ レビュー						
	17 ～ 19	デザインカンパ 修正						
	20 ～ 49	Web サイト構築						
	50	プレゼンテーション						
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社			
		主教材	配布資料					
副教材								
実 習 環 境	コードエディター (Adobe Brackets)							
	Adobe Photoshop, Illustrator							
	校内サーバ(Linux, MySQL, PHP)							
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体				
成 績 評 価 方 法	・課題提出 (100%)			<評価基準> 100～90 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可				

