

科目番号：コア-101

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
I Tの職業と情報倫理		10			10
科目概要	<p>これからITを学習するにあたって必要となる基礎知識とリテラシーについて、様々な具体例を通して学習する。</p> <p>なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティについて研究した実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。</p>				
学習到達目標	<p>取得すべき資格や将来について考えるとともに、ネット上の脅威から身を守り安心してサービスを利用する知識を身に付ける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	ITと応用分野	16		
	2	ITの職業と資格	17		
	3	学生を狙う悪質商法	18		
	4	個人情報とパスワード	19		
	5	不当請求と迷惑メール	20		
	6	メールや掲示板のマナーと法律	21		
	7	著作権、していいことと悪いこと	22		
	8	逮捕されるネットユーザたち	23		
	9	コンピュータウイルスと対策	24		
	10	科目試験	25		
	11		26		
	12		27		
	13		28		
	14		29		
	15		30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	I Tの職業と情報倫理			
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		<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：コア-103

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
ハードウェア		15			15
科目概要	コンピュータのハードウェアとしての構成要素やデータ表現、および動作原理について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。				
学習到達目標	ハードウェアから見たコンピュータの構成要素やデータ処理、および動作原理を理解して、システムのハードウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	コンピュータの基本構成	16		
	2	コンピュータのデータ表現	17		
	3	基数と基数変換	18		
	4	データの表現形式	19		
	5	中央処理装置と主記憶装置の構成	20		
	6	命令とアドレッシング	21		
	7	ALUの構成回路	22		
	8	高速化技術	23		
	9	補助記憶装置 磁気ディスク	24		
	10	補助記憶装置 光ディスク、その他	25		
	11	入力装置	26		
	12	出力装置	27		
	13	その他の入出力装置	28		
	14	入出力制御方式/インターフェース	29		
	15	科目試験	30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	ITワールド	インフォテック・サーブ		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	ITパスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
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		<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：コア-113

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
システムとソフトウェア		15			15
科目概要	コンピュータのソフトウェアとしての構成要素やインタフェース設計について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。				
学習到達目標	ソフトウェアから見たコンピュータの構成要素やインタフェース設計を理解して、最適なソフトウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	情報処理システムの処理形態	16		
	2	高信頼化システムの構成	17		
	3	情報処理システムの評価	18		
	4	ヒューマンインタフェース	19		
	5	マルチメディア	20		
	6	ソフトウェアの分類	21		
	7	オープンソースソフトウェア	22		
	8	OSの機能と構成	23		
	9	OSの管理機能	24		
	10	プログラム言語	25		
	11	言語プロセッサ	26		
	12	プログラムの属性	27		
	13	ファイル	28		
	14	バックアップ	29		
	15	科目試験	30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	ITワールド	株式会社インフォテック・サーブ		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	ITパスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	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		<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：コア-114

科目名		時間数(90分)			
データとアルゴリズム		講義	演習	実習	合計
		15			15
科目概要	データベースの「概念」「データベース管理システム(DBMS)」「正規化」「SQL」について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。 フローチャートを用いて代表的なアルゴリズムについて、講義と演習問題を通して表現できる知識を習得する。				
学習到達目標	データベースシステムの動作原理や利活用と基本的な設計を理解して、データベースを使った最適なシステムを構築するための基礎知識を身に付ける。 アルゴリズムを設計・表現する方法を習得するとともに、それをプログラム言語に置き換えることができる能力を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	データベースの概念	16		
	2	データベースの設計	17		
	3	SQL (データ定義)	18		
	4	SQL (データ操作)	19		
	5		20		
	6		21		
	7	いろいろなデータベース	22		
	8	データ構造	23		
	9		24		
	10	フローチャート	25		
	11	データ探索処理	26		
	12	データ整列処理	27		
	13	その他のアルゴリズム	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	ITワールド	インフォテック・サーブ		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	ITパスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	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		<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：コア-115

科目名		時間数(90分)			
システム開発と情報戦略		講義	演習	実習	合計
		15			15
科目概要	<p>システム要件定義からソフトウェア詳細設計工程について、講義と練習問題を通して様々なシステムの開発方法を習得する。</p> <p>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。</p>				
学習到達目標	システム開発の流れと各工程の役割に必要な手法や手順を理解することで、最適なシステムを構築するための基礎知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	情報システム戦略のプロセス			
	2	業務プロセスとソリューションビジネス			
	3	企画プロセス/プロジェクト計画の管理			
	4	要件定義プロセス/要件定義の管理			
	5	調達の管理			
	6	システム開発プロセス			
	7	ソフトウェア実装プロセス			
	8	保守・廃棄プロセス			
	9	ソフトウェア開発手法			
	10	ソフトウェア設計手法			
	11	開発プロセス			
	12	システム開発環境			
	13	Webアプリケーション開発			
	14	まとめ			
	15	科目試験			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	IT戦略とマネジメント	インフォテック・サーブ		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	ITパスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	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		<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		

科目名		時間数(90分)			
IT戦略とマネジメント		講義	演習	実習	合計
		30			30
科目概要	企業におけるIT戦略で重要となる「システム戦略」「経営戦略」「企業と法務」「プロジェクトマネジメント」「サービスマネジメント」について、講義を通して用語知識を習得する。				
学習到達目標	企業の様々なプロジェクトに対し、IT化を推進する人材としてアドバイスできる基礎知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	企業活動1	16	ビジネスインダストリ1	
	2	企業活動2	17	ビジネスインダストリ2	
	3	企業活動3	18	ビジネスインダストリ3	
	4	企業会計1	19	プロジェクトマネジメントの概要	
	5	企業会計2	20	プロジェクトマネジメントのプロセス1	
	6	経営科学1	21	プロジェクトマネジメントのプロセス2	
	7	経営科学2	22	プロジェクトマネジメントのプロセス3	
	8	経営科学3	23	サービスマネジメントの概要	
	9	経営科学4	24	サービスマネジメントの手法1	
	10	法務と標準化1	25	サービスマネジメントの手法2	
	11	法務と標準化2	26	システム監査1	
	12	法務と標準化3	27	システム監査2	
	13	経営戦略マネジメント1	28	内部統制	
	14	経営戦略マネジメント	29	まとめ	
	15	技術戦略マネジメント	30	科目試験	
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	IT戦略とマネジメント	インフォテック・サーブ		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	ITパスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	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		<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		

科目名		時間数(90分)			
アルゴリズム(疑似言語実践)		講義	演習	実習	合計
			45		45
科目概要	基本となるアルゴリズムについて、講義と演習問題を通してフローチャート及び疑似言語を用いて表現できる知識を習得する。				
学習到達目標	プログラミングの基本となるアルゴリズムを理解し、様々な問題解決ができる知識と能力を身に付けるとともに、情報処理技術者試験「基本情報技術者試験」のアルゴリズム問題が解けるようになる。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1	アルゴリズムとは		24	基本交換法
	2	流れ図とは		25	ヒープソート
	3	基本制御構造		26	基本交換法
	4	変数と定数		27	シェーカーソート
	5	カウンタ		28	基本挿入法
	6	疑似言語とは		29	シェルソート
	7	分岐処理①		30	クイックソート
	8	分岐処理②		31	マージソート
	9	繰返処理①		32	ボイヤムーア法
	10	繰返処理②		33	リスト
	11	疑似言語と流れ図の変換①		34	単方向リスト
	12	疑似言語と流れ図の変換②		35	双方向リスト
	13	関数とは①		36	スタック/キュー
	14	関数とは②		37	ハッシュ表
	15	集計		38	木構造
	16	複合条件		39	二分探索木/ヒープ木
	17	一次元配列①		40	基本情報技術者試験 科目B対策
	18	一次元配列②		41	
	19	二次元配列①		42	
	20	二次元配列②		43	
	21	線形探索法		44	
	22	二分探索法		45	
	23	基本選択法			
24					
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	疑似言語で学ぶアルゴリズム	株式会社インフォテック・サーブ		
	副教材	基本情報技術者試験 過去問題	IPA 独立法人情報処理推進機構		
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	科目試験で評価		<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：MM-101

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
CG入門		30			30
科目概要	コンピュータグラフィックス(CG)に関する専門用語や技法について、講義と実例を通して基礎となる知識を学習する。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でCG制作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	ゲームクリエイターやCGクリエイターとして活躍するために必要な専門用語や技法を学び、ゲームやCGを作成するソフトウェアのマニュアルやゲーム・CG関連書籍を理解できるようになる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	CGとは	16	アニメーション(手法)	
	2	CG制作のワークフロー	17	カメラワーク(フレーミング)	
	3	表現の基礎	18	カメラワーク(カメラアングル)	
	4	遠近法と色	19	ライティング(ライトの種類と強さ)	
	5	文字とタイポグラフィ	20	ライティング(影)	
	6	2次元CGとは	21	ライティング(三灯照明)	
	7	デジタル画像の基礎	22	レンダリング(処理方法)	
	8	ラスタ形式とベクタ形式	23	レンダリング(表現方法)	
	9	写真撮影とレタッチ	24	合成(コンポジット)	
	10	3次元CGとは	25	編集(理論)	
	11	モデリング(座標系と点・線・面)	26	編集(手順・手法)	
	12	モデリング(モデリング手法)	27	技術の基礎	
	13	マテリアル(基本パラメータ)	28	知的財産権とは	
	14	マテリアル(マッピング)	29	著作権法	
	15	アニメーション(リギング)	30	科目試験	
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	入門CGデザイン	CG-ARTS協会		
		CGクリエイター検定 公式問題集	CG-ARTS協会		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	CGクリエイター検定試験ベーシック		CG-ARTS協会		
成績評価方法	科目試験 検定試験結果		<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：MM-103

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
ゲームプランニング		10	5		15
科目概要	<p>ゲーム開発の第一歩である企画書の作成について、講義と演習を通して発想から企画書の作成までを習得する。 なお、本科目はゲーム開発企業でゲーム開発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。</p>				
学習到達目標	<p>ゲームを開発するための発想法から、そのアイデアを整理して企画書を作成するまでができるようになる。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	ゲーム制作の基礎知識	10	ジャンル別 企画書作成のポイント	
	2	ゲームの企画書		総合演習	
	3	プランナー	11	総合演習	
	4	グループ作成演習	12	ブラッシュアップ	
	4	アイデアの抽出		クリンナップ	
	5	ブレインストーミング&KJ法演習	13	総合演習	
	6	企画書のレイアウト	14	科目のまとめ&作品紹介	
	7	ビジュアルの重要性	15	科目試験	
	8	プレゼンテーション			
	8	アイデアのまとめ演習			
	9	企画書の作り方と仕様書			
	9	総合演習			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	配布資料			
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 科目試験 (40%) 演習問題 (60%) 別途定める評価シートに基づく		<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		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
企画／提案書	提出状況	完成している	<input type="checkbox"/> 50点
		未完成（半分以上）	<input type="checkbox"/> 40点
		未完成（半分以下）	<input type="checkbox"/> 30点
	内容（構成）	問題なし	<input type="checkbox"/> 10点
		一部問題あり	<input type="checkbox"/> 8点
		全体的に指摘が目立つ	<input type="checkbox"/> 5点
	内容（面白さ）	面白い	<input type="checkbox"/> 10点
		平凡	<input type="checkbox"/> 8点
		つまらない	<input type="checkbox"/> 5点
プレゼンテーション	態度／声量	良い	<input type="checkbox"/> 10点
		並	<input type="checkbox"/> 8点
		悪い	<input type="checkbox"/> 5点
	内容／組立	良い	<input type="checkbox"/> 10点
		並	<input type="checkbox"/> 8点
		悪い	<input type="checkbox"/> 5点
	説得力	良い	<input type="checkbox"/> 10点
		並	<input type="checkbox"/> 8点
		悪い	<input type="checkbox"/> 5点
(合計)		点／100点	

科目番号：MM-104

科目名		時間数(90分)			
ゲームプログラミング 1		講義	演習	実習	合計
		5		40	45
科目概要	ゲームを開発するときに使用されているC#について、講義・練習問題・実習問題を通して、基本文法から基礎的な2Dゲーム作成ができるまでを習得する。				
学習到達目標	ゲームエンジンである「Unity」とC#の基本文法やライブラリーを使って、基礎的な2Dゲームのプログラミングができる技術を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	Unity開発の準備	26		
2	Unityの操作方法(1)	27			
3	Unityの操作方法(2)	28			
4	C#プログラミングの基本	29			
5	UnityとC#の基本	30			
6	Unityを用いた ゲーム制作(1)	31			
7		32			
8		33			
9		34			
10		35			
11		36			
12		37			
13		38			
14		39			
15		40			
16	Unityを用いた ゲーム制作(2)	41			
17		42			
18		43			
19		44			
20		45			
21					
22					
23					
24					
25					
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	UnityではじめるC# 基礎編 改訂版	エムディエヌコーポレーション		
実習環境	Unity				
	VisualStudio C#				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	総合演習 別途定める評価シートに基づく		<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		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
ゲーム制作（1）	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 80 点
		工夫点につき（最大 20 点）	5 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2 点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 60 点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 30 点
小計			最大 100 点
ゲーム制作（2）	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 80 点
		工夫点につき（最大 20 点）	5 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2 点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 60 点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 30 点
小計			最大 100 点
総合演習	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 80 点
		工夫点につき（最大 20 点）	5 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2 点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 60 点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 30 点
小計			最大 100 点
ゲーム制作課題 総計			最大 300 点

※ 各ゲーム制作課題に対する点数の平均値を評価とする。

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
デザインツール入門				30	30
科目概要	CGアプリケーション(「Photoshop」「Illustrator」)を使ったデジタルコンテンツの制作について、講義と実習課題を通して基礎知識と基本操作を習得し、各アプリケーション間の連携作業を身に付ける。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でデザイン・CG映像制作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	ゲーム会社やデザイン会社で実際に使われているソフトウェアを使って、デジタルコンテンツ制作の基礎力を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	Photoshopの基本操作	16	オブジェクトの編集	
	2	ドキュメントウィンドウ	17	オブジェクトの装飾	
	3	ペイントツール	18	イラストの作成	
	4	選択範囲	19	文字の作成と編集	
	5	画像の補正	20	実習①	
	6	色調補正	21	実習②	
	7	画像の合成	22	実習③	
	8	フィルター	23	実習④	
	9	ロゴの作成	24	作品制作(1)	
	10	実習①	25		
	11	実習②	26		
	12	実習③	27		
	13	Illustrator基本操作	28		
	14	図形の描画とパスの作成	29		
	15	オブジェクトの塗りと線	30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	初めてだけどいっぱいやりたい Photoshop よくばり入門	インプレス		
	副教材	配布資料			
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshop(Adobe) ・Illustrator(Adobe) 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・実習評価(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		

科目名		時間数(90分)			
ネットワークとセキュリティ		講義	演習	実習	合計
		45			45
科目概要	ネットワーク及び情報セキュリティの概念と技術に関する知識を、講義を通して習得する。				
学習到達目標	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1		24	通信プロトコル	
	2	ネットワーク方式	25	・アプリケーション層、CORBA	
	3	ネットワークの基礎	26	ネットワーク管理	
	4		27		
	5	ネットワーク方式	28	ネットワーク応用技術	
	6	性能計算とインターネット	29		
	7		30	情報セキュリティの基礎	
	8	データ通信と制御	31		
	9	ネットワークアーキテクチャ	32	セキュリティの概念	
	10		33		
	11	データ通信と制御	34	セキュリティ技術	
	12	LAN 間接続装置と伝送制御	35		
	13		36	情報セキュリティ管理	
	14		37		
	15		38	リスク分析と評価	
	16	通信プロトコル TCP/IP	39		
	17		40	情報セキュリティポリシー	
	18		41	情報セキュリティマネジメント	
	19	通信プロトコル データリンク層	42	情報セキュリティ機関と評価基準	
	20		43	情報セキュリティ対策と実装技術	
	21	通信プロトコル	44		
	22	ネットワーク層、トランスポート層	45	科目試験	
	23				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	IT ワールド	インフォテック・サーブ		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	IT パスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
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		<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：MM-111

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
プログラミング入門		10		35	45
科目概要	ゲームを開発する際に使用されているC#について、講義・練習問題・実習問題を通して、基本文法から基礎的なアプリケーション制作ができるまでの技術を習得する。				
学習到達目標	C#の基本文法や順次・選択・繰返しの基本構造を使って、基礎的なアプリケーション制作に必要なプログラミング能力を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	C#言語の基本	24	実習(配列)	
	2	VisualStudioの使い方	25		
	3	変数の宣言、変数の利用	26		
	4	式と演算子	27	中間演習	
	5		28		
	6	実習(使い方・変数・式と演算子)	29		
	7		30	関数(1)	
	8	基本制御文(直線型)	31	関数(2)	
	9		32		
	10	実習(直線型)	33	実習(関数)	
	11	基本制御文(分岐型)	34		
	12		35	オブジェクト指向	
	13	実習(分岐型)	36		
	14	基本制御文(繰返し型)	37		
	15		38	実習(オブジェクト指向)	
	16	実習(繰返し方)	39		
	17	基本制御文(応用)	40		
	18		41		
	19		42	総合演習	
	20	実習(応用)	43		
	21		44		
	22	配列	45		
	23	実習(配列)			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	なるほどなっとくC#入門	技術評論社		
実習環境	VisualStudio C#				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	総合演習 別途定める評価シートに基づく		<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		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
実習課題	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2 点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 10 点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 0 点
小計			最大 100 点
中間演習	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2 点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 30 点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 0 点
小計			最大 100 点
総合演習	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2 点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 30 点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 0 点
小計			最大 100 点
各演習の総計			最大 300 点

※ 各演習の実績（100点満点）から平均した得点を評価とする。

科目番号：MM-112

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
3Dデザイン入門				45	45
科目概要	<p>CGアプリケーション(「Maya」)を使ったデジタルコンテンツの制作について、講義と実習課題を通して基礎知識と基本操作を習得し、簡単な3DCGモデルの制作技術を習得する。</p> <p>なお、本科目はコンテンツ開発企業でデザイン・CG映像制作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。</p>				
学習到達目標	<p>ゲーム会社やデザイン会社で実際に使われているソフトウェアを使って、マルチメディアに必要となる3DCGモデルの制作技術を習得する。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	基礎用語の確認	26		
2	基本オペレーション	27			
3	スイープ表現	28			
4	基本モデルの作成	29			
5		30			
6		31			
7		32			
8		33			
9		34			
10		35			
11	イルカのモデル作成	36			
12		37			
13		38			
14		39			
15		40			
16		41			
17		42			
18	ローポリゴンキャラ作成	43			
19		44			
20		45			
21					
22					
23					
24					
25					
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版	ボーンデジタル		
	配布資料				
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・Maya(Autodesk) 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習評価 別途定める評価シートに基づく 		<p><評価基準> 100~90点：秀</p> <p>89~80点：優</p> <p>79~70点：良</p>		

69～60点：可
59点以下：不可

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
基本モデル	モデル①	完成	<input type="checkbox"/> 10点
		未完成	<input type="checkbox"/> 5点
	モデル②	完成	<input type="checkbox"/> 10点
		未完成	<input type="checkbox"/> 5点
	モデル③	完成	<input type="checkbox"/> 10点
		未完成	<input type="checkbox"/> 5点
	モデル④	完成	<input type="checkbox"/> 10点
		未完成	<input type="checkbox"/> 5点
イルカのモデル	品質	とても良い	<input type="checkbox"/> 15点
		良い	<input type="checkbox"/> 10点
		普通	<input type="checkbox"/> 5点
	ポリゴン数	最適数	<input type="checkbox"/> 15点
		ある程度の数	<input type="checkbox"/> 10点
		粗い	<input type="checkbox"/> 5点
ローポリゴンキャラ	等身バランス	適切	<input type="checkbox"/> 10点
		まあ適切	<input type="checkbox"/> 8点
		適切でない	<input type="checkbox"/> 5点
	UVマップ	自然	<input type="checkbox"/> 10点
		まあ自然	<input type="checkbox"/> 8点
		不自然	<input type="checkbox"/> 5点
	ポリゴン	最適	<input type="checkbox"/> 10点
		普通	<input type="checkbox"/> 8点
		粗い	<input type="checkbox"/> 5点

科目番号：MM-114

科目名		時間数(90分)			
特別講座1 (CG-ARTS)		講義	演習	実習	合計
		60			60
科目概要	CGクリエイター検定ベーシック試験を合格させるべく対策授業を行う。				
学習到達目標	CGクリエイター検定ベーシック資格を取得することを目標とする。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1 ～ 60	CGクリエイター検定ベーシック対策			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	対策プリント	KCSF作成		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	CGクリエイター検定ベーシック		公益財団法人画像情報教育振興協会		
成績評価方法	資格取得状況と模擬試験の結果で評価		<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：MM-117

科目名		時間数(90分)				
特別講座1(基本情報)		講義	演習	実習	合計	
		30			30	
科目概要	情報処理技術者試験を合格させるべく対策授業を行う。					
学習到達目標	情報処理国家試験資格を取得することを目標とする。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	情報処理技術者試験対策				
	～					
	30					
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	対策プリント		KCSF作成		
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		
	情報セキュリティマネジメント試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
成績評価方法	資格取得状況と模擬試験の結果で評価			<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：MM-119

科目名		時間数(90分)			
ゲームプログラム入門		講義	演習	実習	合計
				30	30
科目概要	ゲーム開発を行うにあたって使用されるC#およびゲームエンジンであるUnityの紐づけた学習を行い、基本的な操作方法やゲーム開発における基礎的な知識と技術までを習得する。				
学習到達目標	ゲームエンジンである「Unity」とC#の基本文法やライブラリーを使って、ツールの操作方法から基礎的なプログラミングができる技術を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	C#の基本構文の復習	16	Unityを用いた ゲーム制作(基礎1)	
2		17			
3	オブジェクト指向の復習	18			
4		19			
5		20			
6	UnityとC#の紐づけ	21			
7		22			
8		23			
9	UnityとC#の関係性	24			
10		25			
11		26			
12	Unityにおける	27			
13	ゲーム制作の考え方	28			
14		29			
15		30	まとめ		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	UnityではじめるC# 基礎編 改訂版	エムディエヌコーポレーション		
実習環境	Unity VisualStudio C#				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	総合演習 別途定める評価シートに基づく		<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		

【評価シート（サンプル）】

分類	評価ポイント	評価と配点	
ゲーム制作（基礎1）	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 80点
		工夫点につき（最大20点）	5点
		1ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 60点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 30点
小計			最大 100点
ゲーム制作（基礎2）	完成状況	完成	<input type="checkbox"/> 80点
		工夫点につき（最大20点）	5点
		1ミス（誤表示、誤動作）につき	<input type="checkbox"/> -2点
		提出済み（完成）	<input type="checkbox"/> 60点
		提出済み（未完成）	<input type="checkbox"/> 30点
小計			最大 100点
ゲーム制作課題 総計			最大 200点

※ 各ゲーム制作課題に対する点数の平均値を評価とする。

科目番号：MM-120

科目名		時間数(90分)				
ハードウェア		講義	演習	実習	合計	
		45			45	
科目概要	コンピュータのハードウェアとしての構成要素やデータ表現、および動作原理について、講義と豊富な練習問題を通して習得する。					
学習到達目標	ハードウェアから見たコンピュータの構成要素やデータ処理、および動作原理を理解して、システムのハードウェア構成を決定するための基礎知識を身に付ける。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	コンピュータの基本構成		24	高速化技術	
	2			25		
	3			26		
	4	コンピュータのデータ表現		27		
	5			28		
	6			29		
	7	基数と基数変換		30	補助記憶装置 磁気ディスク	
	8			31		
	9			32		
	10			33		
	11	データの表現形式		34	補助記憶装置 光ディスク、その他	
	12			35		
	13			36		
	14			37	入力装置	
	15			38		
	16	中央処理装置と主記憶装置の構成		39	出力装置	
	17			40		
	18			41	その他の入出力装置	
	19	命令とアドレッシング		42		
	20			43	入出力制御方式/インターフェース	
	21			44		
	22	ALUの構成回路		45	科目試験	
	23					
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	ITワールド		インフォテック・サーブ		
実習環境						
目標資格	資格名			実施団体		
	ITパスポート試験			IPA 独立法人情報処理推進機構		
	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		<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：MM-123

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
システム開発と情報戦略		45			45
科目概要	<p>システム要件定義からソフトウェア詳細設計工程について、講義と練習問題を通して様々なシステムの開発方法を習得する。</p> <p>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。</p>				
学習到達目標	システム開発の流れと各工程の役割に必要な手法や手順を理解することで、最適なシステムを構築するための基礎知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	情報システム戦略のプロセス	24	システム・運用テスト	
2	業務プロセス	25			
	3	ソリューションビジネス	26	運用保守	
	4		27		
	5	企画プロセス/プロジェクト計画の管理	28	保守廃棄プロセス	
	6		29		
	7	要件定義プロセス/要件定義の管理	30		
	8		31	ソフトウェア開発手法	
	9	調達の管理	32		
	10		33		
	11	システム開発プロセス	34	ソフトウェア設計手法	
	12		35		
	13	要件定義	36		
	14		37	開発プロセス	
	15	基本設計/外部設計	38		
	16		39		
	17		40	システム開発環境	
	18	詳細設計/プログラム設計	41		
	19		42		
	20	実装	43	クリエイティブコンテンツの開発	
	21		44		
	22	単体・結合テスト	45	科目試験	
	23				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	IT戦略とマネジメント	インフォテック・サーブ		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	ITパスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	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		<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		

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
ネットワーク応用1		15			15
科目概要	ネットワーク構成の理論や設計方法について、講義を通して必要な知識と具体的手法を習得する。				
学習到達目標	システムエンジニアやネットワークエンジニアに必要なネットワーク理論やネットワーク設計方法を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	基本的なネットワークの理論と概念 通信技術の基本要素 ネットワーク通信とプロトコル	8	基本的なルーティングの考え方とプロトコル(ゲートウェイルーティング、高可用性)	
		OSI参照モデルとは	9	適切なアドレッシング設定を行う(IPv6)	
2	TCP/IPプロトコルスイート さまざまなケーブルとコネクタ ネットワーク機器の設置と配線	10	さまざまなWANテクノロジーの特徴とメリット		
3	イーサネット(有線接続)ネットワーク 一般的なネットワークテクノロジーの違い 適切なアドレッシング設定を行う(MACアドレス)	11	ネットワークの違い ネットワークサービスとアプリケーションの利用		
4	基本的なネットワークの実装 さまざまなネットワークデバイスの機能と役割	12	ネットワークサービス/アプリケーションの設置や設定 ネットワーク設備の安全対策		
5	適切なアドレッシング設定を行う(IPv4)	13	クラウドや仮想化をサポートするテクノロジー		
6	適切なアドレッシング設定を行う(NAT/PAT、キャスト)	14	ワイヤレス接続ネットワーク		
7	基本的なルーティングの考え方とプロトコル(静的・動的ルーティング、ルーティングプロトコル)	15	科目試験		
使用教材	主教材		インプレス		
	ストーリーで学ぶ ネットワークの基本				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	CompTIA Network+		CompTIA		
	基本情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	応用情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	ネットワークスペシャリスト試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
成績評価方法	科目試験		<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		

科目名		時間数(90分)			
SEA/J基礎		講義	演習	実習	合計
		30			30
科目概要	情報セキュリティ全般の知識について、SEA/J基礎コースの講義と過去問題を通して習得する。				
学習到達目標	SEA/J基礎(CSBM)資格を取得し、企業等でセキュリティ・リーダーとなる基礎知識を習得する				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	情報セキュリティマネジメント	15	ID管理と認証、パスワード認証、バイOMETRICS認証、認証デバイス	
	2	セキュリティ運用		認証プロトコル、シングルサインオン、アクセス制御手法	
	3	インフラセキュリティ	16	プログラミング	
	4			不正プログラム	
	5	不正アクセス	17	不正プログラムの基礎、共通鍵	
	6	ファイアウォールの概念		公開鍵、その他の鍵	
	7	ネットワークアクセスコントロール	18	電子署名	
	8	NAT		PKI	
	9	ファイアウォールの導入と運用	19	セキュリティプロトコル	
	10	IDSの概要と構成		標準規格	
	11	検知アルゴリズム	20	法令	
	12	侵入検知関連技術		資格試験対策	
	13	アプリケーションセキュリティ(DNS、電子メール)	21	科目試験	
	14	アプリケーションセキュリティ(Web)			
15	サービス管理、ファイルシステム管理、アカウント管理、ネットワーク保護				
16	修正プログラムの管理、ログ管理、監査機能、Trusted OS				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	情報セキュリティ技術認定 基礎コーステキスト	SEA/J		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	情報セキュリティ技術認定 基礎(CSBM)		SEA/J		
	基本情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	応用情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
情報セキュリティマネジメント試験		IPA 独立法人情報処理推進機構			
成績評価方法	科目試験		<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：シス-104

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
MySQL基礎		2		13	15
科目概要	データベース操作言語（SQL）とデータの正規化について、演習を中心とした授業を通して実践的に学習する科目である。				
学習到達目標	実践的なデータベース操作言語（SQL）とデータの正規化を理解し、企業等でデータベーススペシャリストとして活躍するための基礎力を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	SELECT文の基本 集合関数	9	追加・更新・削除	
	2	WHERE句	10	テーブル&ビューの作成	
	3	GROUP BY句 HAVING句	11	データベース設計	
	4	CASE式 ORDER BY句 DISTINCTキーワード	12	データ正規化演習	
	5	副問い合わせ ASキーワード	13	データ正規化演習	
	6	JOIN句	14		
	7	OUTER JOIN句	15	科目試験	
	8	EXISTS句 UNION演算子			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	3ステップでしっかり学ぶ MySQL 入門 [改訂2版]	技術評論社		
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		
	応用情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	データベーススペシャリスト試験 ORACLE MASTER Bronze SQL 基礎		IPA 独立法人情報処理推進機構 オラクル		
成績評価方法	・科目試験（80%） ・演習評価（20%）		<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：シス-105

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
HTMLとCSS		1		14	15
科目概要	ホームページ作成やWebアプリケーション開発で必要となる「HTML」「CSS」「JavaScript」について、実習課題を通して基本文法から活用法までを習得する。				
学習到達目標	Webサイトデザインの基礎とサーバーサイドで使用されている JavaScript を取得し、ショッピングサイト等を構築する基礎知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	Webサイトの仕組み	16		
	2	Webページの技術	17		
	3	HTMLファイルの基本	18		
	4	コンテンツ・モデル	19		
	5	テキストの表示	20		
	6	コンテンツの表示	21		
	7	リスト	22		
	8	テーブル	23		
	9	フォーム	24		
	10	Webサーバで入力を確認する	25		
	11	CSS3でWebページをレイアウト	26		
	12	JavaScript(制御文)	27		
	13	JavaScript(イベント)	28		
	14	関数とJavaScriptのオブジェクト	29		
	15	JavaScriptの応用	30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	なし(独自の教材を使用)			
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・Webブラウザ ・TeraPad 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	課題提出		<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：シス-109

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
ネットワークとセキュリティ		15			15
科目概要	ネットワーク及び情報セキュリティの概念と技術に関する知識を、講義を通して習得する。				
学習到達目標	ネットワーク分野とセキュリティ分野において、その概念を理解するのに必要な用語知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	インターネット	16		
	2	ネットワークアーキテクチャ	17		
	3	TCP/IP	18		
	4	LAN	19		
	5	その他の LAN 技術	20		
	6	ネットワークの構成要素	21		
	7	ネットワークの基礎技術	22		
	8	ネットワーク運用管理	23		
	9	情報セキュリティの概念	24		
	10	情報セキュリティ技術	25		
	11	情報セキュリティ管理	26		
	12	情報セキュリティ機関・評価基準	27		
	13	情報セキュリティ対策	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	ITワールド	インフォテック・サーブ		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	IT パスポート試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
	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		<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：シス-111

科目名		時間数(90分)				
特別講座1		講義	演習	実習	合計	
		120			120	
科目概要	情報処理技術者試験やベンダー試験に合格させるべく対策授業を行う					
学習到達目標	<p>学生が国家試験に対する知識を取得し、その後、資格を取得することを目標とします。</p> <p>学生がベンダ試験に対する知識を取得し、その後、資格を取得することを目標とします。</p>					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1 ～ 45	基本情報技術者 午前問題				
	46 ～ 90	基本情報技術者 午後問題				
	91 ～ 120	Java SE Bronze 問題集				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	基本情報技術者 午前問題集		インフォテックサーブ		
		基本情報技術者 午後問題集		インフォテックサーブ		
		徹底攻略 Java SE Bronze 問題集		インプレス		
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		
	Java SE Bronze			Oracle		
成績評価方法	科目試験		<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：シス-112

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
オブジェクト指向プログラミング基礎		13		62	75
科目概要	<p>オブジェクト指向の基本的な考え方とJavaによる実装について、講義と実習問題を通して、システムを構築する知識を学習する。 なお、本科目は、IT企業のシステム開発でプログラミング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。</p>				
学習到達目標	<p>Javaの基本文法やライブラリを利用して、オブジェクト指向プログラミングができる技術を身に付ける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	オブジェクト指向を始めよう	23	文字列と日付の扱い	
	2	クラスとインスタンス	24	コレクション	
	3	プログラミング実習	25	プログラミング実習(コレクション)	
	4	(クラスとインスタンス)	26		
	5	様々なクラス機構	27	例外	
	6	プログラミング実習(参照)	28	プログラミング実習(例外)	
	7		29		
	8	継承	30	ファイルアクセス	
	9	プログラミング実習(継承)	31	プログラミング実習(ファイルアクセス)	
	10		32		
	11	高度な継承 (抽象クラス・インタフェース)	33	データベース操作	
	12	プログラミング実習 (高度な継承)	34	プログラミング実習(データベース操作)	
	13		35		
	14	多様性	36 ～ 74	プログラミング総合演習	
	15	プログラミング実習 (多様性)	75	総合試験	
	16				
	17	カプセル化			
	18	プログラミング実習(カプセル化)			
	19				
	20	Javaを支えるクラスたち			
	21	プログラミング実習 (Javaを支えるクラスたち)			
	22				
	使用教材	書籍名		出版社	
主教材		スッキリわかるJava入門 第3版	インプレス		
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> ・JDK (Java SE 8以降) ・データベース (MySQL または PostgreSQL) ・Java開発ツール (Eclipse を推奨) 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・科目試験 (60%) ・実習課題 (40%) 		<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：シス-113

科目名		時間数(90分)						
AIの活用と開発手法		講義	演習	実習	合計			
		15			15			
科目概要	AIの歴史や発展の過程および最新の活用事例を確認しながら、AIの仕組みや開発手法について学習する。							
学習到達目標	機械学習の手法や実装方法といったAIの技術要素を理解するとともに、AIが産業に与える影響や問題点についても考察を行い、AIを使ったコンピュータシステムを構築するうえで必要となる基礎を身に着ける。							
講義計画	回	内容			回	内容		
	1	AIの歴史						
	2	AIの概略と種類(1)						
	3	AIの概略と種類(2)						
	4	AIにできること						
	5	機会学習(1)						
	6	機会学習(2)						
	7	ニューラルネットワーク						
	8	ディープラーニング(深層学習)						
	9	AIの実例(1)						
	10	AIの実例(2)						
	11	AIの実例(3)						
	12	AIの実装手段						
	13	AIの発達と影響を受ける産業						
	14	AIの将来						
	15	科目試験						
使用教材	書籍名			出版社				
	主教材	AIの活用と開発手法(学習ノート)		電子開発学園				
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			<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：シス-115

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
プログラミング基礎				15	15
科目概要	AI開発においてニーズが高まっているPythonについて、講義・実習を通して基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。 なお、本科目は、IT企業のシステム開発でプログラミング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	Pythonの基本文法や標準ライブラリを使用して、基礎的なアルゴリズムのプログラミングができる技術を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	Pythonの実行環境 Hello World	16		
	2	変数/文字列/算術演算子/比較演算子	17		
	3	if文 分岐/多分岐	18		
	4	for文	19		
	5	While文	20		
	6	リストの操作	21		
	7	辞書	22		
	8	関数	23		
	9	基本的な文字列操作	24		
	10	正規表現/メタ文字/パターンマッチ	25		
	11	ファイルの読み込み/書き出し	26		
	12	クラスとは	27		
	13	プログラミング実習	28		
	14	プログラミング実習	29		
	15	プログラミング実習	30		
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Pythonの絵本	翔泳社		
実習環境	<ul style="list-style-type: none"> Pythonパッケージ (3.11.3) テキストエディタ (Visual Studio Code) 				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	実習課題		<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-103

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
ヒューマンスキル基礎			15		15
科目概要	社会人基礎力の3つの力「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」について、ストーリーベースドラニング(SBL: Story Based Learning)方式でグループ討議を中心にした演習を通して社会人としての素養を習得する。				
学習到達目標	経済産業省が提唱する社会人基礎力「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」をグループ演習で習得し、社会人としての振る舞いやチームワークを意識した行動を実践する力を身に付ける。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1	オリエンテーション、グループ作り			
	2	クラスのルール			
	3	森さんからの相談事			
	4	広報スタッフの仕事			
	5	広報スタッフの段取り改善			
	6	スポーツフェスティバルの実行委員			
	7	森さんとリアル充実			
	8	突然の雨			
	9	社内でのマナー			
	10	川田さんと子猫1			
	11	川田さんと子猫2			
	12	学園祭の準備1			
	13	学園祭の準備2			
	14	まとめ			
	15	発表			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	ヒューマンスキル～キャリアデザインワークショップⅡ～		電子開発学園	
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	演習評価 別途定める評価シートに基づく		<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		

【評価基準（サンプル）】

評価項目	評価ポイント	配点
姿勢	人の意見を遮らずに聞いていたか	25
	自分と異なる意見でも尊重できていたか	
	発言していない人に発言を促す、大きな声で話すなど周囲の状況に気を配っていたか	
理解力	議論の流れに沿った発言ができていたか	25
	最終的な目標を理解した上で議論を展開できていたか	
	テーマに対する鋭い分析ができていたか	
主張力	根拠に基づき主張を展開できていたか	25
	簡潔にわかりやすい主張ができていたか	
	自分ならではのユニークな主張ができていたか	
統率力	問題を的確に理解し、議論を適切に進行できていたか	25
	横道にそれた議論を軌道修正できていたか	
	時間内に結論を出すべく進行できていたか	
	計	100