

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	岡本 光弘		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る	
	○	○				感謝心が人間力の根底であることを知る	
	○	○				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I (麻生塾)						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	グローバルシティズンを目指そう					
	2	「協働」の態度を持った学生生活					
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～			グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること		
	4	マナーの本質 I					
	5	マナーの本質 II					
	6	グローバルシティズンとしての日常					
	7	グローバルシティズンとしての目標			自分の目標をまとめてくること		
	8	「感謝と思いやり」を振り返る					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎				70%
	発表・作品						
出席状況				○		30%	
履修上の注意							

科目名	英文基礎 I						
科目名(英)	English Basic I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	吉岡 利枝		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	ゲームプログラミングを行うにあたり、最低限必要な英語知識の再確認を行うことを目的として、英検4級と同程度の実力を習得する。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					英語の基本文型を理解し、簡単な英文を読むことができる。	
		○				プログラミングに必要な単語が理解できる。	
テキスト・教材 参考図書	文法:カゲロウデイズで面白いほど中学文法がわかる本 リーディング:海外のサイトのニュース記事						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	授業説明・英語で自己紹介・レベルチェックテスト					
	2	冠詞・定冠詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	3	Be動詞・一般動詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	4	動詞の活用				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	5	名詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	6	現在進行形				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	7	過去形				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	8	疑問文・否定文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	9	助動詞①				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	10	助動詞②				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	11	5文型①(第1文型～第3文型)				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	12	5文型②(第4文型・第5文型)				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	13	現在完了形				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
	14	過去完了形				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅 で解くこと。	
15	前期のまとめ						
評価方法	(1)授業中にサブカルチャーの英文記事のリーディング課題を解く。 (2)出席率と授業態度・意欲も課題の点数に加味する (3)定期試験(筆記)を実施する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎		○		30%
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎		◎		70%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	ゲーム数学基礎 I						
科目名(英)	Game Math Basic I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	真島 祐二		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	ゲーム制作に必要な数学の基礎知識とスキルを身につける。 3次元処理に必要なベクトル、行列の基礎について理解できる。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○		○			ゲームに必要な座標系および基礎的な座標計算が出来る	
	○		○			ピタゴラスの定理を理解し活用することが出来る	
	○		○			基本的な三角関数の公式の理解および活用が出来る	
	○		○			ベクトルの概念および活用した演算が出来る	
テキスト・教材 参考図書	参考図書:ゲーム開発のための数学・物理学入門 改訂版						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	導入:今後の授業方針の説明と、ゲーム開発における数学の位置づけの説明					
	2	第1章:点と直線1:座標の考え方の基礎、直線の式、交点の算出について学ぶ					
	3	第1章:点と直線2:座標の考え方の基礎、直線の式、交点の算出について学ぶ				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	4	第2章:ピタゴラスの定理1:二点間の距離を測るために必要なピタゴラスの定理について学ぶ					
	5	第2章:ピタゴラスの定理2:二点間の距離を測るために必要なピタゴラスの定理について学ぶ				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	6	第3章:ラジアン・三角比:度数法から弧度法への変換を学ぶ。Sin、Cos、Tanの概念について学ぶ					
	7	第3章:三角関数の公式:基本的な三角関数の公式について学び三角関数への理解を深める				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
	8	第4章:ベクトルとは:ベクトルの概念および、極座標と直交座標の違いについて学ぶ					
	9	第4章:ベクトルの基本演算1:ベクトルの加法、減法、スカラー倍などについて学ぶ					
	10	第4章:ベクトルの基本演算2:ベクトルの加法、減法、スカラー倍などについて学ぶ					
	11	第4章:ベクトルの内積1:ベクトルの内積とCosの関係とその応用について学ぶ					
	12	第4章:ベクトルの内積2:ベクトルの内積とCosの関係とその応用について学ぶ					
	13	第4章:ベクトルの外積1:ベクトルの外積と面法線、およびSinとの関係とその応用について学ぶ					
	14	第4章:ベクトルの外積2:ベクトルの外積と面法線、およびSinとの関係とその応用について学ぶ				小テスト実施の為復習をしておくこと。	
15	まとめテスト:今までの学習内容を復習する為のテストとその解説を行う						
評価方法	(1)授業の中で小テストを実施する。(2)定期試験(筆記)を実施する。 (3)授業への参加状況 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎				70%
	小テスト		○		○		30%
	宿題・レポート						
	発表・作品						
履修上の注意	ほぼ全ての内容が相互に関連しています。授業を欠席すると以降の理解に支障をきたす可能性が高いため、できるだけ欠席しないように。中学校・高校の数学の内容を復習しておくこと。						

科目名	ゲームグラフィックス I						
科目名(英)	Game Graphics I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	赤城 潤一		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	Adobe Photoshopを使用し、ゲームで使用する画像の作成方法や画像形式の知識を学ぶ						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
			○			Adobe Photoshopのツール、メニューの基本操作方法を取得	
		○	○			画像形式を理解し、ゲームで使用する画像形式のデータを制作する事ができる。	
			○			Adobe Photoshopを使い、指定した仕様のオリジナルの画像データを作成する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル解説ドキュメント						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.Adobe Photoshopのツールボックスの解説						
	2.Adobe Photoshopのメニューとパレット操作の解説						
	3-5.Adobe Photoshopの画像作成課題①						
	6.解像度とRGB形式の解説						
	7.画像ファイル形式の種類と特徴解説						
	8.Adobe Photoshopのレイヤー管理方法の解説						
	9-11.Adobe Photoshopの画像作成課題②						
	12.Adobe Photoshopのフィルター設定の解説						
	13.Adobe Photoshopのアニメーションツールの解説						
	14-15.Adobe Photoshopの画像作成課題③						
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品が提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	ゲームプログラミング基礎 I						
科目名(英)	Game Programming Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	高楠 弘一、真島 祐二		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	ゲーム/IT業界でPGとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	ゲームプログラミングの基礎として、プロジェクトファイルを配布し雛型を使用してのゲーム開発を経験する。また、アルゴリズムをプログラムに起こし方を学習し、最終目標として簡単な2Dゲームを完成させる。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				if、for、whileなどC言語検定3級の内容に含まれる構文を理解し活用することができる。	
	○	○				オブジェクト指向の基礎を学び、基本的なシューティングやアクションゲームに必要なアルゴリズムを習得し実装することができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.開発環境に関する解説、画像の読み込み、描画の実装。						
	3-4.キー入力制御、複数のオブジェクトの管理、背景スクロール実装。						
	5-6.矩形同士の当たり判定の実装。						
	7-8.アニメーションの描画。			課題提出に伴う、作りこみについての指示を行う。			
	9-10.仕様に応じたゲーム開発(例:インベーダーの制作)。						
	11-12.配列の解説及び、2次元配列による集団の敵の実装。						
	13-14.集団の敵の移動制御の実装。						
	15-16.1対多の当たり判定(矩形同士の当たり判定の応用)			課題提出に伴う、作りこみについての指示を行う。			
	17-18.C++のオブジェクト指向を取り入れた開発(最初のシューティングのC++版)						
	19-20.プレイヤーや敵などをオブジェクト指向に基づいた形で実装。						
	21-22.classの動的インスタンスなどC++の機能を掘り下げながら、アクションゲームを作成。						
	23-24.4方向の移動制御および、マス目単位での移動制御。						
	25-26.移動後のマスへのブロック配置と当たり判定制御。						
27-28.2人プレイモードへの対応。							
29-30.作りこみ期間			課題提出に伴う、作りこみについての指示を行う。				
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	ゲームプログラミング基礎Ⅱ						
科目名(英)	Game Programming Basic Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	高楠 弘一、真島 祐二		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	ゲーム/IT業界でPGとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	ゲームプログラミングの基礎として、プロジェクトファイルを配布し雛型を使用してのゲーム開発を経験する。また、アルゴリズムをプログラムに起こし方を学習し、最終目標として簡単な2Dゲームを完成させる。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				if、for、whileなどC言語検定3級の内容に含まれる構文を理解し活用することができる。	
	○	○				オブジェクト指向の基礎を学び、基本的なシューティングやアクションゲームに必要なアルゴリズムを習得し実装することができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.開発環境に関する解説、画像の読み込み、描画の実装。						
	4-6.キー入力制御、複数のオブジェクトの管理、背景スクロール実装。						
	7-9.矩形同士の当たり判定の実装。						
	10-12.アニメーションの描画。						
	13-15.仕様に応じたゲーム開発(例:インベーダーの制作)。						
	16-18.配列の解説及び、2次元配列による集団の敵の実装。			課題提出に伴う、作りこみに関しての指示を行う。			
	19-21.集団の敵の移動制御の実装。						
	22-24.1対多の当たり判定(矩形同士の当たり判定の応用)						
	25-27.C++のオブジェクト指向を取り入れた開発(最初のシューティングのC++版)						
	28-30.プレイヤーや敵などをオブジェクト指向に基づいた形で実装。			課題提出に伴う、作りこみに関しての指示を行う。			
	31-33.classの動的インスタンスなどC++の機能を掘り下げながら、アクションゲームを作成。						
	34-36.4方向の移動制御および、マス目単位での移動制御。						
	37-39.移動後のマスへのブロック配置と当たり判定制御。						
40-42.2人プレイモードへの対応。							
43-45.作りこみ期間			課題提出に伴う、作りこみに関しての指示を行う。				
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	ゲームデザイン I						
科目名(英)	Game Design I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	照山 茂行		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム制作会社で企画・制作を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	既存のゲームにおける「ヒットするゲームデザイン」のしくみを理解する。Powerpointによる企画作成をしながら、校内作品展示会と校外のコンテスト応募に向けた「おもしろいゲームアイデア」を考え、企画書にまとめ発表する訓練を行う。業界就職を目指す人間には企業から求められるドキュメントの体裁を整えさせる。また、実際のプロのゲーム開発におけるハウトゥやツールについても都度理解を深める。						
授業形式	講義：△	演習：○	実習：	実技：	※ 主たる方法：○ その他：△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他		
	○	○			ゲームデザインについて学び、アイデアを具体的にドキュメントにまとめることができる。		
	○	○			自分でまとめたPowerpointスライドで説明することができる。		
	○				他者のプレゼンテーションを聞いたうえで、問題点や改善点を指摘することができる。		
			○		グループワークを通じて、社交性や役割分担した作業をこなすことができる。		
テキスト・教材 参考図書	独自スライドとプリントで授業実施。						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	導入。最新の業界動向説明、シラバスの提示と簡単なプリント設問および記述し回収。					
	2	自分の好きな既知のゲームとその企画とデザインを分析してもらう。各自発表、ゲーム嗜好からのジャンル分析とディスカッション。			前回のレポートを元に発表を行うので、準備しておくこと		
	3	前回の続き、各自発表、全員に発表を行ってもらう。			前回のレポートを元に発表を行うので、準備しておくこと		
	4	ゲームアイデアを企画書にまとめるイメージとして、「ルール」について考察。オリジナルのボードゲームでグループで演習。レポート提出。					
	5	自分の好きな既知のゲームとその企画とデザインを分析しPowerpointでまとめてもらう。			前回レポート未提出な学生には提出させる。		
	6	引き続き自分の好きな既知のゲームとその企画とデザインを分析しPowerpointでまとめてもらう。			PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。		
	7	引き続き自分の好きな既知のゲームとその企画とデザインを分析しPowerpointでまとめてもらう。			PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。		
	8	まとめたPowerpointでその企画をプレゼンテーションしてもらう。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	9	引き続き、各企画の発表と各自評価考察。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	10	引き続き、各企画の発表と各自評価考察。全員終了後に考察。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	11	過去の日本ゲーム大賞からお題で改めて企画を考えてみる(2015年度「時間」)。			アイデアをまとめる。		
	12	過去の日本ゲーム大賞からお題でチームで企画書にまとめてみる。企画のチーム発表と評価・考察。			チームを決め、役割分担を決める。		
	13	企画の提出と発表、それぞれの評価と考察。出した企画について考えてまとめる。(コンテストや企画コンペ選考の例)			スライドとプレゼンテーションの準備。		
	14	引き続き企画の提出と発表、それぞれの評価と考察。			スライドとプレゼンテーションの準備。		
15	前期の総括と各自感想を話してもらいプリント(レポート)を記入提出。			レポートの提出。			
評価方法	具体的なベンチマークタイトル分析を課題として発表しディスカッションを行う。必要都度プリントを配るもしくは、PCでGoogleformで穴埋めをしてもらいレポートの提出を行い評価します。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	レポート提出		○	○			20%
	Powerpointスライド作成		○	◎			30%
	プレゼンテーション		○	○			30%
	授業態度				○		20%
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、単位を与えない。						

科目名	コンピュータリテラシー I						
科目名(英)	Computer Literacy I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岡本 光弘		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	こて、システムエンジニア		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	基本情報技術者試験の出題範囲であるコンピュータのハードウェアとソフトウェアの仕組みの知識を身につけるための学習を行う。 最初に、10分程度前回学習した分のミニテストを実施、その後講義をして最後にまとめを行う。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
				実技:		※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					コンピュータを扱う上での基礎理論を理解し、説明することができる。	
		○				コンピュータのハードウェアの構成要素について学び、説明することができる。	
		○				コンピュータのソフトウェアの構成要素について学び、説明することができる。	
				○		他者からの助言が無くても、自ら学び他に活用できるようにすることができる。	
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキスト I【ベーステクノロジー編】(TAC株式会社)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.導入:今後の授業方針の説明と、基本情報技術者試験の説明						
	3-4.第1章:2進数と基数変換について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	5-6.第1章:負数表現と補数について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	7-8.第1章:少数の表現について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	9-10.第1章:その他のデータ表現関連知識について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	11-12.第1章:演算の関連知識について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	13-14.第1章:命題と論理式について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	15-16.第2章:スタックとキューの構造について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	17-18.第2章:リスト構造について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	19-20.第2章:ハッシュ表について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	21-22.第2章:木構造について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	23-24.第3章:プロセッサの構成要素と命令実行について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	25-26.第3章:プロセッサの設計と高速化について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	27-28.第3章:命令の種類と利用について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
29-30.第3章:主記憶装置と高速化について学ぶ			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
評価方法	(1)毎回実施するミニテスト (2)提出物 (3)期末試験の結果 により評価する 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験(筆記)	○	◎				60%
	小テスト	◎	○		○		30%
	提出物	○	◎		◎		10%
履修上の注意	書籍を読んで短時間でまとめる能力が必要となります。しっかりと文章を読んで理解する事を心がけてください。						

科目名	システム設計 I						
科目名(英)	System Design I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	青柳 孝浩		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	IT系企業にて、システムエンジニアとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	基本情報技術者試験の受験に向け、システム設計で必要となる基本的な知識を習得する。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	目標	
	○					ヒューマンインタフェースを理解するために必要な用語を理解できる	
	○					データベースで使用する基本用語とSQL言語が理解できる	
		○				SQL言語について基本情報技術者試験の問題を解くことができる	
	○					ネットワークで使用する基本用語とIPアドレス(IPv4)が理解できる	
	○					IPアドレス(IPv4)について基本情報技術者試験の問題を解くことができる	
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキストⅡ【システムの利用と開発編】(TAC)						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	ITリテラシーの確認等				予習・復習を行うこと	
	2	ヒューマンインタフェース				予習・復習を行うこと	
	3	データベースの基礎				予習・復習を行うこと	
	4	関係データベースのキーと演算				予習・復習を行うこと	
	5	データの正規化				予習・復習を行うこと	
	6	SQL言語 1				予習・復習を行うこと	
	7	SQL言語 2				予習・復習を行うこと	
	8	データベースの実行制御 1				予習・復習を行うこと	
	9	データベースの実行制御 2				予習・復習を行うこと	
	10	ネットワークの基礎				予習・復習を行うこと	
	11	ネットワークアーキテクチャとLAN				予習・復習を行うこと	
	12	LANのアクセス制御、LAN間接続装置、WAN				予習・復習を行うこと	
	13	インターネットとTCP/IP				予習・復習を行うこと	
	14	IPアドレスの管理、ポート番号				予習・復習を行うこと	
15	アプリケーションプロトコル				予習・復習を行うこと		
評価方法	定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎	○				90%
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
授業態度				◎		10%	
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	アルゴリズム I						
科目名(英)	Algorithm I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	高木 慎一		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	こて、システムエンジニア		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース1年						
授業概要	問題解決のための処理手順の手法としてのアルゴリズムについての基礎知識を身につける。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	◎			○		基本制御構造が理解でき、簡単なアルゴリズムを実現できる。	
	◎			○		繰り返し制御構造が理解でき、繰り返しと配列を用いた処理が実現できる。	
	◎			○		探索および整列アルゴリズムが理解でき、アルゴリズムを実現できる。	
	◎			○		再起処理が理解でき、アルゴリズムを実現できる。	
テキスト・教材 参考図書	基本情報技術者 試験対策テキストⅣ【アルゴリズム編】						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	導入:情報の扱い方と一般的知識の情報化について学ぶ					
	2	第1章:アルゴリズムの基礎1:アルゴリズムの重要性を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	3	第1章:アルゴリズムの基礎2:変数と定義の意味を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	4	第1章:アルゴリズムの基礎3:基本制御構造(順次と分岐)を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	5	第1章:アルゴリズムの基礎4:基本制御構造(繰り返し)を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	6	第1章:アルゴリズムの基礎5:繰り返しを用いた簡単な処理を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	7	第1章:アルゴリズムの基礎6:2次元配列と繰り返し処理の関連を学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	8	第2章:基本アルゴリズム1:最大値・最小値を求めるアルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	9	第2章:基本アルゴリズム2:線形探索アルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	10	第2章:基本アルゴリズム3:2分探索アルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	11	第2章:基本アルゴリズム4:選択法による整列アルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	12	第2章:基本アルゴリズム5:交換法による整列アルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	13	第2章:基本アルゴリズム6:挿入法による整列アルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
	14	第2章:基本アルゴリズム7:再帰を用いたアルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと	
15	第2章:基本アルゴリズム7:文字列操作アルゴリズムを学ぶ				教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
評価方法	定期試験(筆記)を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎				70%
	小テスト		○		○		20%
	宿題・レポート						
	発表・作品				◎		10%
授業態度							
履修上の注意	ほぼ全ての内容が相互に関連しています。授業を欠席すると以降の理解に支障をきたす可能性が高いため、できるだけ欠席しないように。						