

(1時間:45分)

| 授 業 科 目 | 必須/選択の別 | 学年 | 標準時間数 |
|------------------|---------|----|-------|
| Linux | 必須 | 2 | 30 |
| サーバ構築演習 | 〃 | 2 | 50 |
| ゲームシステム研究 | 〃 | 2 | 60 |
| HTML演習 | 〃 | 2 | 30 |
| ヒューマンインタフェース論 | 〃 | 2 | 30 |
| Unity応用 | 〃 | 2 | 150 |
| PHP | 〃 | 2 | 60 |
| モデリング入門 | 〃 | 2 | 40 |
| ゲームプログラミング総合演習 | 〃 | 2 | 130 |
| プレゼンテーション | 〃 | 2 | 30 |
| 小計 | | | 610 |
| 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 |
| 総合情報処理3-1 (レベル2) | 〃 | 2 | 100 |
| 総合情報処理3-1 (レベル3) | 〃 | 2 | 100 |
| 総合情報処理3-1 (レベル4) | 〃 | 2 | 100 |
| 自主課題研究3-1 | 〃 | 2 | 100 |
| 小計 | | | 340 |
| 必須科目計 | | | 950 |

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

ゲームクリエイタ科2年 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 | 単位時間数 | 時間数 (90分) | 科目概要 |
|------------|----------------|----------------|----------|-------|--------------|---|
| シス - 2 001 | Linux | - | 2年 | 30 | 15 | サーバOSとして高いシェア率のLinuxについて、講義・実習問題を通して知識と基本操作を習得する。 |
| H - 2 804 | サーバ構築演習 | - | 2年 | 50 | 25 | 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。 |
| H - 2 122 | ゲームシステム研究 | - | 2年 | 60 | 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 - 2 801 | HTML演習 | ○ | 2年 | 30 | 15 | インターネットを通じて日常的に利用しているWebページのしくみを学ぶ。また、様々な利用者があることを想定し、使いやすいWebページとはどういうものかを考察する。その後、作成を通じて理解する。 なお、本科目はIT企業でWebサイト構築や運営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。 |
| 他 - 2 002 | ヒューマンインタフェース論 | ○ | 2年 | 30 | 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。 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。 |
| H - 2 108 | Unity応用 | - | 2年 | 150 | 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。 |
| H - 2 106 | PHP | - | 2年 | 60 | 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 - 2 159 | モデリング入門 | - | 2年 | 40 | 20 | ゲーム作品での使用を念頭に置いた3Dモデルを制作するために、3DCG制作アプリケーション「Maya」の基礎知識や基本技法について学習する。 |
| H - 2 166 | ゲームプログラミング総合演習 | - | 2年 | 130 | 65 | Unity応用で学習した内容を応用し、就職活動用の作品として用いる事のできる完成度の高いゲームを制作するための技術を習得する。作品を通して伝えたいアピールポイントを設定し、ゲーム会社に売り込むための知識と技術を習得する。 |

ゲームクリエイタ科2年 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 | 単位時間数 | 時間数 (90分) | 科目概要 |
|-----------|-----------------|----------------|----------|-------|--------------|--|
| H - 2 810 | プレゼンテーション | - | 2年 | 30 | 15 | プレゼンテーション技法を学習し就職活動の場で、情報を収集し整理活用できるようにする。また、整理した情報から立論できるようにする。 |
| H - 2 136 | 総合情報処理1-2(レベル2) | - | 2年 | 60 | 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 | 60 | 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 | 60 | 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 | 60 | 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。 |
| H - 2 139 | 総合情報処理2(レベル2) | - | 2年 | 180 | 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 | 180 | 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 | 180 | 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 | 180 | 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。 |

ゲームクリエイタ科2年 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 | 単位時間数 | 時間数 (90分) | 科目概要 |
|-----------|-----------------|----------------|----------|-------|--------------|---|
| H - 2 142 | 総合情報処理3-1(レベル2) | - | 2年 | 100 | 50 | 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 - 2 143 | 総合情報処理3-1(レベル3) | - | 2年 | 100 | 50 | 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 - 2 144 | 総合情報処理3-1(レベル4) | - | 2年 | 100 | 50 | 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 - 2 128 | 自主課題研究3-1 | - | 2年 | 100 | 50 | 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。 |

科目番号：シス-2001

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | |
|--------|---|---------------------|--|------|----|
| Linux | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 |
| | | | | 15 | 15 |
| 科目概要 | サーバOSとして高いシェア率のLinuxについて、講義・実習問題を通して知識と基本操作を習得する。 | | | | |
| 学習到達目標 | Linuxの概念を理解するとともにコマンドの使い方を習得することで、実際のサーバを操作できるスキルを習得する。 | | | | |
| 講義計画 | 回 | 内容 | 回 | 内容 | |
| | 1 | Linuxの概要 | 13 | 総合実習 | |
| 2 | ユーザ管理 | 14 | | | |
| | 3 | プロセス | 15 | 科目試験 | |
| | 4 | ファイルシステムとディレクトリの操作 | | | |
| | 5 | パーミッション | | | |
| | 6 | シンボリックリンクとパス指定 | | | |
| | 7 | エディタ (vi) | | | |
| | 8 | エディタ (jvim) | | | |
| | 9 | ネットワークとバックアップ関連コマンド | | | |
| | 10 | シェル | | | |
| | 11 | シェルの操作 | | | |
| | 12 | シェルスクリプト | | | |
| 使用教材 | 書籍名 | | 出版社 | | |
| | 主教材 | 改訂 基礎から学ぶLinux | SCC | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 実習環境 | Tera Term | | | | |
| | | | | | |
| 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 | 20 | | 25 |
| 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ー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/jvim 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 | | | |
| | 16~25 | 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 | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 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-2122

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | |
|-----------|--|--------------------------------|--|------------------------|----|
| | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 |
| ゲームシステム研究 | | 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 30 | | |
| | 12 ～ 16 | 既存ゲーム解析演習2 コンシューマ編 (TOP 5) | | 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 | 翔泳社 | | |
| | 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-2801

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | |
|--------|---|-----------------------|----|--|----|
| | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 |
| HTML演習 | | | 15 | | 15 |
| 科目概要 | <p>インターネットを通じて日常的に利用している Web ページのしくみを学ぶ。また、様々な利用者があることを想定し、使いやすい Web ページとはどのようなものかを考察する。その後、作成を通じて理解する。</p> <p>なお、本科目は IT 企業で Web サイト構築や運営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。</p> | | | | |
| 学習到達目標 | <p>HTML, CSS, JavaScript の基本的な機能を理解し、デザインを意識した Web ページを作成できる。作成の際には専用エディタを使用し、効率的な Web ページ制作を行うことができる。</p> | | | | |
| 講義計画 | 回 | 内容 | 回 | 内容 | |
| | 1 | 導入 ・環境構築 ・科目の目的 | 9 | フォーム | |
| | 2 | HTML の仕組み | 10 | | |
| | 3 | テキストの表示 | 11 | 入力チェックと JavaScript | |
| | 4 | リンクの指定 | 12 | | |
| | 5 | 画像とリンク | 13 | CSS と JavaScript | |
| | 6 | セクションと CSS | 14 | CSS3 | |
| | 7 | CSS の仕組み | 15 | まとめ | |
| | 8 | テーブルとレイアウト | | | |
| 使用教材 | 書籍名 | | | 出版社 | |
| | 主教材 | HTML 演習 HTML5 対応版 | | SCC | |
| | 副教材 | | | | |
| 実習環境 | HTML エディタ (Adobe Brackets または Visual Studio Code) | | | | |
| | Google Chrome | | | | |
| 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：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 | SCC | | |
| | 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-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 | Unity + Visual Studio | | | | |
| | Autodesk Maya | | | | |
| | 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：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 | <ul style="list-style-type: none"> ・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-2159

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | |
|---------|---|------------|--|-----|----|
| | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 |
| モデリング入門 | | | | 20 | 20 |
| | | | | | |
| 科目概要 | ゲーム作品での使用を念頭に置いた 3D モデルを制作するために、3DCG 制作アプリケーション「Maya」の基礎知識や基本技法について学習する。 | | | | |
| 学習到達目標 | Maya を使用して 3D オブジェクトを造形とそれに必要なマテリアルを設定し、質感を表現することができる。また、適切に UV 展開を行い、テクスチャマッピングを施すことができる。3D オブジェクトに対して、基本的なアニメーションを設定することができる。 | | | | |
| 講義計画 | 回 | 内容 | | | |
| | 1 | Maya の基本操作 | | | |
| | 2 | 造形の基本 | | | |
| | 3 | 観察と設計 | | | |
| | 4 ～ 11 | モデリング | | | |
| | 12 | マテリアル設定 | | | |
| | 13 ～ 15 | アニメーションの設定 | | | |
| | 16 ～ 20 | Unity への連携 | | | |
| | 使用教材 | 書籍名 | | 出版社 | |
| 主教材 | | 配布資料 | | | |
| 副教材 | | | | | |
| | | | | | |
| 実習環境 | Autodesk Maya | | | | |
| 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-2166

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | |
|----------------|---|-------------------------|-------|--|----|
| ゲームプログラミング総合演習 | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 |
| | | | | 65 | 65 |
| 科目概要 | Unity 応用で学習した内容を応用し、就職活動用の作品として用いる事のできる完成度の高いゲームを制作するための技術を習得する。作品を通して伝えたいアピールポイントを設定し、ゲーム会社に売り込むための知識と技術を習得する。 | | | | |
| 学習到達目標 | 技術的なアピールポイントに沿った高度なゲーム作品と作品紹介ドキュメントを完成させることができる。自分の作業を見積もり、立てた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、注意事項 | 27~38 | βバージョン作成 | |
| | 2 | 個人作品の棚卸し | 39~41 | βバージョンレビュー | |
| | 3~5 | 作品テーマ設定とスケジュール作成 | 42~44 | レビュー結果の反映 | |
| | 6~8 | 設定したテーマとスケジュールのレビュー | 45~54 | αバージョン作成(ブラッシュアップ) | |
| | 9 | レビュー指摘事項を反映 | 55~56 | αバージョンレビュー | |
| | 10~14 | 企画作成 | 57~58 | レビュー結果の反映 | |
| | 15~17 | 企画レビュー | 59 | パブリックテスト(教室内試遊会) | |
| | 18~19 | レビュー結果の反映 | 60~63 | バグフィックス・レベルバランス調整 | |
| | 20~24 | プロトタイプ作成 | 64 | 提出物準備 | |
| | 25~26 | プロトタイプレビュー | 65 | 提出物のアーカイブと作品関連物の提出 | |
| 使用教材 | 書籍名 | | | 出版社 | |
| | 主教材 | 配布資料 | | | |
| | 副教材 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 実習環境 | Unity + Visual Studio | | | | |
| | Autodesk Maya | | | | |
| | 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 | |

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | |
|-----------|---|--|--|----|----|
| プレゼンテーション | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 |
| | | | 15 | | 15 |
| 科目概要 | プレゼンテーション技法を学習し就職活動の場で、情報を収集し整理活用できるようにする。また、整理した情報から立論できるようにする。 | | | | |
| 学習到達目標 | PowerPoint を用いて、視認効果の高いプレゼン用スライドを作成できるようになる。そして、スライドを用いて、聴衆を意識したプレゼンテーションができるようになる。 | | | | |
| 講義計画 | 回 | 内容 | 回 | 内容 | |
| | 1 | 科目概要説明 | 16 | | |
| | 2 | プレゼンテーション概論 ・プレゼンテーションとは何か? ・プレゼンテーションの作り方 | 17 | | |
| | 3 | 自己PR | 18 | | |
| | 4 | ・自己分析 | 19 | | |
| | 5 | ・分析の整理 | 20 | | |
| | 6 | ・自己分析まとめシート作成 | 21 | | |
| | 7 | | 22 | | |
| | 8 | 自己PRプレゼンテーション | 23 | | |
| | 9 | ・スライドアウトライン作成 | 24 | | |
| | 10 | ・アウトライン添削 | 25 | | |
| | 11 | ・スライド作成 | 26 | | |
| | 12 | ・クラス内プレゼンテーション | 27 | | |
| | 13 | | 28 | | |
| | 14 | | 29 | | |
| | 15 | | 30 | | |
| 使用教材 | 書籍名 | | 出版社 | | |
| | 主教材 | コミュニケーション技法 ～コミュニケーション・ プレゼンテーション・ ディベート～ | SCC | | |
| | 副教材 | | | | |
| 実習環境 | Microsoft PowerPoint | | | | |
| 目標資格 | 資格名 | | 実施団体 | | |
| | | | | | |
| 成績評価方法 | ・課題提出 (50%) ・プレゼン (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-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 | | SCC | | |
| | | ネットワークとシステム開発の基礎 | | SCC | | |
| | | 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 | | |
| 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 | 弱点对策 | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| 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 | | | |
| | | | | | | | |

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | |
|------------|--|----------------|--|----|----|
| | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 |
| 自主課題研究 1-2 | | | 30 | | 30 |
| 科目概要 | 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 | SCC | | |
| | | ネットワークとシステム開発の基礎 | SCC | | |
| | | 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 | | |
| 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) | | | |
|---------------|--|------------------|---|-------|----|
| | | 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 | 78-90 | 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-2142

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | | |
|--------------------|---|----------------------|----|---|----|--|
| 総合情報処理 3-1 (レベル 2) | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 | |
| | | 50 | | | 50 | |
| 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 | |
| | 1-5 | ガイダンス、基礎理論 | | | | |
| | 6-13 | アルゴリズムとプログラミング | | | | |
| | 14-17 | コンピュータ構成要素 | | | | |
| | 18-19 | システム構成要素 | | | | |
| | 20-24 | ソフトウェア/ハードウェア | | | | |
| | 25 | ヒューマンインタフェース/マルチメディア | | | | |
| | 26-27 | 模試 1 | | | | |
| | 28 | 弱点補強 1 | | | | |
| | 29-33 | データベース | | | | |
| | 34-40 | ネットワーク/セキュリティ | | | | |
| | 41-43 | システム開発技術 | | | | |
| | 44-45 | 模試 2 | | | | |
| | 46 | 弱点補強 2 | | | | |
| | 47-48 | ソフトウェア開発管理技術 | | | | |
| | 49-50 | 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 | | SCC | | |
| | | ネットワークとシステム開発の基礎 | | SCC | | |
| | | 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 | | |
| | 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-2143

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | | | |
|--------------------|---|------------------|----|--|----|--|--|
| | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 | | |
| 総合情報処理 3-1 (レベル 3) | | 50 | | | 50 | | |
| 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 | | | | | |
| | 2-4 | コンピュータ科学基礎 | | | | | |
| | 5-8 | コンピュータアーキテクチャ | | | | | |
| | 9-12 | 基本ソフトウェア | | | | | |
| | 13-18 | 通信ネットワーク | | | | | |
| | 19-24 | データベース | | | | | |
| | 25-28 | ソフトウェア工学 | | | | | |
| | 29-32 | システム構成技術 | | | | | |
| | 33-38 | マネジメント | | | | | |
| | 39-40 | AM対策 | | | | | |
| | 41-44 | PM対策 | | | | | |
| | 45-47 | 模擬試験 | | | | | |
| | 48-50 | 弱点補強 | | | | | |
| 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-2144

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | | | |
|--------------------|---|-------------------|----|---|----|--|--|
| 総合情報処理 3-1 (レベル 4) | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 | | |
| | | 50 | | | 50 | | |
| 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 | | | | | |
| | 2-3 | 情報セキュリティ | | | | | |
| | 4 | リスクマネジメント | | | | | |
| | 5-16 | 主な侵入・攻撃方法と対策 | | | | | |
| | 17-23 | ネットワークセキュリティ | | | | | |
| | 24-29 | 電子メール、Webアプリケーション | | | | | |
| | 30-36 | 認証技術 | | | | | |
| | 37-42 | 情報セキュリティマネジメント | | | | | |
| | 43-45 | シングルサインオン | | | | | |
| | 46-48 | 模擬試験 | | | | | |
| | 49-50 | 模擬試験解説 | | | | | |
| 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-2128

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | | | |
|------------|---|----------------|----|--|----|--|--|
| 自主課題研究 3-1 | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 | | |
| | | | 50 | | 50 | | |
| 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 | | | | | |
| | 4-50 | 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 | | | |

