(1時間:45分)

		(1	时间,43刀/
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	÷		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		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	0	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。
他一 2 002	ヒューマンインタフェース論	0	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		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		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ー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)」シラパ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		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			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		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		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		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	0	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	РНР	-	2年		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		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	0	2年		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 名			時間数	(90分)		
	 データベース応用		講義	演 習	実 習	合	計
	テータベース応用		10	10		2	20
科 目 概 要 学習到達目標	システム開発に欠かせない基盤技術となっいて、知識だけでなく実際に目的からS 基本情報/応用情報に出題されるSQLの 状況に応じて必要なSQLを作成できるよ	の 即 の 問 是	を構築でき 夏が解ける 』	る能力を	養う。		
講義計画	回 内容	口		内	容		
	1 SQL基本の復習	16	外部結合		-l /-		
	2	17	追加(INS)		新(UPDAT)	E)	
	3 演算、文字列の結合	18		ETE)			
	4	19					
	5	20	科目試験				
	6 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	21					
	- 7 8 条件による絞り込み	22					
		23					
	9 10 グループ化	24					
	L	25					
	11 練習問題	26					
	12 並び替え、重複排除	27 28					
	14 +44 0 (45 % - 3 2)	28 29					
	14 表結合(複数テーブル)	30					
使 用 教 材	書籍名	30		Н	版社		
7,5 JZ F3	主教材 スッキリわかる SQL 入門 副教材		インプレ				
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₺		00~90 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優良:		

科目番	1 /2	: H-Z	807	₩ □ #			11十日日 平	1. (00. 1)		
				科目名			1	女(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						
				キュリティの実践的な知識や技術について、						
				なお、本科目は IT 企業でネットワークと 師が、幅広い知識と経験を活かして授業を行			こりょりょくろ	る美務経	腴化抗	F*ノ誀
				神が、「個点V AII成と歴歌を旧かして反来を刊	ノ ₀)				
学習	引到	達目	標	情報セキュリティ分野の高度な知識や技術		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	0					
講	義	計	画	内容 [内	容		
					6					
					7					
				3 リスク分析と評価 1 4 セキュリティ技術評価 1						
					0					
				6 パスワード管理と認証技術 2						
					2					
					3					
				9 DoS 攻撃とマルウェア 2	4					
				10 技術的セキュリティ対策 2	5					
				11 2						
				12 アプリケーションセキュリティ 2						
					8					
				14 まとめ 2 15 科目試験 3	0					
 使	用	教	材	書籍名	U į		出	版社		
i~	/ 14	-3.X	1. 1	主教材 セキュリティ応用(学習ノート)		SCC				
 実	習	環	境							
^		> K	96							
	[mr	V	16	Vira Lie te				. = //		
目	標	資	格			IPA 独立	実 施		松林	
				ルンカ 再 主以 1 文 四 日 市 八 湯火		1FA /E V	公八 目和	处连推进	15爻1円	
成 綽	手示	価方	法	・科目試験(100%)		✓ 訂価 -	 上淮 \	100~90 J	占・ ラ	Ę.
水 鴻	14 1	Ш))	14	17 日 吟歌 (100/0)		→ 町川川 2	至于/	100~90 月 89~80 月		
								79~70点		
								69~60 点		
								59 点以7	:不	可

科目番号:ビジH-2809

				科目	名					時	間数	(90 £	子)	
				ビジネス	概論			講	義	演	習	実	習	合 計
					(19/L DHI)			1	5					15
科目	目 概	要				動と労働者の 川を含むビジン								例を通し
学習:			ィング、		スモデル、	基礎的な知識を 法的義務など	ごの見方と				力を	身に作		
講義	き 計	画	回		内 容		回				内	容		
			1 会社											
				式会社の記										
			li	式会社の組										
			L	式のしくみ										
			ļ	式会社の則	が									
				営分析										
				式会社の科 社の人事労										
			9 経		J 4分 									
				写戦略 ーケティン										
			li		 : 為替相場									
				社の法的責										
					<u> </u>									
				とめと計算										
			15 科											
使 月	月 教	材			書 籍	名				l	出片	反 社	Ŀ	
			主教材	ビジネ	ス概論			SC	СС					
								ļ						
≠ 3	习 <u>1</u> 四	1 2 4						<u> </u>						
実 習	環	境												
目 標	票 資	格			資格	名				美	施	寸	体	
	,, ,,				X 111	н								
	÷1: /		₹ \ □ = =	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	20/)				зт: / -	H >/44 ·		0.0 -		=
成績評価方法 ・科目試験(100%)								<	評価	垦 準〉	3 7	00~9 39~8 79~7 59~6 59 点J	0点 0点 0点	: 優 : 良

科目番号:他-2002

		科目名			時間数	(90分)						
		レー・ウンノンカラー・ラム		講義	演習	実 習	合 計					
		ヒューマンインタフェース論			15		15					
科目想	死 要	より良いヒューマンインタフェースを認										
		性と IT 機器のヒューマンインタフェース	こつし	って、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、										
24 77 71 Z	Last	広い知識と経験を活かして授業を行う。	. 1 -2	.3 H.a								
学習到達	日 熛	- 人間の行動や心理状態を考慮し、かつ様 - デザインのインタフェースを設計できるよ		: IT 機器の特性を活かしたユニバーサル								
				0.00								
講義計	十画	回 内容	口		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	女 材	書籍名	•		出片	反 社						
		主教材 改訂ヒューマンインタフェース語	<u> </u>	SCC								
		副教材 色鉛筆、定規										
実 習 環	環境	:		·								
	¥ 格				字 坛	日 4						
目 標 資	竹	<u></u>			大 ル	団 体						
上体工厂	VI-	T) [1.34FA /1.000/]		, 3π; /π· +	士》	00 00 5						
成績評価	力	・科目試験(100%)		<評価基		00~90 点 39~80 点:						
						79~70 点: 79~70 点:						
						69~60 点						
						59 点以下:	不可					

		: H=2			科目名		時間数(90分)						
				4	トーバ構築演習		講義	演習	実 習	合 計			
							5	25		30			
科 学 **	習到	選目	要	数のサ ーサイ 代表 方、主!	x サーバのインストールと、基本的 ービスを起動させ連携動作させる ドアプリケーションの実装方法を 的なサーバ環境の構築を実践する 要なソフトウェアのインストールの の作成ができる。	·習得する。 · る。 · 、	PHP を用い ストール、	ハた基本的 各種コマン	なサーバンドの使い				
講	義	<u></u> 計	画	□	内容	回			容				
n11	72	P.I	,—,	1	VirtualBoxとCentOSのインストー			1 1	Н				
					<i>N</i>								
				2	CUI 操作(基本コマンド) vi/vim エディタの使い方								
				3 4	V1/V1m エフィタの使い万 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								
) L / V/III][F								
**.		tet			the tree to				- II				
使	用	教	材	→ */ ++	<u>書籍名</u> 15時間でわかる CentOS 集中講	h i	++ 45=17=4		友 社				
				主教材 副教材)坐	技術評論	1.					
				田コイントコ									
実	習	環	境										
目	 標	 資	格		 資 格 名			実 施	団体				
	1547		111	特にな) \ /\ /\\	— 11				
市等	清 誣	価力	注	• 課題:			<評価基		0~90 点:	 秀			
13/4 1	(京) [1]	ШЭЭ	14	H/T/PE	//C μ-1 (1∨∨ /∪/		\ F C		0~90 点: 9~80 点:				
								7	9~70点:	良			
									9~60点:				
								5'	9 点以下:	不可			

	科 目 名	時間数 (90 分)
	卒業研究	講義演習実習合計
	平未训 九	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つ選択する。各テーマを選択した学生は、学科の指導のもとで研究活動を行う。	で得られた専門知識を活用し、指導講師
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 画性、継続性などの能力を総合的に発揮する。 して、計画立案、実行能力、目標達成能力も合	研究成果物を完成させ卒業研究発表を通 かわせて身に付ける。
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	
	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	事 练 友	出版社
使 用 教 材	書籍名 主教材 各指導講師に委ねる	出版社
	土秋竹 台間等時間に安ねる 副教材	
	11/2/1	
実 習 環 境		
	<i>Y/r</i> ₹ + <i>t</i> 7 <i>t</i> 7	* * * * *
目 標 資 格	資格名 各ゼミで目標設定された資格 例:MOS、LPIC等	実施団体
	N1 · 1100/ 11 10 4	
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

		1 2130	科 目 名			時間	引数	(90 숫	})				
			総合情報処理 1-2 (レベル 2)		講義	演	習	実	習	合	計		
					30						30		
学習:	.,,-		総合情報処理 1-1 レベル 2 の継続科目で、 識・技能」が一定以上の水準であることを記 政法人情報処理推進機構が提供するレベル 2 スに準拠した知識を習得する。 レベル 2:「基本情報技術者試験(レベル 2 報技術者試験の取得レベルの知識を身に付け	忍定し :「基 !)」:	している国家試験取得を目標に、独立行基本情報技術者試験(レベル2)」シラバシラバスに従い体系的に学習し、基本情								
講義	衰 計	画	回 内容	口			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										
			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 月	利 教	材	書籍名		0.00	出	儿	豆 社	:				
			主教材 コンピュータシステムの基礎 ネットワークとシステム開発の基礎		S C C								
			- イットワークとンステム開発の基準 アルゴリズムとデータ構造	逆	SCC								
			企業活動と IT マネジメント		SCC								
			副教材										
実 習	環	境											
目 標	票資	格	資格名					団(
			基本情報技術者試験		IPA 独立:	法人情	報 夕	<u></u>	·進機 	構			
成績	評価	方法	• 科目試験(100%)		<評価を	基準 >	8' 7' 6'	0~9 9~80 9~70 9~60 9 点以)点:)点:)点:	優良可	ſ		

					科 目 名				時	間数	(90分))			
				公人 桂北	140 TH 1 0 (1) 0)		講	義	演	習	実	習	合	計	
				総合情報	処理 1−2(レベル 3)		3	0					3	60	
科学	習 到	達目	要標標	「知識 立行政? シラバ? レベ?	・技能」が一定以上の水準である 法人情報処理推進機構が提供する スに準拠した知識を習得する。	ることを認るレベル ベル 3)」	経済産業省が、情報処理技術者としての認定している国家試験取得を目標に、独23:「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、応用する。								
講	義	計	画	回	内 容	口				内	容				
				1-6	AM対策										
				7-13	PM対策										
				14-16	模擬試験 1		ļ								
				17-20	弱点補強 1										
				·	模擬試験 2 弱点補強 2										
				24-30	初点們到										
							ļ								
使	用	教	材		書籍名	1	出版社								
					各コースで選定された対策テ	キスト									
				副教材											
実	習	環	境		<u> </u>		1								
目	標	資	格	m l= 1	資格名		TDA	V-lL-	美		団 体		.ttr		
				心用情報	報技術者試験		1PA	独立	法人1	育報久	1.理推済	些機 相	苒		
							 								
成系	漬 評	価力	法	• 科目記	試験(100%)		<評価基準> 100~90 点: 秀								
											89~80				
											$79 \sim 70$ $89 \sim 60$				
											59 点以			ſ	

				科 目 名		時間数 (90 分)					
			۷\\	T 41 TT 1 O (2 3 2 4)		講義	演	習	実 習	合 計	
			総合情報	段処理 1-2(レベル 4)		30				30	
科目	概	要	後定は機ととる構した	情報処理 1-1 レベル 4 の継続なる試験で情報セキュリティ 試験である情報処理安全確保 が提供するレベル 4:「情報処 知識を習得する。	に関する高原 支援士試験 は理安全確保	度な知識 取得を目れ 支援士試	・技能 票に、¾ 験 (レ	(ス: 虫立行 /ベ <i>ル</i>	キルレベル	ル4) を認 情報処理推 ラバスに準	
学習到	達目	標		ル 4 : 「情報処理安全確保支援 報処理安全確保支援士試験の						系的に学習	
講義	計	画	口	内 容	旦			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						出片	反 社		
IX /II	1 X	√N]	主教材	<u> </u>	テキスト			ш д	X II.		
			副教材		() () · · · ·						
			H, 7,1,1								
実 習	環	境									
- I	VE-	17.		Virginia II.		i .			→ "		
目 標	資	格	L++0.40	資格名		TD 1 V-1		施		SIA Little	
			情報処	理安全確保支援士試験		IPA 3虫立	Z:法人'	青報久	0理推進権	幾 構	
成績評	価 方	法	科目	試験(100%)		<評価	i基進`	> 10	00~90 点	: 秀	
/ /V // HT	,ш, ЭЭ	1	1111	H		ты іш	·		89~80 点		
									79~70 点		
									69~60 点		
								5	9 点以下	: 不可	

	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、各自設定する。学習した内容を総合的に活用し、社会ごとに設定し、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構が提供する目標資格シラバスにもとる。	会人と し、自 定した づいて	して実践的 分のスキ が に 場合は、 2	的に活用可 レをアピー 虫立行政法	「能なテー -ルするこ 5人情報処	マを個人 とができ 理推進機
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 品を1作品完成させるとともに付随する ② 国家試験取得をテーマに設定した場合に るシラバスに準拠した知識を身に付ける	作品等る作品 る作品 は、独	品紹介資料	を完成させ	せる。	
講義計画	回 内容	回		内	容	
使用教材	1-30 自主創作(学習)活動 書籍名 主教材 各自必要となるテキストを用意 副教材			出人	页 社	
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%)		<評価を	8 7 6	00~90 点 9~80 点: 9~70 点: 9~60 点:	: 優 : 良 : 可

					科 目 名		時間数(90分)						
				総合権	報処理 2(レベル 2)		講義	演	習	実	習	合 計	
				心口 1月	+以た・生 4 (レ・ソレ 4)		90					90	
科	目	概	要		産業省が、情報処理技術者としての								
					している国家試験取得を目標に、独 「基本情報技術者試験(レベル 2)」								
				/V Z : 1	本中旧取1X別日 N級(レン/レ 2)」	~ //`	・ハに宇拠	レルス	山映を	. 白行	· 9 🔾		
学	習到	達目	標		ル 2 : 「基本情報技術者試験(レベ			に従い	・体系	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	こ付け	る。						
講	義	計	画	回	内 容	口			内	容			
113	-,~	- '		1-7	ガイダンス、基礎理論		サービス	マネシ			/ステ	ム監査	
						62							
				8-17		63	システム						
				18-22	コンピュータ構成要素	64- 66	戦略マネ	ンメン	' \				
				23-24	システム構成要素	67-	企業活動	と法務	 Ç				
						72		_ ,- ,-					
				25-28	ソフトウェア/ハードウェア	73-	模試3						
				29	ヒューマンインタフェース/マルチ	75 76-	弱点補強	ე 					
				29	ビューマンインタフェース/マルテー メディア	76- 87	初点們饵	J					
				30-31	模試 1	88-	国家試験						
						90	ļ						
				32	弱点補強1								
				33-38									
				39-48 49-53									
				54-55									
				56	弱点補強 2								
				57-58	ソフトウェア開発管理技術								
61-	F-1	447	I. I	59-60	i				11	<u></u>			
使	用	教	材	- + * + + + + + + + + + + + + + + + + + 	書籍名		800		出片	坂 社	t.		
				工权例	<u>コンピュータシステムの基礎</u> 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		SCC						
					企業活動と IT マネジメント		SCC						
/ 	যুৱ	TIES.	124	副教材	`								
実	習	環	境										
目	標	資	格		資格名				施	団 ,			
				基本情	報技術者試験		IPA 独立	法人	青報处	の理推	進機	構	
成為	績 評	価方	法	• 科目	試験(100%)		<評価	基準 >		00~9			
										39~8 79~7			
										19~1 59~6			
												不可	

					科 目 名		時間数 (90 分)						
				40 A I+-	MILETER O. (A. A.A.)		講義	演習	実 習	合 計			
				総合情	報処理 2(レベル 3)		90			90			
科	目	概	要	経済		としての「知識	L 哉・技能」;	L が一定以_	<u> </u> この水準で	<u> </u> あること			
					している国家試験取得を目標								
، چدر	ग्रञ द्वा	净 口	- 1 mi				バスに準拠した知識を習得する。 」シラバスに従い体系的に学習し、応						
子	習到	连 日	保		が 3:「心用情報 技術 有 試験 お者試験の取得レベルの知言								
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 データベース		<u> </u>						
				16-20 21-25	· アータベース ソフトウェア工学								
				26-30	 								
				31-35	マネジメント								
				36-45	AM対策								
				46-55	PM対策								
				56-58									
				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	N let I I	書籍名	tota var. 2		出	反 社				
				主教材副教材	各コースで選定された対	(策テキスト) 							
実	習	環	境										
目	標	資	格		資格名			実 施	団体				
				応用情望	報技術者試験 		IPA 独立	法人情報领	心理推進機 	構			
成	績 評	価 方	法	• 科目	試験(100%)		<評価		00~90 点 39~80 点 79~70 点 59~60 点	: 優 : 良 : 可			

	留 ク				科 目 名		時間数 (90 分)					
				松	報処理 2(レベル 4)		講義	演習	実 習	合 計		
				総合情	報処理 2 (レベル 4)		90			90		
科学	習 到	概	要	る高度 試験取 全確保	セキュリティスペシャリスト試な知識・技能(スキルレベル 4) 得を目標に、独立行政法人情報が支援士試験(レベル 4)」シラバル 4:「情報処理安全確保支援士	を認定す 処理推進 スに準拠	る試験で 幾構が提係 した知識	ある情報が 共するレベ を習得する	処理安全確 ル 4:「情 。	保支援士 報処理安		
于	日刊	庄 [1 //示		報処理安全確保支援士試験の取行							
講	義	計	画	回	内 容	□		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							
	用	教	材	57-65	模擬試験 2 解説			Ш				
1史	Ж	叙	1/1	主教材副教材	書籍名 各コースで選定された対策テ	キスト		出)	<u>W 11.</u>			
				шлугт								
実	習	環	境									
目	 標	 資	格		資格名			実 施	団 体			
				情報処理	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	価力	方法	• 科目i	試験(100%)		<評価		00~90 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点	: 優 : 良 : 可		
									59 点以下	: 不可		

	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構が提供する目標資格シラバスにもとづいて	分のスキルをアピールすることができ に場合は、独立行政法人情報処理推進機
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品を1作品完成させるとともに付随する作品② 国家試験取得をテーマに設定した場合は、独るシラバスに準拠した知識を身に付ける。	品紹介資料を完成させる。 3立行政法人情報処理推進機構が提供す
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
目標資格	資格名	关。他。四个
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	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、「コを分析し、自分たちのプランニングの幅を広け	
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 ができる。また、軸となるコンセプトを実現す の感動につなげているかを順序立てて正しく診	るために、どのような手法でプレイヤー 舶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 ~ 2 TT ない ことではませます。	ボードゲーム 制作
			2 既存ゲーム解析演習 1 29 11 ストアアプリ編(TOP 10) 30	提出物のアーカイブと 作品関連物の提出
			12 〜 16 既存ゲーム解析演習 2 コンシューマ編(TOP 5)	Тикже может
			17 〜 21 既存ゲーム解析演習 3 アーケード編 (TOP 5)	
			~ ボードゲーム 企画検討 24	
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 副教材 配布資料 (ストレス快感分析シート)	SCC
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%)	

		N 0 5		時間数(90 分)						
	7	科 目 名			時間数	1	ı			
	,	Unity 応用		講義	演習	実 習	合	計		
		OHITON WENTH			75		7	5		
科 目 概 要		基礎で学習した内容を応用し、	より完成	成度の高い	ゲームを	制作するた	めの	技術		
	を習得す	る。 .で協力しながらゲーム開発を行	1/1 7/	ケジュール	は辿って	チーム作業	に関	ナス		
		:術を習得する。	V '\ /\',		(C10) ((二天)	9 2		
学習到達目標		たテーマに沿ったゲーム作品を ゲームを完成させることができ						-		
		グームを元成させることができ .ゲーム作品を完成させることが	-		んぱつし	ア夫官理を	1100	、朔		
	7.50	The company of the contract of		,						
講義計画	同	内 容	口	1	1	 容				
神 我 可 四		科目の目的とスケジュールに	40~42	0 35 2						
	1		10 12	Bハーシ	/ヨンレヒコ					
		関する説明、チーム編成								
	2~4	プランニング	43~47	レビュー	-結果の反映	ţ				
	5~7	企画書作成	48~62	αバーシ	ジョン作成	(ブラッシュ	アッコ	プ)		
	8~10	企画書レビュー(1回目)	63~65	αバーシ	^ジ ョンレビュ	_				
	11~12	レビュー結果の反映	66~69	レビュー	-結果の反映	<u> </u>				
	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	ス調動	整		
	18~22	プロトタイプ作成	74	提出物準	連備					
	23~24	プロトタイプレビュー	75	提出物の	アーカイフ	でと作品関連	物の抗	是出		
	25~39	βバージョン作成								
使 用 教 材	→ ±/+++	書籍名			出月	反 社				
	主教材 副教材	配布資料								
	田147小1									
中 羽 西 広	IIn:14001	9 2 m + Viqual C+li-								
実 習 環 境		8.3.x + Visual Studio Maya2018								
		notoshop 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	 基準> 10	0~90点:	秀			
						9~80点:	優			
						9~70 点: 9~60 点:	良 可			
						9 点以下:	•			

科目番号:シス HM-2003

11 1	科 目 名 時間数(90分)																	
					一 付 日	和					-5.444	٠,٠			1		^	⇒ t
				٤	/ステム開発	総合演	習				講	義	頂	習	実	督	台	計
													_	50				50
科	目	概	要		年過程での類 一プでの開					プ	゚゚リケ	ーシ	ョンイ	作成。	までを?	通し	て行	V١,
					お、本科目					わ	った	実務網	経験を	を持つ	>講師>	が、ロ	幅広	い知
					経験を活か											·		
学习	辺 不正	達目	一一	テ	ーマに従っ	ア介面	⇒几 ≡	卦を行い	TAWA C+	+>	じの	⇒缶;	たべっ	ーフ !?	- 胆 戏 /	テ iy :	亜 ナ>	フレ
1 1	自判	建口	1示		ワークなど													
				る。														
講	義	計	画	口	, .	内	容		回					内	容			
				2	企画				$\begin{array}{c c} 46 \\ \sim \end{array}$	Ì	プレー	センビ	퇃 備					
					レビュー				48									
				l	設計(クラス	図、ER「	図なと	<u>Ľ)</u>										
				~														
				6	レビュー													
				l :	プログラミン	 / ガ			49	-	プレー	 げヽノニ						
				\sim	74773	<i>/)</i>			$\begin{vmatrix} 49 \\ \sim \end{vmatrix}$			ヒン)	<i>,</i> — >	/ 3 /				
				45					50									
<i>I. </i>	ш	±z.L-	+-+-			+ /	kk i	h		_				111 U	도 51.			
使	用	教	材	主教	(材 配布資	<u>書</u> F料	精 ク	名					ı	出月	反 社			
				副教														
実	習	環	境	PC														
目	標	資	格			資	格り	名					\$: 協	団々	k		
Н	尔	只	TI			- 只	TI /	Ή								r*		
				ļ														
成系	漬 評	価力	法	· 課	題提出(10	0%)					<	評価を	基準 ニ		00~90			
															89~80 79~70			
														(69~60	点:	可	•
														Ę	59 点以	大下:	不可	可

		. 11 2		科 目 名			時間刻	数(90分)		
				DVID		講義	演習	実 習	合	計
				РНР		5		25	;	30
科	目	概	要	Webアプリケーションを開発するうえて					ベー	ス構
				築を、PHPと MySQL を用いたショッピンク	ブサイ	トを構築する	ることで	習得する。		
学	習到	達目	標	PHP と MySQL を利用した、Web アプリク						
				で学んだ HTML と CSS の知識を用いて、見 コマンド入力による、Linux サーバの基本					にな	る。
講	義	計	画	回 内容	回し	*IF4' C G '	<u> </u>	·/s る。 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	. L 1 H-F	→ →	1. A. I		
				3 PHP による画面描画	18	ガート内名	予表示へ	ージの作成		
				4 フォームによるデータの取得	19	注文ペーシ	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~	ミージの	作成		
				7 MySQL の基本操作	22			F/4X		
				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					
				10 ログイン・ログアウト処理	25	追加機能の	宝生			
				11 商品一覧ページの作成	26		7 7 -3X			
				12 同品 夏、 ラの下級	27					
				13 商品詳細ページの作成	28	作品 PR 書				
				14	29		(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		# 11		
使	用	教	材	書籍名	→ HH))		版社		
				主教材 確かな力が身につく PHP「超」)	人門	SBクリコ	ニイティ	ブ		
				副教材						
実	習	環	境	Linux サーバ(Apache、PHP, MySQL)		<u> </u>				
大	白	块	兄	Web ブラウザ (Google Chrome)						
				テキストエディタ (TeraPad)						
目	標	<u></u> 資	格	資格名			実が	10 団 体		
	IXIX		114	ж III 11) \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	<u> </u>		
成	漬 評	価方	法	・課題提出(50%)		<評価基	準> 1	00~90点:	秀	
				・科目試験(50%)				89~80点:		
								79~70点:		
								69~60点:		
								59 点以下:	不可	

				科 目 名 時間数(90 分	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るための知識を、講義を通して習得する。	·適切に提示す						
学育	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 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 を身に付ける。							
講	義	計	画	回 内容 回 内容							
				$\begin{bmatrix} 1 \\ -1 \end{bmatrix}$ コンテンツマーケティングの基本概 $\begin{bmatrix} 14 \\ -1 \end{bmatrix}$ コンテンツプロモーショ	ン						
				念 16							
				$egin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$	グ						
				4 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 6	グの成功事例						
				7 コンテンツマーケティングの 4 つの ²⁰ 評価試験							
				9 型							
				10 購買態度変容フローで考えるコンテ ~							
使	用	教	材	13 ンツのアイデア 出版 を	L.						
欠	Ж	叙	1/1	書籍 名 出版を 主教材 Web コンテンツマーケティング サイ MdN	L						
				トを成功に導く現場の教科書 副教材							
				田秋州							
実	習	環	境								
目	標	資	格	資格名 実施団	体						
成約	責評	価方	法		90点:秀						
				!	80 点: 優 70 点: 良						
				69~6	30 点: 可						
				59 点	以下:不可						

					科 目 名			時間数 (90 分)					
				W	eb プログラミング演習		講義	演習	実 習	合 計			
								55 5 5 5 5 5 5 5 5					
科	1 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	概	要	「j 習得	Query」を使用した実習課題を通 引する。	してデザイン	/性のある!	Web ペーミ	ジの作成方	法までを			
子"	省 到	達目	標	ティ	eb アサイナーやコーターとして ィブな Web サイトを作成すること	店躍するた。 ができるよ	かに必要な。 うになる。	基礎知識 (ど子ひ、1	ンダフク			
講	義	計	画	口	内 容	回		内	容				
				1	jQuery の基礎知識		課題①作成						
						$\begin{vmatrix} \sim \\ 24 \end{vmatrix}$							
				2	jQuery 入門	25	iQuery の応	 :用テクニ、	 ソク				
				3	34377113	~	34	,,,,,					
						30							
				4	jQuery の基本的な書き方	31	ギャラリー	ページ作成	ζ				
				$\frac{\sim}{7}$		$\begin{vmatrix} \sim \\ 36 \end{vmatrix}$							
				8	jQuery の基本テクニック	37	jQuery を活	用したさる	まざまな表現	 見			
				~		\sim	<i>3</i> ,						
				12	am Br. O. II.	43	Am B≠ ⊘ /4. N						
				13 ~	課題①作成	$\begin{array}{ c c c c }\hline 45 \\ \sim \end{array}$	課題②作成						
				17		55							
				18	課題①レビュー								
使	用	教	材		書籍名								
					数材 jQuery 最高の教科書	. Г+л							
				副教 	数材 確かな力が身につく JavaS 	Script「超」	SB クリコ	ニイアイフ					
実	習	環	境	コー	-ドエディター(Adobe Brackets	3)							
目	標	資	格					実 施	団 体				
	/=	hard 1						H+ NtL :					
成;	積 評	価力	法	· 部	果題提出(100%)		<評価を		00~90点 89~80点 79~70点 69~60点 59点以下	: 優 : 良 : 可			

	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 マーケティングプランニング ~ 5					
	6 プランニング レビュー					
	7 マーケティングプランニング 修正 ~					
	10					
	11 デザインカンプ					
	~					
	16 デザインカンプ レビュー					
	17 デザインカンプ 修正					
	20 Web サイト構築					
	$\begin{bmatrix} \sim \\ 49 \end{bmatrix}$					
	49					
使 用 教 材	書籍名	出版社				
	主教材配布資料					
	副教材					
実 習 環 境						
	Adobe Photoshop, Illustrator 校内サーバ(Linux, MySQL, PHP)					
	資格名	実施団体				
Х 11 /1		74 //C II 11				
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				