シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	IT技術基礎	担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟 吉良 和也・森﨑 真由美	☑ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年 1	単位数(時間数) 6単位（100時間）

実施時期	4 月 ～ 7 月	授業形態	講義	○	演習	△	実習		実技		○は主、△は併用

教科書 及び参考書	情報処理試験合格へのパスポート　コンピュータ概論（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート　システム開発技術（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート　マネジメントと情報化（ウイネット）

授業の概要とねらい

コンピュータを使える技術者を育成する上で、コンピュータやコンピュータシステムにかかわる基礎的な技術知識について、浅く、広く学習する。論理演算や2進数などの情報科学、CPUやメモリなどのハードウェア、動作の中心となるOS、データを取りまとめるデータベース、インターネットの基盤になっているネットワーク、そして、安全性を確保するためのセキュリティ技術を学習する。また、復習問題を解く中で記憶の定着化を図る。

到達目標

基礎的な用語を理解し、簡単に説明できるようにする。また、最終的には基本情報技術者試験の午前免除修了試験に合格すること。

授業計画

授業項目・内容	時間数 （コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点）
イントロダクション	3	教科書のページ番号を言う。
2章：コンピュータの数値表現	7	パワーポイント用の資料を配布し、それを基にパワーポイントを使って説明をする。
1章：コンピュータの基礎知識（5大装置）	2	
3章：ハードウェア（プロセッサ）	4	講義は20分に抑えることを意識する。
3章：ハードウェア（論理演算と論理回路）	3	講義後は必ず復習課題を実施する。わからないところは、教科書を参考にして課題を解くことを促す。時間を区切る。終わらなかった部分は時間外で実施し、提出を促す。正解は後日掲示する。提出された課題も返却する。
3章：ハードウェア（記憶装置）	3	
3章：ハードウェア（入出力インタフェース・入出力装置）	6	
4章：システムの構成要素（システムの評価指標）	4	
4章：システムの構成要素（システムの構成・高信頼化技術）	3	
5章：ソフトウェア（ソフトウェアの分類とOS）	11	演習は週1回程度実施するが、誤った箇所については、やり直しをして提出する。これも、復習課題の1つとする。
6章：マルチメディア	2	
7章：AI	1	
1章：データベース（データのモデル化・データベース設計）	7	
1章：データベース（データの正規化）	2	
1章：データベース（SQLの基本）	4	
1章：データベース（SQLの応用・データベースの演算）	4	
1章：データベース（データベース管理システム・データベース応用）	4	
2章：ネットワーク（ネットワーク方式・OSI基本参照モデル・TCP／IP）	8	
2章：ネットワーク（IPアドレス・ネットワーク管理）	4	
2章：ネットワーク（TCP/IPプロトコル・ネットワーク応用技術）	2	
3章：情報セキュリティ（情報セキュリティ・システムへの攻撃手法）	2	
3章：情報セキュリティ（暗号化技術・認証技術）	2	
3章：情報セキュリティ（セキュリティ技術・セキュリティリスク・セキュリティ管理）	2	
開発技術	2	
社会システム・マネジメント	1	
経営戦略手法・QR7つ道具・著作権	1	
模試1	2	実施時間75分・自己採点,解説60分で行う。 やり直しをレポートとして提出する。 また、さらに模試2回分を自宅学習として実施する。 結果及びやり直しをレポートとして提出する。
解説	1	
模試2	2	
解説	1	
合　計	100	

時間外学習について

教科書において事前に予習をすること。また、配布された復習課題を解いて期日までに提出すること。誤った箇所については、再提出し、確認をもらうこと。復習課題は毎日実施。また、模擬試験2回分は、自己学習として配布し、採点後、やり直しを提出する。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

模試2回の平均を25%、情報処理技術者能力認定試験2級1部の結果を75%で評価し、評価点（100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可）とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD（不可）とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

水質管理システムや資材管理システムのデータベース設計やプログラミングに関わった実務経験をもとに、コンピュータを扱う上で必要な知識や考え方を理解してもらうと共に、演習を通してその指導を行う。

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	IT技術演習			担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟 吉良 和也・森﨑 真由美	☑ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	2単位（40時間）

実施時期	8 月 ～ 10 月	授業形態	講義	△	演習	○	実習		実技		○は主、△は併用

教科書 及び参考書	情報処理試験合格へのパスポート　コンピュータ概論（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート　システム開発技術（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート　マネジメントと情報化（ウイネット）

授業の概要とねらい

IT技術基礎で学んだ知識の定着を図るために演習を行う。
前半はサーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級2部のレベルの問題に取り組む。
後半は基本情報技術者試験のレベルの問題で、特にセキュリティ技術の問題演習を繰り返す。

到達目標

前半はサーティファイ情報処理技術者能力認定試験2級2部に合格すること。
後半は必須問題である基本情報技術者試験のセキュリティ分野の問題に対して7割以上の正解ができるようにすること。

授業計画

授業項目・内容	時間数 （コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点）
演習１	6	セキュリティ・データベースについて演習解説を行いながらレベルアップを図る。
演習２　２級２部演習	3	サーティファイ情報処理技術者能力認定試験の対策として模擬試験を繰り返す。 90分演習、自己採点、50分解説　を1セットとして繰り返す。 誤った部分をやり直しをして、レポートとして提出する。
演習３　２級２部演習	3	
演習４　２級２部演習	3	
演習５　２級２部演習	3	
演習６　２級２部演習	3	
演習７　２級２部演習	3	
演習８	2	基本情報技術者試験の過去問題を使って、演習を実施する。 過去の出題問題を解かせて、ポイントを解説する。
演習９	2	
演習１０	2	
演習１１	2	
演習１２	2	
演習１３	2	
演習１４	2	
演習１５	2	
合　計	40	

時間外学習について

演習で使った問題の復習をすること。誤った部分についてはレポートとして提出すること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

サーティファイ情報処理技術者能力認定試験２級２部のセキュリティ分野の平均結果を40%、基本情報技術者試験の模擬試験及び本試験のセキュリティ分野の平均結果を60%で評価し、評価点（100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可）とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD（不可）とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

水質管理システムや資材管理システムのデータベース設計やプログラミングに関わった実務経験をもとに、コンピュータを扱う上で必要な知識や考え方を理解してもらうと共に、演習を通してその指導を行う。

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	基本情報技術者試験対策講座	担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟 吉良 和也・森﨑 真由美 馬場　清	□ 実務経験

学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	3単位（50時間）

実施時期	7 月 ～ 7 月	授業形態	講義	○	演習	△	実習		実技		○は主、△は併用

教科書 及び参考書	情報処理試験合格へのパスポート　コンピュータ概論（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート　システム開発技術（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート　マネジメントと情報化（ウイネット）

授業の概要とねらい

基本情報午前免除のためのIPA認定講座として実施する。
情報処理技術者能力認定試験2級1部の合格者を対象として、指定カリキュラムの講座を実施する。

到達目標

基本情報技術者試験午前免除試験（修了試験）に合格（60点以上）する。

授業計画

授業項目・内容	時間数 （コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点)
セキュリティ(2情報セキュリティ管理)	1	教科書とパワーポイント、およびプリントを使用し講義を行う。
セキュリティ(2情報セキュリティ管理,3セキュリティ技術評価)	1	
セキュリティ(3セキュリティ技術評価) ,法務(2セキュリティ関連法規)	1	
法務(2セキュリティ関連法規,3労働関連・取引関連法規)	1	
法務(3労働関連・取引関連法規) 経営戦略マネジメント(3ビジネス戦略と目標・評価)	1	
経営戦略マネジメント(3ビジネス戦略と目標・評価)	1	
技術戦略マネジメント(1技術開発戦略の立案)	1	
技術戦略マネジメント(1技術開発戦略の立案,2技術開発計画)	1	
技術戦略マネジメント(2技術開発計画) システム戦略(3ソリューションビジネス)	1	
システム戦略(3ソリューションビジネス,4システム活用促進・評価)	1	
システム戦略(4システム活用促進・評価) システム企画(1システム化計画)	1	
システム企画(1システム化計画)	1	
システム企画(2要件定義)	1	
システム企画(2要件定義,3調達計画・実施)	1	
システム企画(3調達計画・実施) システム開発技術(10保守・廃棄)	1	
システム開発技術(10保守・廃棄) プロジェクトマネジメント(2プロジェクトの統合)	1	
プロジェクトマネジメント(2プロジェクトの統合,3プロジェクトのステークホルダ)	1	
プロジェクトマネジメント(3プロジェクトのステークホルダ)	1	
プロジェクトマネジメント(5プロジェクトの資源)	1	
プロジェクトマネジメント(5プロジェクトの資源,8プロジェクトのリスク)	1	
プロジェクトマネジメント(8プロジェクトのリスク,10プロジェクトの調達)	1	
プロジェクトマネジメント(10プロジェクトの調達,11プロジェクトのコミュニケーション)	1	
プロジェクトマネジメント(11プロジェクトのコミュニケーション) サービスマネジメント(5ファシリティマネジメント)	1	
サービスマネジメント(5ファシリティマネジメント)	1	
システム監査(1システム監査)	1	
システム監査(1システム監査,2内部統制)	1	
システム監査(2内部統制)	1	
総合演習1	3	80分で演習を実施する。 演習後、自己採点、自己分析を行う。 90分解説を行う。 誤った問題はやり直しをレポートとして、提出する。
総合演習2	3	
総合演習3	3	
総合演習4	3	
総合演習5	2	
総合演習6	2	
総合演習7	2	
総合演習8	2	
修了試験	3	
合　計	50	

時間外学習について

演習・総合演習のやり直しをレポートにして提出する。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

総合演習の平均を30%、修了試験を70%で評価し、評価点（100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可）とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD（不可）とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	WordExcel演習			担当教員名	森﨑 真由美			□ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	3単位(60時間)		
実施時期	4 月 ～ 7 月	授業形態	講義		演習	○	実習	△	実技		○は主、△は併用
教科書 及び参考書	コンピュータサービス技能評価試験 ワープロ部門3級 テキスト&問題集 コンピュータサービス技能評価試験 表計算部門3級 テキスト&問題集							

授業の概要とねらい

ビジネススキルのひとつである
Office ソフトの Word、Excelの利用方法を教科書の演習を通じて学習する。
Excelを使用することによって、基本情報技術者試験の表計算対策の基礎となる考え方を学ぶ。

到達目標

Windows11 の基礎知識(Windowsやアプリケーションの起動終了、フォルダ操作)の習得、タッチタイピングの習得。
Word、Excel の基本的な操作方法を習得。表作成や文字色サイズの変更などのビジネス文書、関数機能を使った集計ができるようになること。コンピュータサービス技能評価試験 ワープロ部門 3級 の合格を目指す。

授業計画

授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
パソコンの基礎知識（Windows11の操作）	3	基礎知識、基本操作を学ぶ。 起動終了、フォルダファイルの操作、入力(IME、変換)タッチタイピング（毎時間10分程度の入力練習） メール設定(To,Cc,Bcc、署名の説明)
入力練習（ホームポジション）	3	
入力練習（タイピング）	2	
パソコンの設定（メール設定）	2	
Word（実習）	5	各項目ごとに操作説明を行った後、教科書実習問題を解く。
文書作成、表作成	4	
画像挿入、段組み、ルビ、改ページ	5	
ワードアート、文字の折り返し	3	
図形・数式の挿入、ページ罫線	3	
タイピングテスト	1	10分間500文字を目標
科目テストA	2	日商PC(文書処理)の3級過去問から1回分を出題
Excel（実習）	5	各項目ことに操作説明を行った後、教科書実習問題を解く。
表の作成、体裁	5	
表示非表示、ページレイアウト、数式計算	3	
相対参照、絶対参照、関数	3	
関数の利用、シート間の参照	3	
グラフと図形	3	
Excelデータの活用（WordにExcelデータを埋め込む）	3	
科目テストB	2	日商PC(データ活用)の3級過去問を1回分を出題
合　計	60	

時間外学習について

教科書の各章毎に該当範囲を事前に読んでおくこと。また、実習課題を解いて期日までに提出すること。
課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させること。

成績評価の方法及び評価割合について

出席状況と授業態度を30%、章末テストWordとExcelの平均点の点数を70%で評価し、評価点（100点満点）を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	アルゴリズム入門			担当教員名	丸尾　健悟			□ 実務経験
学科名	情報システム（ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	2単位（30時間）		
実施時期	5 月 ～ 7 月	授業形態	講義	○	演習	△	実習		実技		○は主、△は併用
教科書及び参考書	なし										

授業の概要とねらい

プログラムを学ぶ上でアルゴリズムの知識は必須である。本科目ではフローチャートを用いてアルゴリズムの考え方を習得するとともに、プログラミングをする上で必要なデータ構造(配列・木構造・スタック・リスト構造など)についても学ぶ。授業では複数回の演習問題と確認テストを実施することで知識の定着を図るだけでなく、今後受験することになる情報処理国家試験に備える。

到達目標

ソートや探索などの代表的なアルゴリズムについて理解し、フローチャートを用いて記述することができるようになる。また、基本情報技術者試験の午前問題レベルのアルゴリズムに関する問題を解くことができるようになる。

授業計画

授業項目・内容	時間数（コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点)
アルゴリズム体験	1	アルゴロジック2を用いてアルゴリズムを体験する。
フローチャート・変数・分岐・繰り返し＋練習問題	2	練習問題後、確認課題を配布
カウンタ・集計・2重ループ＋練習問題	2	練習問題後、確認課題を配布
確認テスト1	1	ここまでの内容の確認テストを実施
配列・多次元配列＋練習問題	2	練習問題後、確認課題を配布
文字と文字列＋練習問題	2	練習問題後、確認課題を配布
確認テスト2	1	配列～文字と文字列までの確認テストを実施する。
データ構造(構造体・リスト構造・スタック・キュー)	2	
データ構造(木構造)	2	
練習問題	1	練習問題後、確認課題を配布
確認テスト3	1	データ構造の確認テストを実施
探索処理(順次探索・二分探索)	3	
練習問題	1	練習問題後、確認課題を配布
ソート処理(基本交換法・基本選択法・基本挿入法)	3	
ソート処理(ヒープソート・シェーカーソート・シェルソート・マージソート)	3	
練習問題	1	練習問題後、確認課題を配布
期末テスト	2	全範囲を対象に期末テストを実施する。
合　計	30	

時間外学習について

講義内容について予習及び復習を行うこと。また、確認課題が出題された場合は必ず解き、提出をすること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

複数回実施する確認テストを50%、期末テストを50%で評価し、評価点（100点満点）を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	アルゴリズム演習			担当教員名	木村　宗裕			□ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	3単位（60時間）		
実施時期	8 月 ～ 10 月	授業形態	講義	△	演習	○	実習	実技	○は主、△は併用
教科書 及び参考書	なし							

授業の概要とねらい

アルゴリズム入門で学んだ知識を発展させるため、擬似言語を用いた演習を行う。演習は長文の問題を解き、それに対しポイントを講義・解説する形式で行う。なお、本科目は基本情報技術者試験のアルゴリズム分野の対策でもあるため、それに準じたレベルの問題を演習で用いる。

到達目標

基本情報技術者試験科目B試験レベルのアルゴリズムの問題を解けるようになる。

授業計画

授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
導入・擬似言語とは	2	
関数	2	各項目についてアルゴリズムを説明したのち、演習問題で理解度を確認する。
データ構造(配列・スタック・キュー・リスト構造)	2	
探索・ソート	2	
演習1・解説	2	問題の演習を行う。各演習では30分問題を解き、15分自己採点・見直し、55分解説を行う。 間違えた部分についてはやり直しを行い、提出する。
演習2・解説	2	
演習3・解説	2	
演習4・解説	2	
演習5・解説	2	
演習6・解説	2	
演習7・解説	2	
演習8・解説	2	
演習9・解説	2	
演習10・解説	2	
演習11・解説	2	
演習12・解説	2	
基本情報対策演習1	2	基本情報技術者試験を想定した対策演習を行う。各演習では30分問題を解き、20分自己採点・見直し、50分間解説を行う。 間違えた部分についてはやり直しを行い、提出する。
基本情報対策演習2	2	
基本情報対策演習3	2	
基本情報対策演習4	2	
基本情報対策演習5	2	
基本情報対策演習6	2	
基本情報対策演習7	2	
基本情報対策演習8	2	
アルゴリズム模擬試験1	2	基本情報技術者試験科目Bレベルの問題を使用したアルゴリズムの模擬試験を行う。模擬試験は50分間とし、実施後に解説を行う。 間違えた部分についてはやり直しを行い、提出する。
アルゴリズム模擬試験2	2	
アルゴリズム模擬試験3	2	
アルゴリズム模擬試験4	2	
アルゴリズム模擬試験5	2	
アルゴリズム模擬試験6	2	
合　　計	60	

時間外学習について

復習として、授業で解いた演習問題については必ずやり直しをすること。また、課題が配布された場合は必ず各自で解き、提出をすること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

複数回実施される模擬試験の平均点で40%、及び基本情報技術者試験のアルゴリズム分野の得点で60%評価し、評価点（100点満点）を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。
尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	セキュリティ			担当教員名	馬場　清			□ 実務経験
学科名	情報システム(ゲーム専攻)	学科	学年	1	単位数(時間数)	3単位(60時間)		
実施時期	8 月 ～ 10 月	授業形態	講義		演習	○	実習		実技		○は主、△は併用
教科書 及び参考書	なし							

授業の概要とねらい

基本情報技術者試験試験の合格を目指して、科目B問題セキュリティの演習・解説を行う。
基本情報技術者試験の問題を通して、IT技術者として基本なセキュリティ知識を身に付ける。

到達目標

基本情報技術者試験の科目Bセキュリティ問題が解けるようになる。
最終的には合格をすることを目指す。

授業計画

授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
公開鍵暗号と共通鍵暗号=>演習問題・解説	3	基本情報技術者試験の科目Bセキュリティ演習問題を一通り解いたのち、模擬試験を実施する。 科目Bの問題を対象として100分で実施する。 その後、自己採点、自己分析を行う。 また、問題の解説については、セキュリティの講義の中で実施する。
デジタル証明書=>演習問題・解説	3	
ファイアウォール=>演習問題・解説	3	
ディフィーヘルマン鍵交換=>演習問題・解説	3	
機密性・完全性・可用性=>演習問題・解説	3	
SSH=>演習問題・解説	3	
パスワードハッシュ化=>演習問題・解説	3	
ポートスキャン=>演習問題・解説	3	
電子メールのセキュリティ=>演習問題・解説	4	
DNSサーバのセキュリティ=>演習問題・解説	4	
基本情報技術者試験　模擬試験1・自己採点	3	
基本情報技術者試験　模擬試験1・セキュリティ解説	1	
基本情報技術者試験　模擬試験2・自己採点	3	
基本情報技術者試験　模擬試験2・セキュリティ解説	1	
基本情報技術者試験　模擬試験3・自己採点	3	
基本情報技術者試験　模擬試験3・セキュリティ解説	1	
基本情報技術者試験　模擬試験4・自己採点	3	
基本情報技術者試験　模擬試験4・セキュリティ解説	1	
基本情報技術者試験　模擬試験5・自己採点	3	
基本情報技術者試験　模擬試験5・セキュリティ解説	1	
基本情報技術者試験　模擬試験6・自己採点	3	
基本情報技術者試験　模擬試験6・セキュリティ解説	1	
基本情報技術者試験　模擬試験7・自己採点	3	
基本情報技術者試験　模擬試験7・セキュリティ解説	1	
合　計	60	

時間外学習について

模擬試験で解いた問題を理解し、解けるようになるまで復習をする。

成績評価の方法及び評価割合について

基本情報技術者試験 本試験のセキュリティ問題の結果を100%で評価し、評価点（100点満点)を算出する。本試験が受けられなかった場合は、模擬試験の結果を考慮して評価する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可）とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD（不可）とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	Java基礎			担当教員名	丸尾　健悟		☑ 実務経験
学科名	情報システム (ゲーム専攻)	学科	学年	1	単位数(時間数)		2単位(40時間)
実施時期	5 月 ～ 7 月	授業形態	講義	△	演習	○	実習 △ 実技 ○は主、△は併用
教科書 及び参考書	本格学習 Java入門［改訂3版］（技術評論社）						

授業の概要とねらい

本科目は、①プログラミングの基礎を学ぶ　②Java言語でのプログラムの作成方法を理解する　の2点を目標とする。授業では参考書でポイントを説明・確認した後に演習課題を出題する。作成した課題のプログラムに対しては、提出後に担当教員によるチェックと指摘を行うことで高品質なプログラムの作成方法を学ぶ。なお、本授業は1年後期のJava応用の前提となる授業である。

到達目標

分岐や繰り返しが用いられた基本的なJavaのプログラムを作成することができるようになる。また、メソッドについて理解し、メソッドの作成・利用ができるようになる。

授業計画

授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
概要説明・環境構築	2	JDK・Visual Studio Codeのインストール
プログラムの作り方・文字の表示(参考書2-3～2-5)	2	授業前に教科書を確認する。
データ型と変数、算術演算子(参考書3-1～3-3・4-1～4-3)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題1（変数を用いた計算及び結果の表示）	3	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
条件分岐Iと比較演算子(参考書5-1～5-2、4-4～4-7)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題2 （条件分岐）	3	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
繰り返し処理(参考書6-1～6-4)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題3 （繰り返し）	3	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
エラーの内容解析（プリント学習）	2	コンパイル時や実行時のエラー内容説明のプリント作成。
配列・多次元配列(参考書3-4)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題4 （配列・多次元配列）	3	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
メソッド(参考書7-1～7-4)	2	授業前に教科書を確認する。
演習課題5 （メソッドの呼び出し）	2	提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
演習課題6 （メソッドの作成）	3	
総合課題	5	難易度別に用意された課題を各自作成。提出後添削を受け、不備がある場合は再提出を行う。
確認テスト	2	
合　計	40	

時間外学習について

授業内容についての予習・復習を行う。また、時間内に完成できなかった課題は授業時間外に作成し、指定された期日までに提出する。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

出席状況・授業態度25%、提出課題（任意提出の応用課題含む）の完成度50%、確認テスト25%で評価し、評価点（100点満点）を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。また、他学生の課題をコピーして提出した場合、全ての課題についてやり直しと再提出を求める。

その他（科目と実務経験との関連性について）

Javaを使った出退勤管理システムや資材管理システムを作成した実務経験をもとに、分かりやすいソースコードを記述することの重要性を理解してもらうと共に、演習を通してその指導を行う。

シラバス　　作成日　2023.04.1

科目名	HTML基礎			担当教員名	吉良　和也		☑ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	1単位（35時間）	

実施時期	9 月 ～ 12 月	授業形態	講義	△	演習		実習	○	実技		○は主、△は併用
教科書 及び参考書	HTML5&CSS3標準デザイン講座【第2版】（翔泳社）										

授業の概要とねらい

Webページを作成するときだけでなく、Webアプリを作成する際にもHTMLとCSSは非常に重要である。本科目ではHTMLとCSSの基礎を教科書を用いて学び、Webページの作成方法を理解する。また、作成するだけでなくWebサーバ(Apache)を用いてWebページを公開する方法についても学習する。

到達目標

HTMLとCSSについての役割を理解し、それらを用いて構造的でレイアウトの整ったWebページの作成ができるようになる。

授業計画

授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
授業内容の説明・環境構築(XAMPPのインストール)	1	Apacheを使用し、作成したWebページをオンラインで確認することが可能な環境を構築する。
HTMLとCSSの説明(P8～11)	1	
Lesson01 HTMLの概要(P14～19)	1	教科書を参考にポイントを説明し、Webページの作成を行う。作成したWebページはApacheでアクセスできるよう設定し、教員によるチェック及び学生間での相互チェックを行う。
Lesson02 HTML文書のマークアップ(P20～31)	1	
Lesson03 ブロックレベルの基本タグ(P32～41)	1	
Lesson04 テキストレベルの基本タグ(P42～48)	1	
Lesson04 絶対パスと相対パス(P49～53)	1	
Lesson05～06 CSSの概要・基本的なプロパティの使い方(P56～74)	2	
Lesson07 基本的なセレクタの使い方(P75～91)	2	
Lesson08 背景画像を使った要素の装飾(P92～101)	1	
Lesson09 CSSを使った要素の装飾(P102～108)	1	
Lesson10 初歩的な文書のレイアウトとボックスモデル(P109～118)	2	
Lesson11 表とフォームの設置(P124～136)	2	
Lesson12 表組と入力フォームのスタイリング(P137～148)	2	
確認テスト	2	今までの内容の確認テストを実施する
演習課題　オリジナルのWEBページの企画・構造設計	2	作成したWebページは提出する。 優秀作品はプロジェクタで投影し紹介をする。
WEBページ・CSSの作成	10	
WEBページの評価・まとめ	2	
合　計	35	

時間外学習について

授業内容についての予習・復習を行うこと。また、授業時間内に完成しなかった実習課題は必ず指定の期日までに完成させ提出すること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

出席状況と授業態度を25%、演習課題の完成度を50%、確認テストの点数を25%で評価し、評価点（100点満点）を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

Webシステム開発業務における入出力画面設計及び開発の経験を生かして、Webページの制作に必要なHTML及びCSSの知識の習得の為の指導を行う。

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	基本情報技術者試験対策演習	担当教員名	木村 宗裕・森崎 真由美 吉良 和也・丸尾 健悟	□ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	1単位(30時間)
実施時期	10 月 ～ 10 月	授業形態	講義		演習	○	実習		実技		○は主、△は併用
教科書 及び参考書	情報処理試験合格へのパスポート　コンピュータ概論（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート　システム開発技術（ウイネット） 情報処理試験合格へのパスポート　マネジメントと情報化（ウイネット）										

授業の概要とねらい

基本情報技術者試験の合格を目指して、午後問題の演習・解説を行う。
基本情報技術者試験の問題を通して、IT技術者として基本な知識を身に付ける。

到達目標

基本情報技術者試験の午後問題が解けるようになる。
最終的には合格をすることを目指す。

授業計画

授業項目・内容	時間数 （コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点）
基本情報技術者試験　模擬試験1	2	基本情報技術者試験の過去問題や予想問題を利用した模擬試験を実施する。午後問題を対象として100分で実施する。その後、自己採点、自己分析を行う。模擬試験後は解説を行う。
基本情報技術者試験　模擬試験1　解説	4	
基本情報技術者試験　模擬試験2	2	
基本情報技術者試験　模擬試験2　解説	4	
基本情報技術者試験　模擬試験3	2	
基本情報技術者試験　模擬試験3　解説	4	
基本情報技術者試験　模擬試験4	2	
基本情報技術者試験　模擬試験4　解説	4	
基本情報技術者試験　模擬試験5	2	
基本情報技術者試験　模擬試験5　解説	4	
合　　計	30	

時間外学習について

模擬試験で解いた問題を理解し、解けるようになるまで復習をする。

成績評価の方法及び評価割合について

基本情報技術者試験 本試験の結果を100%で評価し、評価点（100点満点)を算出する。本試験が受けられなかった場合は、模擬試験の結果を考慮して評価する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可）とする。
尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD（不可）とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	JavaScript Ⅰ		担当教員名	吉良　和也		☑ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	2単位(40時間)

実施時期	12 月 ～ 3 月	授業形態	講義	△	演習	○	実習	△	実技		○は主、△は併用

教科書 及び参考書	「本当によくわかるJavaScriptの教科書」（SB Creative） 「HTML5&CSS3標準デザイン講座 30LESSONS」（翔泳社）

授業の概要とねらい

Webサイト・Webアプリ・スマホアプリのWeb画面などの、多くの開発で採用されているJavaScriptについて、
HTML・CSS等を組み合わせ、動的なページの表現技術や知識を学習する。
プログラム作成課題を解く中で、要求文書や画面レイアウトからプログラムによる問題解決力を育成する。

到達目標

JavaScriptを用いた基本的なDOM操作、イベント処理ができるようになること。

授業計画

授業項目・内容	時間数 （コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点）
Chapter1 JavaScriptとは	1	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行ったのち、プリント課題の実習を行う。
Chapter2 JavaScriptの基本	1	
記述方法とエラー	1	
変数とデータ型（型の扱い、他言語の違い）	1	
数値と計算	1	
文字列と配列	1	
ダイアログボックス	2	
プログラム作成課題	3	Chapter1～2までの範囲。
Chapter3 条件分岐	1	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行う。プログラムの流れは他言語で行っているのでJavaScriptの動きを確認する。
Chapter4 繰り返し	1	
Chapter5 関数	1	
Chapter6 オブジェクト	1	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行ったのち、プリント課題の実習を行う。
Windowオブジェクト	1	
Mathオブジェクト、Dateオブジェクト	1	
DOM操作	2	
プログラム作成課題	8	Chapter1～6までの範囲。
Chapter7 イベント	1	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行ったのち、プリント課題の実習を行う。
イベントハンドラ、イベントリスナー、clickイベント(HTML属性)	4	
タイマー処理	1	
プログラム作成課題	5	
科目テスト	2	プログラム作成による実技テストを行う。
合　計	40	

時間外学習について

教科書の各章毎に該当範囲を事前に読んでおくこと。また、配布された課題を解いて期日までに提出すること。
課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させること。

成績評価の方法及び評価割合について

課題のプログラムはエラーが無く、正常動作するものを評価する。課題の出来を40%、科目テストを40%、出席状況及び授業態度を20%で評価し、評価点（100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可）とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD（不可）とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

Webシステム開発業務で経験した内容をもとに、HTML・CSSを使用したWebコンテンツの作り方、ブラウザ(Google Chrome)を用いたJavaScriptの検証方法などについて指導する。

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	Unity（C#）		担当教員名	木村　宗裕		□ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	3単位（60時間）

実施時期	11 月 ～ 3 月	授業形態	講義	△	演習	○	実習		実技		○は主、△は併用

教科書 及び参考書	Unityの教科書 Unity2022完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座

授業の概要とねらい

本授業では、ゲームを題材にC#のプログラミングについて学ぶ。授業は教科書をベースに、講義をした後に演習を行うことで知識の定着を促し、応用力を身に着ける。随時出題される課題については、提出後に担当教員によるチェックを行い、エラーや指摘事項などをフィードバックすることで実践的なプログラミングスキルを習得する。

到達目標

C#のプログラミングについて理解し、スクリプトの作成ができるようになる。また、開発ツールであるUnityの基本的な使い方を理解し、簡単なゲームの作成を行えるようになる。

授業計画

授業項目・内容	時間数 （コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点）
授業説明	1	授業の流れや目的について説明する
Unityのインストール・設定（教科書P19～34）	2	Unityのインストール・設定・基本操作を学習する
Unityの基本操作（教科書P36～53）	1	
C#スクリプトの基礎（教科書P54～96）	2	教科書をベースにC#プログラミングの基礎を学ぶ。 演習課題では学んだ内容の理解度の確認を行う。
メソッド・クラス（教科書P97～117）	2	
C#プログラム演習課題	3	
オブジェクトの配置と動かし方（教科書P118～153）	2	教科書をベースに講義を行う。 複数回のゲーム作成演習も教科書をベースに進めるが、各自のオリジナル要素を追加しアレンジをする。
UIと監督オブジェクト（教科書P154～187）	2	
Prefabと当たり判定（教科書P192～245）	2	
Physicsとコライダ（教科書P246～266）	1	
入力とアニメーション（教科書P267～285）	2	
ステージの作成とカメラ操作（教科書P286～293）	1	
Physicsを使った当たり判定（教科書P294～298）	1	
シーン遷移（教科書P299～308）	1	
ゲーム作成演習1	4	
3Dゲーム作成の基礎（教科書P322～356）	3	
パーティクルとエフェクト（教科書P357～364）	2	
ジェネレータスクリプト（教科書P365～374）	2	
3Dゲーム作成（教科書P378～447）	8	
ゲーム作成演習2	16	教科書の内容をベースにオリジナルゲームを作成す
確認テスト	2	学習内容の確認テストを実施する
合　計	60	

時間外学習について

講義内容について予習及び復習を行うこと。また、授業内に作業が終わらなかった場合は次回の授業までに作業をしておくこと。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

C#スクリプトの演習課題の完成度を30%、ゲーム作成演習1～2の完成度を30%(各15%で評価)、確認テストを20%、授業に取り組む姿勢を20%で評価し、評価点（100点満点）を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	ゲーム開発基礎	担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟 吉良 和也・森崎 真由美 馬場　清	□ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	2単位（40時間）

実施時期	1 月 ～ 3 月	授業形態	講義	△	演習	○	実習		実技		○は主、△は併用

教科書 及び参考書	なし

授業の概要とねらい

いろいろなゲームの作り方を学ぶ。タイマー処理や、キーボード入力、マウス入力などのイベント処理について学ぶ。学修材料がJavaFXということで、実際のゲーム開発には使用されていないが、新しい言語で取り組むよりも、既にJavaを学んできているので、ゲームの初歩的なことを理解するうえで有効であると思われる。ネット上にも様々な情報があるので、それを活用しながら、ゲーム作成を行う。

到達目標

ゲームのソースコードを読めること。また、その考え方を理解すること。また、自分なりの工夫点を考えてゲームのアレンジができること。

授業計画

授業項目・内容	時間数 （コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点)
eclipseの設定	2	eclipseのダウンロードとJavaFXの開発環境の作成
JavaFXでのコンパイルと実行確認	2	Hello,Java実行。
例題ファイルのダウンロード	2	ダウンロードと解凍。CanvasSmpl.java実行。
キーボードイベント	2	KeyCode.java実行
タイマーの使い方。	2	コードの説明と実行。DrawLine.java実行
ゲームRunner	5	コードの説明と実行。改良を行う。改善提案を作成。
レイアウトについて,メニューバーの作成。	2	KeyType.java実行
ゲームTypeTrainer	3	コードの説明と実行。改良を行う。改善提案を作成。
抽選機　音の制御	6	コードの説明と実行。改良を行う。
スロットマシン	6	コードの説明と実行。改良を行う。改善提案を作成。
ボードゲーム：将棋	6	コードの説明と実行。改良を行う。改善提案を作成。
確認テスト	2	演習で取り扱った範囲で、プリント課題をもとに出題。（プログラム作成による実技テスト）
合　　計	40	

時間外学習について

実習中に終わらなかった課題は、次の授業前に取り組むこと。

成績評価の方法及び評価割合について

出席状況・授業態度20%、提出課題60%、確認テスト点数20%で評価し、評価点（100点満点）を算出する。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。また、他学生の課題をコピーして提出した場合、全ての課題についてやり直しと再提出を求める。

その他（科目と実務経験との関連性について）

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	データベース		担当教員名	吉良　和也・丸尾 健悟	☑ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)　2単位（40時間）

実施時期	1 月 ～ 3 月	授業形態	講義	△	演習	○	実習	△	実技		○は主、△は併用

教科書 及び参考書	基礎からのMySQL 第3版 （SBクリエイティブ）

授業の概要とねらい

SQLによるデータベース操作は、今後の授業においても将来の仕事においても必ず必要になる知識である。本科目ではMariaDBを用いてデータベースのインストールや環境構築の方法から学んだ後、SQLを使用したデータベース操作について実習も交えて学び、演習課題やテストを通じて理解を深める。また、PHPを用いてWEBページからデータベースへ接続し、操作する方法についても学ぶ。

到達目標

MariaDBを用いてデータベースの環境構築が行うことができるようになる。また、加えてSQLによるテーブル作成や各種操作を理解し、管理を行うことができるようになる。また、WEBページとデータベースとの連携方法についても理解する。

授業計画

授業項目・内容	時間数 （コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点）
概要説明・環境構築	1	XAMPPのインストールを行う。
MariaDBの起動・ログイン	1	教科書をベースに実習を行う。
データベースの作成・データ型・テーブル作成・データの追加	2	
テーブルの変更・コピー・削除	1	
SELECT・エイリアス・計算・関数	2	
WHERE・LIKE・AND・OR	2	
確認テスト1	1	ここまでの内容の確認テストを行う。 間違えた問題はやり直しを提出する。
ORDER BY・GROUP BY・HAVING	2	教科書をベースに実習を行う。
UPDATE・INSERT・DELETE	2	
テーブルの結合	4	
サブクエリ	4	
PHPの説明と動作確認	1	プリントによる演習課題を行う。
PHPの基礎知識	2	
PHPスクリプトとHTML	2	
PHPによるデータベース操作	10	
セキュリティ対策について	1	セキュリティについて講義する。
確認テスト2	2	全範囲の確認テストを実施する。
合　　計	40	

時間外学習について

授業内容については必ず教科書を読み予習を行うこと。また、授業時間内に終わらなかった作業については次の時間までに終わらせておくこと。毎時間復習を行い確認テストに備えるとともに、確認テストで間違えた問題についてはやり直しを提出すること。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

2回の確認テストで75%の評価を行う(確認テスト1：各35%、確認テスト4：40%)。また、授業に取り組む姿勢(出席率・課題提出・実習の取り組み)を25%で評価する。各評価項目から評価点（100点満点）を算出し評価を行う。評価は評価点が90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

企業及び官公庁向けの情報システムの開発業務における各種RDBMSの機能の組み込み及びデータベース設計の経験を生かし、開発業務に必要な実践的なSQLの知識とWebシステムとRDBとの接続及び開発技法の指導を行う。

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	プロジェクト概論			担当教員名	森﨑　真由美			☑ 実務経験
学科名	情報システム(ゲーム専攻)	学科	学年	1	単位数(時間数)	2単位(40時間)		
実施時期	1 月 ～ 2 月	授業形態	講義	△	演習	○	実習	実技	○は主、△は併用
教科書 及び参考書	参考書:「情報処理試験合格へのパスポート　マネジメントと情報化」（ウィネット）							

授業の概要とねらい

「システム開発」という仕事の流れを理解し、実習の中で実践することで、その大切なポイントを体得する。「プロジェクト開発実習」前半はシステム開発での各工程（設計～実装・管理業務）での作業内容とその必要性を講義する。また、システム開発でよく使われているバージョン管理システムの使い方を練習し、ソースコード共有システムのイメージをつかむ。

到達目標

システム開発を行う上での基礎となる知識の習得と、バージョン管理方法を基礎的操作を習得することを目的とする。

授業計画

授業項目・内容	時間数 (コマ)	教育活動(教材、指導上の注意点)
システム開発概論	1	授業のオリエンテーションと流れの説明をする。
システム導入の流れ	1	パワーポイント使って説明を行う。 時間毎に題目キーワードを記載したプリントを配布する。 そのプリントに授業内容をまとめてもらい、提出してもらう。 (わからないところは、参考書などを用いて補足のまとめをしてもらう)
開発プロセス	2	
開発手法(モデル)	2	
工程の役割及び評価	2	
開発の生産性	2	
外部設計(システムモデル)	2	
外部設計(画面設計UIUX)	1	
外部設計(コード設計)	1	
内部設計(オブジェクト指向、モジュール設計)	2	
データベース設計（概論）	2	
UML、MVCモデルとデザインパターン	1	
エラー処理・対応	1	
テスト技法・バグ・不具合管理	3	
マニュアル(導入・運用・説明)	1	
レビュー技法・構成管理	2	
開発管理(納期・スケジュール)	2	
科目テスト	2	システム開発設計概論の座学で学んだ知識テストを実施する。 (基本情報～応用情報 午前問題レベル)
バージョン管理(Git)の説明と使用方法	10	バージョン管理システムの導入と使い方を練習する。
合　計	40	

時間外学習について

講義内容について予習及び復習を行うこと。また、確認課題が出題された場合は必ず解き、提出をすること。

成績評価の方法及び評価割合について

出席状況と授業態度を30%、科目テストで40%、課題提出で30%とし、評価点（100点満点）を算出する。評価は評価点が
90点以上ならばS、80点以上ならばA、70点以上ならばB、60点以上ならばCとし、59点以下はD(不可)とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD(不可)とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

システム開発業務で、プロジェクトマネージャ・システムエンジニアとして、設計・メンバーの進捗管理・作業サポートを行った経験から、システム設計開発概論の知識、ソースコードの共有方法、構成管理方法について指導する。

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	Java応用			担当教員名	丸尾　健悟		☑ 実務経験
学科名	情報システム（ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	4単位(90時間)	
実施時期	1 月 ～ 2 月	授業形態	講義 △	演習 ○	実習 △	実技	○は主、△は併用
教科書及び参考書	本格学習 Java入門［改訂3版］（技術評論社）						

授業の概要とねらい

Javaはアプリケーション開発用のプログラミング言語として広く普及し、実務でも使用場面が多いので、しっかりマスターしておく必要がある。前期に学んだ基礎的な内容を復習後、クラスや継承などのオブジェクト指向プログラミングについて学ぶ。
プリント教材や課題を利用することで、より理解度を高め、実装することで総合的なプログラミング力をつけることをねらいとする。
なお、プリント教材や課題は教科書の各章で行った演習内容を発展させたもので、これにより、応用力を養う。

到達目標

変数の定義・命名、クラス・メソッドの作成・呼出、標準ライブラリの利用、イベント処理のプログラミングができるようになること。

授業計画

授業項目・内容	時間数（コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点）
[復習] Java言語の基礎復習	6	プログラム基礎(メソッドの呼出、繰り返し、分岐)をプリント教材で復習する。また、開発環境の設定を行う。
[環境構築] プログラム開発環境の設定	2	
第8章　クラス	2	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行ったのち、プリント課題の実習を行う。課題を作成した後に動作確認を行い、誤っているところがあれば修正し、課題を完成させる。その後、提出をする。 動作確認は、教科書またはプリント教材の実行結果と相違ないか画面で目視の確認を行うこと。 不明瞭な部分については教員と共に動作確認を行う。
クラス定義、オブジェクト生成、利用	3	
継承とコンストラクタ	4	
標準ライブラリの利用（import、ラッパークラス）	4	
プリント課題	6	
第9章　例外処理	2	
try catch、例外の階層構造	2	
プリント課題	2	
ミニテスト	2	第8章～第10章の範囲でプリント課題をもとに出題。 （プログラム作成による実技テスト）
復習課題	6	教科書をもとに、各章の説明と教科書演習を行ったのち、プリント課題の実習を行う。課題を作成した後に動作確認を行い、誤っているところがあれば修正し、課題を完成させる。その後、提出をする。 修正箇所や動作確認については、グループワークにて生徒間でチェックを行わせる。このことにより、学生のプログラムを書く・読む習慣を身につける。 提出物については教員が動作確認を行う。
第10章　データの入出力	2	
コマンドライン引数を利用したデータ入力	2	
Scannerを利用したデータ入力	2	
プリント課題	3	
第11章　マルチスレッド	2	
シングルスレッドとマルチスレッドの動作	2	
プリント課題	6	
第12章　ネットワークプログラミング	2	
クライアント・サーバーモデル	2	
プリント課題	6	
第13章　GUIとイベント処理	2	
SwingによるGUIの作成	3	
イベントソースとイベントリスナ	4	
プリント課題	8	
科目試験	3	第8章～第13章の範囲でプリント課題をもとに出題。 （プログラム作成による実技テスト）
合　計	90	

時間外学習について

教科書を利用して予習を行うこと。また、配布されたプリント課題は解いて期日までに提出すること。
課題が終わらない場合は、授業時間外で完成させること。

成績評価の方法及び評価割合について

プリント課題はエラーが無く、正常動作するものを評価する。課題の出来を30%、ミニテストを30%、科目試験を40%で評価し、評価点（100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可）とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD（不可）とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）

システム開発業務の中で、プログラマとして設計書を基にプログラミング、また、チーム開発をした経験から、ソースコードの記述方法(インデントや括弧の整理など開発・修正・確認時のソースコードの見やすさ)や、変数・メソッドの命名方法(機能として、わかりやすい名前を付けることで不具合を減らす)、オブジェクト指向(メソッド化や機能の集約)について指導する。

シラバス　　作成日　2023.04.01

科目名	ゲームプランニング			担当教員名	木村　宗裕			□ 実務経験
学科名	情報システム （ゲーム専攻）	学科	学年	1	単位数(時間数)	1単位（45時間）		
実施時期	5 月 ～ 3 月	授業形態	講義	△	演習		実習	○	実技		○は主、△は併用
教科書 及び参考書	なし										

授業の概要とねらい

良いゲームの製作を行うにはゲームプランニングの知識は必須である。また、企画したゲームのプレゼンを行うためにはパワーポイントの知識も必要になる。本授業では、パワーポイントでのプレゼンについて学んだ後、ゲームプランニングについて学ぶ。その後、個人で実際に企画書の作成を行う。作成したゲームの企画書はゲーム会社の人にレビューをしてもらい、アドバイスをいただくことで実践的な考え方を身につける。

到達目標

ゲームプランニングについて理解し、ゲームの企画を行うことができるようになる。

授業計画

授業項目・内容	時間数 （コマ）	教育活動(教材、指導上の注意点）
特別講義：ゲームについて	1	ゲームについての特別講義を実施。
パワーポイント実習	6	パワーポイントの使い方を学ぶ。
企画研究1	3	ゲームコンテストの入賞作品を題材にゲームの企画について学ぶ。
議論・発表	2	学んだ結果についてグループで議論・発表を行う。
企画研究2	3	ゲームコンテストの入賞作品を題材にゲームの企画について学ぶ。
議論・発表	2	学んだ結果についてグループで議論・発表を行う。
外部研修	8	外部の研修などに参加。
ゲーム企画：テーマ設定	2	個人でゲームの企画を行い、企画書を作成する。 企画書はゲーム会社の人に評価をしてもらい、 フィードバックを得る。
ゲーム企画：詳細検討	8	
ゲーム企画：企画書作成・提出	5	
ゲーム企画：企画書修正	5	フィードバックに基づき修正を行う。
合　　計	45	

時間外学習について

特別講義についてはレポート提出を行うこと。授業時間中に終わらない作業や課題は次回の授業までに終わらせておくこと。

成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について

出席率を20%、レポート提出を20%、企画書の評価を40%、授業に取り組む姿勢を20%で評価し、評価点（100点満点)を算出する。評価は、評価点が 90点以上をS、80点以上をA、70点以上をB、60点以上をCとし、59点以下はD(不可）とする。尚、出席率80%未満や未提出の課題があるものはD（不可）とする。

その他（科目と実務経験との関連性について）