

(1時間：45分)

授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
Webアプリケーション構築	必須	3	100
セキュリティ応用	〃	3	30
ビジネスマナーと文書技法	〃	3	30
企画と提案	〃	3	30
日常英会話	〃	3	30
プログラミング総合演習1	〃	3	150
プログラミング総合演習2	〃	3	150
ビジネス概論	〃	3	30
卒業研究	〃	3	240
小計			790
総合情報処理3-2 (レベル2)	必須選択 ※1	3	60
総合情報処理3-2 (レベル3)	〃	3	60
総合情報処理3-2 (レベル4)	〃	3	60
自主課題研究3-2	〃	3	60
総合情報処理4 (レベル2)	〃	3	180
総合情報処理4 (レベル3)	〃	3	180
総合情報処理4 (レベル4)	〃	3	180
自主課題研究4	〃	3	180
小計			240
必須科目計			1030

※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3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
WebH - 3 002	Webアプリケーション構築	○	3年	100	50	Webアプリケーション開発を行ううえで必要となるJavaServletやJSPなどのWeb開発技術について、座学講義と演習課題を通じて、動作原理、基本文法～動的なアプリケーションの開発方法を習得する。 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。
H - 3 807	セキュリティ応用	○	3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。
人力 - 3 002	ビジネスマナーと文書技法	○	3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。
人力HG - 3 001	企画と提案	-	3年	30	15	提案書作成という課題を通して、決められたテーマについて「考え」「話し合い」「プレゼンテーション」を行うことで、企画や提案を実現に結びつけるための考え方と技法を習得する。
ビジH - 3 001	日常英会話	-	3年	30	15	グローバル化が進む中で必要とされる英語について、ハワイ旅行での事例を通して海外旅行に必要な知識とマナーを習得する。
H - 3 133	プログラミング総合演習1	○	3年	150	75	アプリケーション開発で必要となる、要件定義～テストまでの一連の作業や開発技術について、演習課題を通じて習得する。 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。
H - 3 134	プログラミング総合演習2	○	3年	150	75	プログラミング総合演習1で学んだ知識を前提とし、中規模～大規模の演習課題をグループで適切な作業分担を行い、要件定義～テストまでの一連の作業や開発技術について習得する。 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。
ビジH - 3 809	ビジネス概論	-	3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。
H - 3 808	卒業研究	-	3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。

ゲームクリエイタ科3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 - 3 115	総合情報処理3-2(レベル2)	-	3年	60	30	総合情報処理3-1 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 - 3 116	総合情報処理3-2(レベル3)	-	3年	60	30	総合情報処理3-1 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 - 3 117	総合情報処理3-2(レベル4)	-	3年	60	30	総合情報処理3-1 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 - 3 109	自主課題研究3-2	-	3年	60	30	自主課題研究3-1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 - 3 118	総合情報処理4(レベル2)	-	3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 - 3 119	総合情報処理4(レベル3)	-	3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 - 3 120	総合情報処理4(レベル4)	-	3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 - 3 110	自主課題研究4	-	3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。

科目番号：WebH-3002

科 目 名			時間数(90分)			
Web アプリケーション構築			講 義	演 習	実 習	合 計
			10	40		50
科 目 概 要	Web アプリケーション開発を行ううえで必要となる JavaServlet や JSP などの Web 開発技術について、座学講義と演習課題を通じて、動作原理、基本文法～動的なアプリケーションの開発方法を習得する。 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	Java Servlet と JSP および JavaBeans の基本文法やライブラリを応用して、簡単な Web アプリケーションシステムのプログラミングができるようになる。					
	回	内 容		回	内 容	
	1	第 1 章 Web サーバの構成要素		16	第 5 章 JavaBeans	
	2	第 2 章 簡単な Web アプリケーション		17		
	3			18	JavaBeans 演習	
	4	Java Servlet 演習		19		
	～			20	第 6 章 JDBC ドライバによる DB 操作	
	6			21		
	7	第 3 章 JSP		22	JDBC 演習	
	8			23		
	9	JSP 演習		24	総合演習（ショッピングサイト構築） 基本設計・画面設計	
	～			～		
	11			28		
	12	第 4 章 プログラム間のつながり		29	総合演習（ショッピングサイト構築） プログラミング	
	13			～		
	14	Cookie/Session/forward 演習		50		
15						
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	Web アプリケーション構築の教科書			SCC	
	副教材					
実 習 環 境	Eclipse					
	Tomcat					
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-3807

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)		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			

科目番号：人力-3002

科 目 名			時間数(90分)			
ビジネスマナーと文書技法			講 義	演 習	実 習	合 計
			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書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：人力 HG-3001

科 目 名			時間数(90 分)			
企画と提案			講 義	演 習	実 習	合 計
			3	12		15
科 目 概 要	提案書作成という課題を通して、決められたテーマについて「考え」「話し合い」「プレゼンテーション」を行うことで、企画や提案を実現に結びつけるための考え方と技法を習得する。					
学 習 到 達 目 標	企画、提案の基本的な考え方を理解するとともに、導き出したアイデアを提案書としてまとめ、訴求力のあるプレゼンテーションによって聴衆に提案内容を理解させることができる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	提案を知ろう				
	2	提案書の書き方				
	3	アイデアの収集と集約				
	4	話し合い①				
	5					
	6	話し合い②				
	7	提案書作成とプレゼン準備				
	8					
	9					
	10	提案（プレゼンテーション）				
	11					
	12					
	13					
	14					
	15	まとめ				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	企画書・提案書の書き方がかんたんに分かる本		日本能率協会マネジメントセンター		
	副教材					
実 習 環 境	Microsoft Office Word 2019					
	Microsoft Office PowerPoint 2019					
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：ビジH-3001

科 目 名			時間数(90分)			
日常英会話			講 義	演 習	実 習	合 計
			15			15
科 目 概 要	グローバル化が進む中で必要とされる英語について、ハワイ旅行での事例を通して海外旅行に必要な知識とマナーを習得する。					
学 習 到 達 目 標	海外旅行（出張）や英文サイトでのオンラインショッピング、英文の電子メールのやり取りなどに必要なレベルの英語を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	困ったときにはこのフレーズ		13	英語で電子メール (Email in English)	
	2	機内で (On the Plane)		14	英語のサイトを見てみよう	
	3	空港で (At the Airport)			(Web Browsing in English)	
	4	ホテルにチェックイン (Check-in at the Hotel)		15	科目試験	
	5	ホテルでのいろいろ (Staying at the Hotel)				
	6	ホテルでトラブルが... (Troubles at the Hotel)				
	7	目的地はどこ？ (Asking Directions)				
	8	遊びに行こうよ (Let' s Go Out)				
	9	買い物に行こう (Shopping Part I)				
	10	食事をしよう (At the Restaurant)				
	11	こんなときには... (Don' t Panic)				
	12	帰国するには... (Going Back to Japan)				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	Fun to Speak ～ハワイに連れてって～		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-3133

科 目 名			時間数 (90 分)			
プログラミング総合演習 1			講 義	演 習	実 習	合 計
					75	75
科 目 概 要		アプリケーション開発で必要となる、要件定義～テストまでの一連の作業や開発技術について、演習課題を通じて習得する。 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		提示された要件に従い、要件定義、基本設計、詳細設計、プログラミング、テストまでの一連の作業について、一人で行うことができるようになる。				
	回	内 容		回	内 容	
	1 ～ 3	要件定義書の作成		31 32	プロトタイプ提出&レビュー	
	4 ～ 7	基本設計書の作成		33 ～ 67	プログラミング	
	7 ～ 8	基本設計書提出&レビュー		68 69	テスト計画書作成	
	9 ～ 11	詳細設計書作成		70 71	テスト	
				72 73	バグ修正	
	12	詳細設計書提出		74	ドキュメント整理	
	13 ～ 30	プロトタイプ開発		75	システム&ドキュメント提出	
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社	
主教材		配布資料				
副教材						
実 習 環 境	Visual Studio					
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-3134

科 目 名			時間数(90 分)					
プログラミング総合演習 2			講 義	演 習	実 習	合 計		
					75	75		
科 目 概 要	プログラミング総合演習 1 で学んだ知識を前提とし、中規模～大規模の演習課題をグループで適切な作業分担を行い、要件定義～テストまでの一連の作業や開発技術について習得する。 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	提示された要件についてグループで協働し、要件定義、基本設計、詳細設計、プログラミング、テストまでの一連の作業を完遂させる。							
	回	内 容		回	内 容			
	1 ～ 3	要件定義書の作成		31 32	プロトタイプ提出&レビュー			
	4 ～ 7			基本設計書の作成		33 ～ 67	プログラミング	
	7 ～ 8					基本設計書提出&レビュー		68 69
	9 ～ 11	詳細設計書作成						70 71
	12			詳細設計書提出				72 73
	13 ～ 30					プロトタイプ開発		74
								75
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社			
		主教材	配布資料					
		副教材						
実 習 環 境	Visual Studio							
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：ビジ H-3809

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		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-3808

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＞ 100～80 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-3115

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 3-2（レベル 2）			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要	総合情報処理 3-1 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	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		
	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> 100～80 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-3116

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 3-2 (レベル 3)			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要	総合情報処理 3-1 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> 100～80 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-3117

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 3-2（レベル 4）			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要	総合情報処理 3-1 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> 100～80 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-3109

科 目 名			時間数(90分)			
自主課題研究 3-2			講 義	演 習	実 習	合 計
				30		30
科 目 概 要	自主課題研究 3-1 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> 100～80 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-3118

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 4 (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	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		
	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> 100～80 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-3119

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 4（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> 100～80 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-3120

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 4（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	弱点对策	
	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> 100～80 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-3110

科 目 名			時間数(90 分)			
自主課題研究 4			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> 100～80 点：秀 89～80 点：優 79～70 点：良 69～60 点：可 59 点以下：不可		

