ゲームＷｅｂ科　　（２年次）　　改正Ｒ０２．４

（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
ビジネス概論	〃	2	30
ヒューマンインタフェース論	〃	2	30
システム開発総合演習	〃	2	100
Linux	〃	2	30
ビジネスマナーと文書技法	〃	2	30
卒業研究	〃	2	240
小計			500
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
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	80
セキュリティ応用	〃	2	30
小計			450
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。

※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　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HM ー 2 004	データベース応用	−	2年	40	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。
ビジH ー 2 809	ビジネス概論	−	2年	30	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 ー 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。
シスHM ー 2 003	システム開発総合演習	○	2年	100	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。 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。
シス ー 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。
人力 ー 2 002	ビジネスマナーと文書技法	○	2年	30	15	ビジネスマナーとeメールを含むビジネス文書について、講義とさまざまなケーススタディにおける接客対応の実例や確認問題を通して習得する。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でコンテンツ制作とプロデュースに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
H ー 2 808	卒業研究	−	2年	240	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 ー 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 ー 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。

ゲームWeb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 ー 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 ー 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 ー 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 ー 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 ー 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 ー 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。
H ー 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 ー 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。
HM ー 2 106	PHP	-	2年	60	30	Webアプリケーション開発に必要となる、サーバサイド言語(PHP)についての学習を行う。PHPとデータベース(MySQL)が連携するショッピングサイトの構築を通して、バックエンド開発に関する知識を習得する。

ゲームWeb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 ー 2 113	Webマーケティング	−	2年	40	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 ー 2 112	Webプログラミング演習		2年	80	40	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 ー 2 807	セキュリティ応用	○	2年	30	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。 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。

科目番号：シス HM-2004

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
データベース応用	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。
学習到達目標	基本情報/応用情報に出題されるＳＱＬの問題が解けるようになる。ＳＱＬに習熟し、状況に応じて必要なＳＱＬを作成できるようになる。

講義計画

回	内　容	回	内　容
1	ＳＱＬ基本の復習	16	外部結合
2		17	追加（INSERT)、更新（UPDATE)
3	演算、文字列の結合	18	削除（DELETE)
4		19	練習問題
5	集合関数	20	科目試験
6		21	
7	条件による絞り込み	22	
8		23	
9	グループ化	24	
10		25	
11	練習問題	26	
12	並び替え、重複排除	27	
13		28	
14	表結合(複数テーブル)	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：ビジH-2809

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ビジネス概論	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	ＳＣＣ

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)			
	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　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：シス HM-2003

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
システム開発総合演習		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 2	企画	46 ～ 48	プレゼン準備
3	レビュー		
4 ～ 6	設計(クラス図、ER 図など)		
7	レビュー		
8 ～ 45	プログラミング	49 ～ 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	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：シス-2001

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Ｌｉｎｕｘ			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：人力-2002

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
ビジネスマナーと文書技法	15			15

科　目　概　要	ビジネスマナーとｅメールを含むビジネス文書について、講義とさまざまなケーススタディにおける接客対応の実例や確認問題を通して習得する。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でコンテンツ制作とプロデュースに携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。
学習到達目標	基本的なビジネスルールを習得し、誤解や失礼のない定型的なビジネス文章が書けるようになることで、社会人として相応しい対応を身に付ける。

講　義　計　画

回	内　容	回	内　容
1	コミュニケーション力とは		
2	話すことと書くこと		
3	効果的な話し方		
4	敬語		
5	職場のマナーと執務上のマナー		
6	電話の受け方、掛け方		
7	来客対応と席次		
8	身だしなみ		
9	効果的な書き方		
10	電子メールの知識		
11	電子メールの書き方、出し方		
12	ビジネス文書の知識と構成		
13	ビジネス文書の作成実践		
14	まとめ		
15	科目試験		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	表現技法～ビジネスマナーと文章技法～	SCC

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-2808

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
卒業研究		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)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 1-2（レベル 2）	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)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 1-2（レベル 3）	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)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 1-2（レベル 4）	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)			
	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)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 2（レベル 2)	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)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
総合情報処理 2（レベル 4）	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)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
自主課題研究 2		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)			
	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	25～29	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）	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）		
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-2108

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Unity 応用		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：HM-2106

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
PHP			30	30

科　目　概　要	Web アプリケーション開発に必要となる、サーバサイド言語（PHP）についての学習を行う。PHP とデータベース（MySQL）が連携するショッピングサイトの構築を通して、バックエンド開発に関する知識を習得する。
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	18	カートイン
2	データベース作成	19	カート表示
3	スタッフ追加	20	カート変更
4		21	カート削除
5	スタッフ一覧	22	注文フォーム
6		23	
7	スタッフ修正	24	注文管理
8		25	
9	スタッフ削除	26	会員管理
10		27	
11	商品追加 商品一覧	28	追加機能の実装
12	商品修正	29	
13	商品削除	30	課題提出
14	商品画像追加		
15	ログイン ログアウト		
16	配列 if～else		
17	foreach 関数 switch～case		

使　用　教　材

	書　籍　名	出　版　社
主教材	気づけばプロ並み PHP　改訂版　ゼロから作れる人になる！	リックテレコム
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（Adobe Blackets、TeraPad）

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-2113

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Web マーケティング	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	エムディエヌコーポレーション
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)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
Web プログラミング演習		40		40

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	21 ～ 25	jQuery の応用テクニック
2 ～ 3	jQuery 入門	26 ～ 30	ギャラリーページ作成
4 ～ 7	jQuery の基本的な書き方	31 ～ 40	課題②作成
8 ～ 12	jQuery の基本テクニック		
13 ～ 20	課題①作成		

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-2807

科　目　名	時間数(90 分)			
	講　義	演　習	実　習	合　計
セキュリティ応用	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	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	
11		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）	SCC

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