

科目名	英文基礎Ⅱ									
科目名(英)	English Basic Ⅱ									
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	後期		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3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、長文の英文を読むことができる。				
		○				英語版のプログラミングツールを利用する事ができる。				
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	夏休みの感想の英作文・発表								
	2	否定文・疑問文					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。			
	3	現在完了形の3用法の復習					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	過去完了					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	疑問詞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。			
	6	疑問詞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。			
	7	間接疑問文					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。			
	8	接続詞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。			
	9	Thereの文					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。			
	10	会話文					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。			
	11	関係代名詞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。			
	12	関係代名詞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。			
	13	関係代名詞③					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	後期の文法の復習					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	学年のまとめ									
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 II											
科目名(英)	Game Math Basic II											
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		後期		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						
		○		○		一次元における運動の理解および活用が出来る						
		○		○		行列の演算手法について理解および活用が出来る						
		○		○		行列を活用した移動および回転が理解および活用が出来る						
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:前期のおさらい(ベクトルの外積・ベクトルの交差判定)										
	2	導入:前期のおさらい(ベクトルの交差判定と交点)										
	3	導入:前期のおさらい(ベクトルの反射)							小テスト実施の為復習をしておくこと。			
	4	第8章:一次元における運動										
	5	第8章:一次元における運動							小テスト実施の為復習をしておくこと。			
	6	第5章:行列の導入とゲームにおける利用箇所について学ぶ										
	7	第5章:行列の演算(加法・減法・乗法)										
	8	第5章:行列の演算(転置・単位行列)										
	9	第5章:行列の演算(小試験と解説)							小テスト実施の為復習をしておくこと。			
	10	第6章:行列の活用(平行移動)										
	11	第6章:行列の活用(拡大・縮小)										
	12	第6章:行列の活用(回転 2次元)										
	13	第6章:行列の活用(回転 3次元)										
	14	第6章:行列の活用(小試験と解説)							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。											

科目名	ゲームグラフィックスⅡ						
科目名(英)	Game GraphicsⅡ						
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	後期		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	3DCGソフトBlenderの基本操作をハンズオンで指導しながら、操作を習得し同時に3DCGの概要について理解する。						
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	
		○	○			Blenderのツール・メニューの基本操作方法を取得し、目方で3Dモデルの作成をすることが出来る。	
		○	○			ゲームに必要な3DCG素材を自分で制作できるようになる。	
		○				3DCGのデータの成り立ちや構造をゲームプログラミングの観点から説明する事が出来る。	
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	Blenderの紹介					
	2	Blenderでのモデリング(基本操作)					
	3	Blenderでのモデリング(キャラクターのモデリング)					
	4	テクスチャマッピング(UVマッピングの基本)					
	5	テクスチャマッピング(UVマッピングの基本)					
	6	テクスチャマッピング3(キャラクターモデルにテクスチャマッピング)					
	7	キャラクタ作成(素体モデルの編集)					
	8	キャラクタ作成(素体モデルの服の編集)					
	9	キャラクタ作成(素体モデルの服の編集)					
	10	キャラクタ作成(テクスチャマッピング)					
	11	アニメーション(キーフレームアニメーションの解説)					
	12	アニメーション(Rigifyの解説)					
	13	アニメーション(キーフレームの設定)					
	14	アニメーション(歩きアニメーション)					
	15	データ書き出し					
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	ゲームデザインⅡ						
科目名(英)	Game Design Ⅱ						
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	後期		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	前期のPowerpointによる企画作成を復習しながら、後期校内作品展示会と校外のコンテスト応募に向けた「おもしろいゲームデザイン」を考え、企画書にまとめ発表する訓練を再度行う。業界就職を目指す人間には企業から求められるポートフォリオ提出体裁を整えさせる。 また、実際のプロの開発フローについても都度理解を深める。						
授業形式	講義:		演習:	○	実習:		※ 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、前期の授業の振り返り解説、シラバスの提示と簡単な設問およびレポート記述し提出。					
	2	CEDECで行われている1seet企画コンテストを模した、「PERACON」の課題を演習。2020最新テーマ					前回レポート未提出な学生には提出させる。
	3	前回の続き、課題を各自でPowerpointによる企画書作成					PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。
	4	企画のスライド修正。PowerPointでのスライドの作成注意点とプレゼンテーション手法について再確認。					PCおよびPowerpointを使うので準備しておくこと。
	5	課題で作成したスライドを各自でPowerpointによるプレゼンテーション、質疑応答、講評。					スライドとプレゼンテーションの準備。
	6	課題で作成したスライドを各自でPowerpointによるプレゼンテーション、質疑応答、講評。					スライドとプレゼンテーションの準備。
	7	企画のスライド提出とフィードバック(評価・考察)。プロの企画書をサンプルとして見せつつ、修正点を教授。反省点含めレポート提出。					レポートの提出。
	8	日本ゲーム大賞からお題で改めて企画を考えてみる(2019年度「☆」)。今回は、グループワーク。					アイデアをまとめる。
	9	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させる。					チームを決め、役割分担を決める。
	10	引き続き、各企画の制作。					スライドとプレゼンテーションの準備。
	11	引き続き、各企画の制作。					スライドとプレゼンテーションの準備。
	12	各企画のチーム発表と評価・考察。					スライドとプレゼンテーションの準備。
	13	各企画のチーム発表と評価・考察。					スライドとプレゼンテーションの準備。
	14	ゲームのゲーム仕様(インターフェースやレベルデザインの概念の概略説明)について実例紹介と考察、。					
	15	後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Ⅱ									
科目名(英)	Computer Literacy Ⅱ									
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	後期			実務家教員 担当科目	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出題範囲であるコンピュータのハードフ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.第3章:磁気装置について学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		3-4.第4章:システムの処理形態について学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		5-6.第4章:クライアントサーバシステムについて学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		7-8.第4章:システムの信頼性と稼働率について学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		9-10.第4章:高信頼化技術について学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		11-12.第5章:タスク管理について学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		13-14.第5章:記憶管理【実記憶管理】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5章:記憶管理【仮想記憶管理】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5章:ミドルウェア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			
		19-20.第5章:ファイル編成法について学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		21-22.第5章:バックアップについて学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		23-24.第5章:オープンソースソフトウェアについて学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		25-26.第6章:論理ゲートについて学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		27-28.第6章:情報素子について学ぶ					教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
		29-30.基本情報技術者試験の午前問題に取り組む								
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	ゲームプログラミング基礎Ⅲ											
科目名(英)	Game Programming Basic Ⅲ											
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		後期		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	前期から継続して、2Dゲームプログラミングを行う。 前期の基礎的なオブジェクト指向から、C++言語における継承、ポリモーフィズム、 関数オブジェクト、ラムダ式、STL、テンプレート、デザインパターンを学習し、ゲーム開発で活用方法を学 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						
		○	○			ゲーム制作にあたり、C++の機能を効果的に用いることができる						
		○	○			2Dゲーム開発の機能追加を実装する事ができる。						
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.C++言語仕様・概念の講義、C++の基本的な仕様の学習										
		3-4.C++で必須なポリモーフィズム、継承などを学習する										
		5-6.vector、map、listなど基本的なSTLを学習する。										
		7-8.2D落ち物パズルゲームをC++言語で開発を行うためのフレームワークを作成する。										
		9-10.落ち物のオブジェクトの制御を実装する。										
		11-12.落ち物のオブジェクトの消滅判定を実装する。							課題提出			
		13-14.落ち物のオブジェクトのアニメーションを実装する。										
		15-16.状態毎にアニメーションの管理を実装する。							課題提出			
		17-20.落ち物のオブジェクト以外の部分の実装を行う。										
		21-24.連鎖中の演出の組み込み										
		25-26.2人プレイモードへの対応										
		27-30.ゲーム中以外のシーンを実装する。							課題提出			
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											
	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Ⅳ											
科目名(英)	Game Programming Basic Ⅳ											
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		後期		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	前期から継続して、2Dゲームプログラミングを行う。 前期の基礎的なオブジェクト指向から、C++言語における継承、ポリモーフィズム、 関数オブジェクト、ラムダ式、STL、テンプレート、デザインパターンを学習し、ゲーム開発で活用方法を学 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						
		○	○			ゲーム制作にあたり、C++の機能を効果的に用いることができる						
		○	○			2Dゲーム開発の機能追加を実装する事ができる。						
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.C++言語仕様・概念の講義、C++の基本的な仕様の学習										
		4-6.C++で必須なポリモーフィズム、継承などを学習する										
		7-9.vector、map、listなど基本的なSTLを学習する。										
		10-12.2D落ち物パズルゲームをC++言語で開発を行うためのフレームワークを作成する。										
		13-15.落ち物のオブジェクトの制御を実装する。										
		16-18.落ち物のオブジェクトの消滅判定を実装する。							課題提出			
		19-21.落ち物のオブジェクトのアニメーションを実装する。										
		22-24.状態毎にアニメーションの管理を実装する。							課題提出			
		25-30.落ち物のオブジェクト以外の部分の実装を行う。										
		31-36.連鎖中の演出の組み込み										
		37-39.2人プレイモードへの対応										
		40-45.ゲーム中以外のシーンを実装する。							課題提出			
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											
	発表・作品			○		◎		○				100%
履修上の注意												

科目名	システム設計Ⅱ									
科目名(英)	System Design Ⅱ									
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	後期			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				
	○					情報セキュリティの概念、管理、対策についての用語が理解できる				
		○				情報セキュリティ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				
	○					システム開発技術について用語が理解できる				
		○				システム開発技術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	情報セキュリティマネジメント					予習・復習を行うこと			
	2	リスクアセスメントとリスク対策					予習・復習を行うこと			
	3	暗号化技術とデジタル署名					予習・復習を行うこと			
	4	利用者認証					予習・復習を行うこと			
	5	セキュリティ技術とウイルス対策					予習・復習を行うこと			
	6	ファイアウォール					予習・復習を行うこと			
	7	開発モデルと開発工程					予習・復習を行うこと			
	8	開発アプローチと図解技法					予習・復習を行うこと			
	9	インタフェース設計の留意点					予習・復習を行うこと			
	10	ソフトウェア設計技法1					予習・復習を行うこと			
	11	ソフトウェア設計技法2					予習・復習を行うこと			
	12	テストの概要、技法、評価					予習・復習を行うこと			
	13	ソフトウェア開発管理技術1					予習・復習を行うこと			
	14	ソフトウェア開発管理技術2					予習・復習を行うこと			
	15	ソフトウェア開発管理技術3								
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 II										
科目名(英)	Algorithm II										
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		後期		実務家教員 担当科目		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	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応用知識を身につける。										
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					
		◎		○		データ構造の基礎知識が理解でき、リスト構造を用いたアルゴリズムを実現できる。					
		◎		○		スタック、キューの違いを理解し、関連アルゴリズムを実現できる。					
		◎		○		ツリー構造が理解でき、2分岐探索のアルゴリズムを実現できる。					
		◎		○		ファイル処理が理解でき、ファイル照合・更新の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	第1章:データ構造1:データ構造の基礎知識を学ぶ									
	2	第1章:データ構造2:リスト構造を利用した探索処理を学ぶ						教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	3	第1章:データ構造3:スタックを利用した処理を学ぶ						教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	4	第1章:データ構造4:キューを利用した処理を学ぶ						教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	5	第1章:データ構造5:ハッシュ法を利用した処理を学ぶ						教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	6	第1章:データ構造6:木構造を利用した処理を学ぶ						教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	7	第1章:データ構造7:2分探索木を利用した処理を学ぶ						教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	8	第1章:データ構造8:ヒープソートを利用した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			
	9	第1章:データ構造9:木構造の巡回方法を利用し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			
	10	第1章:データ構造10:最短経路探索を利用し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			
	11	第2章:応用アルゴリズム1:ファイル処理の基本と併合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:応用アルゴリズム2:ファイルの照合・更新の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:応用アルゴリズム3:コントロールブレイク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3章:アルゴリズムパターン1:構造体配列処理を学ぶ						教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと			
	15	第3章:アルゴリズムパターン2:画像データ処理を学ぶ						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										
	授業態度					◎				10%	
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。										

科目名	午前試験免除対策 ※12月						
科目名(英)	Morning Examination Exemption Measures						
単位数	2単位		時間数	30時間		担当者	高木 慎一、岡本 光弘、青柳 孝浩、真島 祐二
実施年度	2020年度		実施時期	後期		実務家教員 担当科目	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	国家資格である「基本情報技術者試験」の午前問題と同等の午前免除試験の問題演習を中心に授業を展開する。過去問題を解答・解説しながら、ハードウェア、ソフトウェア、データベース、ネットワーク、マネジメントなどを広く浅く学ぶ。						
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	
		○				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	試験対策テキストⅠ【ベーステクノロジー編】、 試験対策テキストⅡ【システムの開発と利用編】 試験対策テキストⅢ【マネジメントと戦略編】、 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	午前免除試験過去問を解く1(問01～問40)					
	2	午前免除試験過去問を解く1(問41～問80)					
	3	実力試験1：今までの学習内容を復習するためのテスト					
	4	午前免除試験過去問を解く2(問01～問40)					
	5	午前免除試験過去問を解く2(問41～問80)					
	6	実力試験2：今までの学習内容を復習するためのテスト					
	7	午前免除試験過去問を解く3(問01～問40)					
	8	午前免除試験過去問を解く3(問41～問80)					
	9	実力試験3：今までの学習内容を復習するためのテスト					
	10	午前免除試験過去問を解く4(問01～問40)					
	11	午前免除試験過去問を解く4(問41～問80)					
	12	実力試験4：今までの学習内容を復習するためのテスト					
	13	午前免除試験過去問を解く5(問01～問40)					
	14	午前免除試験過去問を解く5(問41～問80)					
	15	実力試験5：今までの学習内容を復習するためのテスト					
評価方法	(1)出席率と授業態度・意欲も課題の点数に加味する (2)CBT方式での実力試験を実施する。 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						
	小テスト	◎	○				90%
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	授業態度				◎		10%
履修上の注意							