

科目名	IT技術基礎		担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟		<input checked="" type="checkbox"/>	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 システム開発と情報技術(ウイネット) 情報処理試験合格へのパスポート IT戦略とデータ利活用(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科目A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											
2章:コンピュータの数値表現		7											
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											
3章:ハードウェア(論理演算と論理回路)		3											
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	メモ用の資料を配布し、それを基にパワーポイントを使って説明をする。										
5章:ソフトウェア(ソフトウェアの分類とOS)		11											
6章:マルチメディア		2	講義は20分に抑えることを意識する。										
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	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。										
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プロトコル)		8	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。										
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アプリケーション・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											
システム開発技術		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											
解説		1	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。										
模試2		2	また、さらに模試2回分を自宅学習として実施する。										
解説		1	結果及びやり直しをレポートとして提出する。										
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、採点后、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													
情報処理技術者能力認定試験2級1部の結果を100%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、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。													

科目名	IT技術演習		担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟		<input checked="" type="checkbox"/> 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～9月	授業形態	講義	△	演習	○
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 システム開発と情報技術(ウイネット) 情報処理試験合格へのパスポート IT戦略とデータ利活用(ウイネット)					
授業の概要とねらい						
アルゴリズムおよびセキュリティの分野について、演習問題を通じてより実務に近い知識を学ぶ。 演習では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。						
到達目標						
情報処理技術者能力認定試験2級2部に合格すること。						
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)				
演習1	2	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、150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1 解説	3					
演習2	2					
演習2 解説	3					
演習3	2					
演習3 解説	3					
演習4	2					
演習4 解説	3					
演習5	2					
演習5 解説	3					
演習6	2					
演習6 解説	3					
演習7	2					
演習7 解説	3					
演習8	2					
演習8 解説	3					
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						
情報処理技術者能力認定試験2級2部の結果で100%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。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おうと共に、演習を通してその指導を行う。						

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			<input type="checkbox"/>	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 システム開発と情報技術(ウイネット) 情報処理試験合格へのパスポート IT戦略とデータ利活用(ウイネット) 授業の概要とねらい												
基本情報技術者試験科目A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科目A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)											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		
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													
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													
修了試験の結果で100%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、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)													

科目名	WordExcel演習		担当教員名	森崎 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
教科書 及び参考書	「30時間アカデミック 情報リテラシー Office 2019」(実教出版)						
授業の概要とねらい							
<p>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。</p>							
到達目標							
<p>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章、関数機能を使った集計ができるようになること。</p>							
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)		
パソコンの導入(メール設定、ウイルス対策ソフトの設定)				6	パソコンの導入や設定を行う。		
パソコンの導入(Teamsの設定、課題提出の方向)				2			
パソコンの導入(Officeなど必要なソフトのインストール、メールの設定)				2			
パソコンの基礎知識(Windows11の操作)				1	基礎知識(1章)をもとに基本操作を学ぶ。		
入力練習(ホームポジション)				1	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)		
入力練習(タイピング)				2			
Word(実習)				4	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	例題1を実習および提出		
画像挿入、段組み、ルビ、改ページ				4	例題3を実習および提出		
ワードアート、文字の折り返し				3	実習7を実習および提出		
図形・数式の挿入、ページ罫線				3	例題5を実習および提出		
タイピングテスト				1	10分間500文字を目標		
章末テスト				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)				4	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。		
表の作成、体裁				4	例題7を実習および提出		
表示非表示、ページレイアウト、数式計算				3	例題8を実習および提出		
相対参照、絶対参照、関数				3	例題11～16を実習および提出		
関数の利用、シート間の参照				3			
グラフと図形				3	例題19を実習および提出		
Excelデータの活用(WordにExcelデータを埋め込む)				3	実習28を実習および提出		
章末テスト				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)							

科目名	プログラム基礎(C言語/C++)		担当教員名	吉武 凌我・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)	2単位(50時間)	
実施時期	4月～4月	授業形態	講義	△	演習	△	実習
教科書 及び参考書	やさしいC++ (SBクリエイティブ)						
授業の概要とねらい							
<p>本授業ではゲーム制作にも必要なC++の基礎について学習する。授業では講義と課題を繰り返すことで知識の定着を促し、応用力を身につける。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。</p>							
到達目標							
C++のプログラミングについて理解し、メソッドやクラスを適切に使用したプログラム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)			
概要説明・環境構築			2	Visual Studio Codeのインストール			
プログラムの作り方・文字の表示			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			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。			
条件分岐と比較演算子			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			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についてプリントを使って説明する。			
配列・多次元配列			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				
クラス・オブジェクト指向			8	授業前に教科書を確認する。			
演習課題7(最終課題)			6	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			3				
合 計			50				
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演習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%、演習課題の完成度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、必要時間数を満たしていないもの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)							

科目名	HTML / JavaScript			担当教員名	橘高 和季			<input checked="" type="checkbox"/> 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(60時間)				
実施時期	4月	～	9月	授業形態	講義	△	演習	実習 <input type="checkbox"/> 実技 <input type="checkbox"/>				
教科書 及び参考書	HTML5&CSS3標準デザイン講座【第2版】(翔泳社) 「確かな力が身につくJavaScript「超」入門」(SB Creative)											
授業の概要とねらい												
Webページを作るだけでなく、Webアプリを開発する際にもHTMLとCSS、JavaScriptは欠かせない。本科目では、教科書を使ってHTMLとCSS、JavaScriptの基本を学び、Webサイトの作成方法を理解する。さらに、作成したWebページをGitHubを活用して公開する方法を学び、Webサイトの構造についての理解を深める。												
到達目標												
HTMLとCSS、JavaScript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サイト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・Githubの登録、HTMLとCSSの説明(P8～11)				1	授業内で利用するアプリについての説明。過去作の							
Lesson01～02 HTMLの概要と文書のマークアップ(P14～31)				2	Webサイトを紹介し学習到達目標を理解する。							
Lesson03～04 ブロックレベルの基本タグ、絶対パスと相対パス(P32～53)				3	教科書を参考にポイントを説明し、サイトの作成を行う。作成したサイトはGithubでアクセスできるように設定し、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。							
Lesson05～06 CSSの概要・基本的なプロパティの使い方(P56～74)				2								
Lesson07～08 基本的なセクタの使い方、要素の装飾(P75～101)				2								
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								
HTML&CSS 確認テスト				1					HTML&CSSの内容の確認テストを実施する。			
Chapter1～2 JavaScriptの概要とイントロダクション(p2～45)				2					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。			
Chapter3 JavaScriptの文法と基本的な機能 - 条件分岐(if)(p28～152)				12								
Chapter4 イベント - フォームの入力を取得する(p154～194)				4								
Chapter5 スライドショー (p232～242)				3								
Chapter6 jQuery入門 (p244～254)				3								
JavaScript 確認テスト				1	JavaScript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サイトの企画・構造設計・WBS作成				15	最終課題: Webサイトをオンラインで確認することが可能な環境を構築し、URLで提出する。							
サイト公開・評価・まとめ				2								
合 計				60								
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サイトの作成や教科書演習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、必要時間数を満たしていないもの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制作の実務経験を活かし、ヒアリングから設計・実装・公開までの一連の現場フローを指導します。												

科目名	アルゴリズム基礎		担当教員名	木村 宗裕・丸尾 健悟		<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/>	演習	<input type="checkbox"/>
教科書 及び参考書	授業プリントを配布					
授業の概要とねらい						
<p>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。</p>						
到達目標						
<p>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。</p>						
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	アルゴリズム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		
確認テスト4			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						
<p>確認テスト1を20%、確認テスト2を20%、確認テスト3を20%、確認テスト4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、未提出の課題があるものはD(不可)とする。</p>						
その他(科目と実務経験との関連性について)						
<p>水質管理システムや資材管理システムのプログラミング実務経験をもとに、コンピュータを扱う上で必要な考え方を理解してもらい、論理的思考力を養うと共に、演習を通してその指導を行う。</p>						

科目名	アルゴリズム			担当教員名	丸尾 健悟・木村 宗裕			<input checked="" type="checkbox"/> 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	授業プリントを配布												
授業の概要とねらい													
アルゴリズム基礎で学んだ知識を発展させるため演習を行う。演習は問題を解き、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					1	擬似言語について説明したのち、各項目について記述方法やアルゴリズムを説明する。説明後は演習問題で理解度を確認する。							
擬似言語の読み方・トレース方法					2								
関数・クラス					2	問題の演習を行う。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。							
データ構造(配列・スタック・キュー・リスト構造)					3								
探索・ソート					2								
演習1・解説					2								
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	基本情報技術者試験科目Bレベルの問題を使用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。							
演習11・解説					2								
基本情報対策演習1					2								
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								
基本情報対策演習9					2								
基本情報対策演習10					2								
基本情報対策演習11					2								
基本情報対策演習12					2								
基本情報対策演習13					2								
基本情報対策演習14					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													
基本情報技術者試験の得点で100%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、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プログラミング実務経験をもとに、コンピュータを扱う上で必要な考え方を理解してもらい、論理的思考力を養うと共に、演習を通してその指導を行う。													

科目名	セキュリティ		担当教員名	木村 宗裕・片岡 敦郎		<input checked="" type="checkbox"/> 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
教科書 及び参考書	授業プリントを配布						
授業の概要とねらい							
<p>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技術者として基本的なセキュリティ知識を身に付ける。</p>							
到達目標							
<p>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。</p>							
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				
問題の読み方・解き方			1				
関連用語説明・演習・解説			8	演習問題で理解度を確認する。			
演習1・解説			2	<p>問題の演習を行う。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。</p>			
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				
基本情報対策演習1			2	<p>基本情報技術者試験科目Bレベルの問題を使用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。</p>			
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				
基本情報対策演習9			2				
基本情報対策演習10			2				
基本情報対策演習11			2				
基本情報対策演習12			2				
基本情報対策演習13			2				
基本情報対策演習14			2				
合 計			60				
時間外学習について							
<p>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。</p>							
成績評価の方法及び評価割合について							
<p>基本情報技術者試験 本試験結果を50%、基本情報対策演習の結果の平均を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、未提出の課題があるものはD(不可)とする。</p>							
その他(科目と実務経験との関連性について)							
<p>企業における社内SE、ネットワークエンジニアとしての実務経験から、過去の具体的なトラブル・セキュリティ事案を含めた説明および指導を行う。</p>							

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・丸尾 健悟	<input type="checkbox"/> 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(20時間)
実施時期	9月～10月	授業形態	講義	演習	<input type="checkbox"/>	実習	<input type="checkbox"/>
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 システム開発と情報技術(ウイネット) 情報処理試験合格へのパスポート IT戦略とデータ利活用(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、科目Bの問題の演習・解説を行う。 基本情報技術者試験の問題を通して、IT技術者として基本的な知識を身に付ける。							
到達目標							
基本情報技術者試験の科目Bの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。科目B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				2			
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				2			
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				2			
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				2			
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				2			
合 計				20			
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。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、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)							

科目名	Unity(C#)			担当教員名	木村 宗裕・吉武 凌我			□ 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	～	1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 Unity 6完全対応版(SBクリエイティブ)										
授業の概要とねらい											
<p>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。</p>											
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					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					1						
C#スクリプトの基礎					3	教科書をベースにC#プログラミングの基礎を学ぶ					
メソッド・クラス					5						
オブジェクトの配置と動かし方					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					2						
Prefabと当たり判定					2						
Physicsとコライダ					1						
入力とアニメーション					2						
ステージの作成					1						
Physicsを使った当たり判定					1						
シーン遷移					1						
ゲーム作成演習1					6						
3Dゲーム作成の基礎					1						
パーティクルとエフェクト					2						
ジェネレータスクリプト					2						
レベルデザイン					8						
ゲーム作成演習2					15	教科書の内容をベースにオリジナルゲームを作成する。作成した課題は期限内に提出をすること					
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											
ゲーム作成演習1～2の完成度を60%(各30%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、必要時間数を満たしていないもの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)											

科目名	プロジェクト概論		担当教員名	片岡 敦郎		<input checked="" type="checkbox"/> 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	11月～12月	授業形態	講義	△	演習	○	実習
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。前半は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。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を聞きながら、演習を行う。							
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)				
授業のオリエンテーション		1	授業のオリエンテーションと流れの説明をする。				
バージョン管理ツール・コマンドプロンプトについて		4	バージョン管理ツールについて、PowerPoint を使って説明を行う。 その内容を踏まえてチームに分かれて演習を実施する。				
Git コマンド		5					
Git GUI (SourceTree・GitHub Desktopなど)		5					
Git LFS・総合演習		5					
開発プロジェクトの進行・用語について		2	これから実施する作業の前提となる知識、用語の説明				
仕様・ツール理解		2	タスクの仕様、実施する作業内容やツールを理解する				
プロジェクト開発演習		7	理解した内容を実践を通して身に着ける				
画面設計ツール紹介・課題		2	画面設計に活用できるツールを紹介する				
詳細設計ツール紹介・課題		2	詳細設計に活用できるツールを紹介する				
仕上げ		2	発表に向けた話し合いと資料作成を実施				
発表		2	各チーム毎に発表を実施				
テスト		1					
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実施し、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、必要時間数を満たしていないもの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・プログラマ業務経験から、システム設計開発概論の知識、ソースコードの共有方法、構成管理方法を説明し指導する。また、システム部門でのシステム管理者としてのシステムの発注・受入・運用についても説明する。							

科目名	データベース			担当教員名	吉武 凌我・丸尾 健吾			<input checked="" type="checkbox"/> 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	～	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	スッキリわかるSQL入門 (インプレス)																		
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dokoQLを用いて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、データベースを扱う以前の設計についても、手順や考慮すべき点を学ぶ。																			
到達目標																			
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、データベース設計の基本的な流れや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)													
chapter1					2	データベースとは何かの説明と簡単なCRUDの体験													
課題1					1														
chapter2 SQL文のルールとデータ型					1	教科書をベースに実習を行う。													
chapter2 4大命令					2														
課題2					2														
chapter3 WHERE句での絞り込み					3														
chapter4 DISTINCTとORDER BY					1														
課題3					2														
確認テスト1					2								chapter4までの範囲の確認テストを実施する。						
chapter4 集合演算子(UNION等)					1								教科書をベースに実習を行う。						
chapter5 式と演算子					1														
chapter6 集計とグループ化					2														
課題4					2														
chapter7 副問い合わせ					2														
課題5					2														
chapter8 テーブル結合					2														
課題6					2														
chapter9 トランザクション					1														
chapter10 テーブルの作成					2														
chapter11 VIEW					1														
課題7					2														
chapter12 テーブル設計					2														
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																			
確認テストで75%の評価を行う。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、必要時間数を満たしていないもの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。																			

科目名	プログラム応用(C++)			担当教員名	木村 宗裕・吉武 凌我			<input checked="" type="checkbox"/> 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	11月	～	1月	授業形態	講義	△	演習	○					
教科書 及び参考書	やさしいC++ (SBクリエイティブ)												
授業の概要とねらい													
<p>本授業ではゲーム制作にも必要なC++について学習する。授業では講義と課題を繰り返すことで知識の定着を促し、応用力を身につける。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。</p>													
到達目標													
C++のプログラミングについて理解し、メソッドやクラスを適切に使用したプログラム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)							
授業説明・開発環境の構築					1	授業説明および環境構築を行う							
基礎文法(変数・配列・分岐・繰り返し・標準出力)					1	教科書や配布資料を用いて講義で説明した後、課題を配布し理解度の確認を行う。課題は難易度別に複数用意する。 また、C++でゲームをどのように制作するのも説明し、必要性を理解させる。							
課題1					4								
メソッド					2								
ポインタ					2								
課題2					4								
構造体					1								
クラスについて					2								
クラスの宣言・カプセル化					2								
コンストラクタ・デストラクタ					1								
継承					2								
課題3					5								
範囲for文					2								
動的配列(std::vector)					2								
課題4					7								
確認テスト					2					テストで理解度の確認を行う			
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、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													
<p>授業に取り組む姿勢を20%、演習課題1～4の完成度を60%(各15%で評価)、確認テストを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、未提出の課題があるものはD(不可)とする。</p>													
その他(科目と実務経験との関連性について)													

科目名	プログラム応用(C#)		担当教員名	吉武 凌我		□ 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～2月	授業形態	講義	△	演習	○	実習
教科書 及び参考書	確かな力が身につくC#「超」入門 (SBクリエイティブ)						
授業の概要とねらい							
C#はアプリケーション、ゲーム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。前期に学んだプログラミングの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)			
[環境構築] プログラム開発環境の設定			3	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、基礎で履修したJavaとの違いの解説と、開発環境の設定を行う。			
[復習] JavaとC#の違いについて			1				
[復習] プログラミングの基礎復習			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。 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。			
第4章 クラス			2				
クラス定義とインスタンス,コンストラクタ			8				
カプセル化			3				
継承			3				
ポリモーフィズム			2				
プリント課題			5				
第5章 C#応用編			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。 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。			
コレクションクラス			4				
LINQとラムダ式			4				
値型と参照型			3				
名前空間とusingディレクティブ			2	第4章～第7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)			
第7章 Windowsアプリケーション							
ドローアプリ～複数画面を使ったアプリケーション～			9				
科目試験			3				
合計			60				
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、正常動作することを前提とし、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、必要時間数を満たしていないものや未提出課題があるものは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)							

科目名	ゲーム数学			担当教員名	木村 宗裕		<input type="checkbox"/> 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	11月	～	2月	授業形態	講義	<input checked="" type="checkbox"/> 演習	<input type="checkbox"/> 実習	<input type="checkbox"/> 実技	
教科書 及び参考書	授業プリントを配布する								
授業の概要とねらい									
本授業では、ゲーム制作に必要な数学知識について学ぶ。資料を使用し講義形式で説明した後、演習問題を実施して知識の定着を図る。また、ゲームにおいてどのように利用されているかについて学習する。									
到達目標									
ゲームに必要な数学について理解し、計算が行えるようになる。また、それらがゲーム内においてどのように利用されるかについても理解できる。									
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・目標についての説明			
ベクトルの基礎					2	資料を用いてベクトルや三角関数の基礎について学び、問題を解き計算方法を身に付ける。また、確認テストにより理解度のチェックを行う。			
角度と三角関数					2				
内積・外積					2				
演習問題1:ベクトルと三角関数					3				
確認テスト1					1				
座標系の基礎					3				
行列の基本					3				
2D座標変換					3				
2D座標変換 演習					3				
3D座標変換					3				
3D座標変換 演習					3	資料を用いて、行列と、行列を用いた座標変換について学び、問題を解き計算方法を身に付ける。行列計算、座標変換及びクォータニオンについてはPCを用いてプログラミングでの演習も実施する。また、確認テストにより理解度のチェックを行う。			
クォータニオン					2				
クォータニオン 演習					2				
演習問題2:行列と座標変換					6				
確認テスト2					1				
合 計					40				
時間外学習について									
授業についての復習を行うこと。演習問題で、間違えた問題については必ずやり直しをすること。									
成績評価の方法、評価割合及び成績評価の基準について									
授業に取り組む姿勢を20%、確認テスト1の結果を40%、確認テスト2の結果を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、必要時間数を満たしていないもの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)									

科目名	ゲームプランニング			担当教員名	吉武 凌我・森崎 真由美			<input checked="" type="checkbox"/> 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(60時間)			
実施時期	11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	個人制作資料										
授業の概要とねらい											
<p>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。ゲームを企画する上での必要な要素の洗い出しや、企画したゲームのターゲットングなど、開発に至るまでの流れを実践的に学ぶ。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。</p>											
到達目標											
ゲームプランニングについて理解し、一人でゲームの企画から開発スケジュールの見積もり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)								
オリエンテーション		1	リモート授業を行ううえでの説明								
コンテンツ制作のマインド		2	ゲーム業界内で従事する際の心構えを学ぶ								
コンセプトとアイデア_1		2	ゲームをデザインする上での「手段」と「目的」について理解し、コンセプトからアイデアを生み出す術を学ぶ								
コンセプトとアイデア_2		2									
コンセプト解析ワーク		2	実際に販売されている商品から、商品の「コンセプト」を解析し、消費者目線での利点を見抜く力を学ぶ								
アイデア_1		2	アイデアを生み出すうえでの具体的な手法を学び、ワークを通じてゲームを企画する上での企画の構築手法を学ぶ								
アイデア_2		2									
ターゲットング_1		2	企画する上でのターゲット層を仮定し、対象をもとに競合する企画にも打ち勝つ術を学ぶ								
ターゲットング_2		2									
簡単な企画を立てる		2	用意されたフォーマットをもとに消費者目線に立ったターゲットング・企画をワークを通して実践する								
プランニングシート		2									
企画フォーマット		2									
ノンデザイナーズ企画書作成講座		2	相手に伝わりやすい企画書のレイアウトや表現方法を学ぶ								
企画書作成ワーク		6									
プレゼンテーション		2	自己紹介をもとに、発表を行う際の発声方法や発表における原稿の推敲方法を学ぶ								
企画プレゼン大会		2									
チームでの企画・チーム作りについて		2	チーム開発における、思考方法や話し合いの技法を学びワークを通じて、チーム全体の目的と一致する企画を作成する								
ブレインストーミング実習		2	複数人で自由に意見を出し合い、創造的なアイデアや解決策を立案する手法を実習を通して学ぶ								
仕様書の書き方_1		2	チームにて一つの企画を作成し、実際の市場で販売されているゲームと比較を行いながら、企画を仕様として落とし込む術を学ぶ								
仕様書の書き方_2		2									
WBSとスケジュール立案		2	チーム開発を行う上での、スケジュール管理・工数の見積もり手法について学ぶ								
スケジュール立案講座		5									
合 計		50									
時間外学習について											
授業時間中に終わらない作業は、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30%、企画書の評価を40%、授業に取り組む姿勢を30%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、必要時間数を満たしていないもの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)											