

科目番号：コア-101

科 目 名			時間数(90 分)			
I Tの職業と情報倫理			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 0			1 0
科 目 概 要	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。 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。					
学 習 到 達 目 標	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。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	I Tと応用分野		16		
	2	I T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-118

科 目 名			時間数(90 分)			
IT 基礎概論			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5			1 5
科 目 概 要	情報処理技術者に必要な「離散数学」「応用数学」「情報」「通信」「計測・制御」について、講義を通して、情報処理の基礎理論を習得する。					
学 習 到 達 目 標	数学的知識である基数・基数変換・数値表現・算術演算および情報に関する理論である数値表現や集合・論理演算、文字などの表現方式を理解する。 また、コンピュータ内でのデータ処理を理解して、最適なコンピュータシステムを選択するために必要となる基礎知識を身につける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	情報量の単位		16		
	2	基数と n 進数の加減算		17		
	3	基数変換（1 0 進⇒n 進）		18		
	4	基数変換（2 進数⇒1 0 進）		19		
	5	基数変換（2 進数⇔1 6 進）		20		
	6	基数変換（小数と 2 進⇔1 0 進）		21		
	7	1 0 進数の表現（BCD/ゾーン/パック）		22		
	8	2 の補数表現（表現範囲と求め方）		23		
	9	固定小数点と浮動小数点		24		
	10	シフト演算（算術・論理・循環）		25		
	11	演算精度と誤差		26		
	12	応用数学（集合と法則）		27		
	13	応用数学（論理演算とベン図）		28		
	14	プログラミング言語と文字コード		29		
	15	まとめ（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		
	副教材	IT ワールド サブノート(各校任意)		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-103

科 目 名			時間数(90 分)			
ハードウェアテクノロジー			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5			1 5
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	中央処理装置の構成		17		
	3	主記憶装置の構成		18		
	4	命令とアドレッシング		19		
	5	ALU の構成回路		20		
	6	高速化技術		21		
	7	キャッシュメモリの計算		22		
	8	補助記憶装置 磁気ディスク		23		
	9	磁気ディスクの計算		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		
	副教材	IT ワールド サブノート		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		

科目番号：コア-113

科 目 名			時間数(90 分)			
ソフトウェアテクノロジー			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5			1 5
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①		18		
	4	情報処理システムの評価②		19		
	5	ヒューマンインタフェース		20		
	6	マルチメディア技術		21		
	7	ソフトウェアの分類		22		
	8	OS（オペレーティングシステム）①		23		
	9	OS（オペレーティングシステム）②		24		
	10	OS（オペレーティングシステム）③		25		
	11	プログラミング言語と言語プロセッサ①		26		
	12	プログラミング言語と言語プロセッサ②		27		
	13	プログラミング言語と言語プロセッサ③		28		
	14	ファイル		29		
	15	まとめ（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		
	副教材	IT ワールド サブノート		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)			
サイバーセキュリティ			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
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	インターネットの基本構成		16	ネットワーク まとめ	
	2	インターネットサービス		17	科目試験：ネットワーク分野	
	3	データ転送速度、回線利用率		18	セキュリティの概念	
	4	ネットワークの仕組み		19	マルウェア	
	5	LANの基礎技術		20	攻撃手法①	
	6	LANアクセス制御		21	攻撃手法②	
	7	ネットワークアーキテクチャ①		22	暗号化技術	
	8	ネットワークアーキテクチャ②		23	認証技術	
	9	インターネットの標準プロトコル①		24	情報セキュリティ管理	
	10	インターネットの標準プロトコル②		25	リスクマネジメント	
	11	IPアドレス		26	情報セキュリティ対策	
	12	IPアドレスの計算①		27	セキュリティ実装技術	
	13	IPアドレスの計算②		28	ネットワークセキュリティ	
	14	LAN間接続装置		29	情報セキュリティ まとめ	
	15	ネットワーク管理		30	科目試験：セキュリティ分野	
	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		
副教材		ITワールド サブノート		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		

科目番号：コア-115

科 目 名			時間数(90 分)			
システム開発技術と情報戦略			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5			1 5
科 目 概 要	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。 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。					
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		

科目番号：コア-116

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
			3 0			3 0
科 目 概 要	企業における I T 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、I T 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		

科目番号：コア-114

科 目 名			時間数(90 分)			
データ構造とアルゴリズム			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5			1 5
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		
	副教材	IT ワールド サブノート		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		

科目番号：コア-117

科 目 名			時間数(90 分)			
アルゴリズム (入門)			講 義	演 習	実 習	合 計
				4 5		4 5
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				
	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		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：シス-115

科 目 名			時間数(90 分)			
Python プログラミング (基礎)			講 義	演 習	実 習	合 計
					1 5	1 5
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	・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)			
ヒューマンスキルⅠ			講 義	演 習	実 習	合 計
				1 5		1 5
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ーニング(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 ネットワークショップ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けていたか	2 5
	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れていたか	
理解力	議論の流れに沿った発言ができていたか	2 5
	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	2 5
	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	2 5
	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	1 0 0

科目番号：SYS-ネ-02

科 目 名			時間数(90 分)				
ネットワークテクノロジー（基礎）			講 義	演 習	実 習	合 計	
			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 OSI 参照モデルとは		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）		
		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		9	適切なアドレッシング設定を行う（IPv6）	
			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）		10	さまざまな WAN テクノロジーの特徴とメリット ネットワークの違い
	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		11	ネットワークサービスとアプリケーションの利用 ネットワークサービス／アプリケーションの設置や設定
		5		適切なアドレッシング設定を行う（IPv4）		12	ネットワーク設備の安全対策
			6	適切なアドレッシング設定を行う（NAT/PAT、キャスト）		13	クラウドや仮想化をサポートするテクノロジー
	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）		14	ワイヤレス接続ネットワーク
					15	科目試験	
	使 用 教 材	主教材	ストーリーで学ぶ ネットワークの基本		インプレス		
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			

科目番号：シス-103

科 目 名			時間数(90 分)			
サイバーセキュリティ技術（基礎）			講 義	演 習	実 習	合 計
			3 0			3 0
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。 なお、本科目は、IT 企業でセキュリティ管理業務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	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、	
	2	セキュリティ運用			バイオメトリクス認証、認証デバイス	
	3	インフラセキュリティ		16	認証プロトコル、シングルサインオン、	
	4			アクセス制御手法		
	5	不正アクセス		17	プログラミング	
	6	ファイアウォールの概念		18	不正プログラム	
	7	ネットワークアクセスコントロール		19	不暗号の基礎、共通鍵	
		NAT		20	公開鍵、その他の鍵	
	8	ファイアウォールの導入と運用		21	電子署名	
	9	IDSの概要と構成		22	PKI	
		検知アルゴリズム		23	セキュリティプロトコル	
	10	侵入検知関連技術		24	標準規格	
	11	アプリケーションセキュリティ (DNS、電子メール)		25	法令	
				26		
	12	アプリケーションセキュリティ (Web)		27	資格試験対策	
				28		
	13	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		29	科目試験	
				30		
	14	修正プログラムの管理、ログ管理、 監査機能、TrustedOS				
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)			
データベースクエリ（基礎）			講 義	演 習	実 習	合 計
			2		1 3	1 5
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		9	追加・更新・削除	
		集合関数		10	テーブル&ビューの作成	
	2	WHERE句		11	データベース設計	
		GROUP BY句		12	データ正規化演習	
	3	HAVING句		13		
		CASE式		14	科目試験	
	4	ORDER BY句		15		
		DISTINCTキーワード				
	5	副問い合わせ				
		ASキーワード				
	6	JOIN句				
	7	OUTER JOIN句				
	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			IPA 独立法人情報処理推進機構		
	ORACLE MASTER Bronze SQL 基礎			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)			
Web デザイン（基礎）			講 義	演 習	実 習	合 計
					1 5	1 5
科 目 概 要	ホームページ作成やW e bアプリケーション開発で必要となる「HTML」「CSS」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	自己紹介サイトの構築実習を通じて、Web サイト制作に必要な基本的なプログラミング言語の知識を身につける。					
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 の基本構造		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	ボックスモデルの概念		26		
	12	CSS3 で装飾・配置		27		
	13	疑似クラス・疑似要素		28		
	14	ページ複の構造化		29		
	15	自己紹介サイトの構築		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	・W e bブラウザ ・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	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-112

科 目 名			時間数(90 分)			
Java プログラミング (基礎)			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 3		6 2	7 5
科 目 概 要	オブジェクト指向の基本的な考え方と J a v a 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。					
学 習 到 達 目 標	J a v a 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。					
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	・JDK (Java SE 8 以降)					
	・データベース (MySQL または PostgreSQL)					
目 標 資 格	・Java 開発ツール (Eclipse を推奨)					
	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 (6 0 %) ・実習課題 (4 0 %)			<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
			1 5			1 5
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：人力-102

科 目 名			時間数(90 分)			
ビジネスマナーと文書技法			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5			1 5
科 目 概 要	ビジネスマナーと e メールを含むビジネス文書について、講義とさまざまなケーススタディにおける接客対応の実例や確認問題を通して学習する。 なお、本科目は IT 企業で技術営業業務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	基本的なビジネスマナーを習得し、誤解や失礼のない定型的なビジネス文章が書けるようになることで、社会人として相応しい対応を身に着ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	コミュニケーション力を高めるために				
	2	お辞儀、敬語の基礎				
	3	敬語の実践				
	4	職場のマナー				
	5	執務上のマナー				
	6	電話の受け方				
	7	電話のかけ方				
	8	電話対応の応用、名刺交換				
	9	来客対応、客先訪問				
	10	席次				
	11	ビジネスシーンの「話す」と「書く」				
	12	ビジネスメールの基礎知識				
	13	身だしなみ				
	14	まとめ				
	15	科目試験				
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社	
主教材		入社 1 年目ビジネスマナーの教科書		プレジデント社		
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-111

科 目 名			時間数(90 分)			
国家試験対策Ⅰ			講 義	演 習	実 習	合 計
			130			130
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	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。 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。					
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		
副教材		基本情報技術者 午後問題集		インフォテック・サーブ		
副教材		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：MM-111

科 目 名			時間数(90 分)				
C#システム開発（基礎）			講 義	演 習	実 習	合 計	
					1 5	1 5	
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		9	配列		
	2	VisualStudio の使い方		10	中間演習		
	3	変数の宣言、変数の利用		11	関数		
	4	式と演算子		12	オブジェクト指向		
	5	基本制御文（直線型）		13	総合演習		
	6	基本制御文（分岐型）		14			
	7	基本制御文（繰り返し型）		15			
	8	基本制御文（応用）					
	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	☐ 50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	☐ -2 点
		提出済み（完成）	☐ 10 点
		提出済み（未完成）	☐ 0 点
小計			最大 100 点
中間演習	完成状況	完成	☐ 50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	☐ -2 点
		提出済み（完成）	☐ 30 点
		提出済み（未完成）	☐ 0 点
小計			最大 100 点
総合演習	完成状況	完成	☐ 50 点
		1 ミス（誤表示、誤動作）につき	☐ -2 点
		提出済み（完成）	☐ 30 点
		提出済み（未完成）	☐ 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-101

科 目 名			時間数(90 分)			
C G概論			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 5			1 5
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。					
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。 また、CG－ARTS協会主催のCGクリエイタ検定ベーシックの合格を目標とする。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	CG制作のワークフロー		9	アニメーション（リギングと表現手法）	
	2	遠近法と色		10	カメラワーク（フレーミング）	
	3	文字とタイポグラフィ		11	ライティング（ライトの種類と影）	
	4	デジタル画像の基礎		12	レンダリング（処理方法と表現方法）	
	5	ラスタ形式とベクタ形式		13	合成（コンポジット	
	6	写真撮影とレタッチ		14	編集（理論と手順・手法）	
	7	モデリング（座標系とモデリング手法）		15	知的財産権と著作権	
	8	マテリアル（パラメータとマッピング）		16	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)			
ゲームプランニング（入門）			講 義	演 習	実 習	合 計
			1 0	5		1 5
科 目 概 要	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。					
学 習 到 達 目 標	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。					
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	
		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	
				14	科目のまとめ&作品紹介	
	6	企画書のレイアウト		15	科目試験	
	7	ビジュアルの重要性				
	8	プレゼンテーション				
		アイデアのまとめ演習				
	9	企画書の作り方と仕様書				
		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	・ 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	☐ 50 点
		未完成（半分以上）	☐ 40 点
		未完成（半分以下）	☐ 30 点
	内容（構成）	問題なし	☐ 10 点
		一部問題あり	☐ 8 点
		全体的に指摘が目立つ	☐ 5 点
	内容（面白さ）	面白い	☐ 10 点
		平凡	☐ 8 点
		つまらない	☐ 5 点
プレゼンテーション	態度／声量	良い	☐ 10 点
		並	☐ 8 点
		悪い	☐ 5 点
	内容／組立	良い	☐ 10 点
		並	☐ 8 点
		悪い	☐ 5 点
	説得力	良い	☐ 10 点
		並	☐ 8 点
		悪い	☐ 5 点
(合計)		点／100 点	

科目番号：MM-105

科 目 名			時間数(90 分)			
デジタルグラフィクスデザイン			講 義	演 習	実 習	合 計
					1 5	1 5
科 目 概 要	C Gアプリケーション「Photoshop」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。					
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		
	2	ドキュメントウィンドウ		17		
	3	ペイントツール		18		
	4	選択範囲		19		
	5	画像の補正		20		
	6	色調補正		21		
	7	画像の合成		22		
	8	フィルター		23		
	9	ロゴの作成		24		
	10	実習①		25		
	11	実習②		26		
	12	作品制作		27		
	28					
	29					
	30					
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	Photoshop よくばり入門		インプレス		
実 習 環 境	・ Photoshop (Adobe)					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・ 実習評価（1 0 0 %）			<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-124

科 目 名			時間数(90 分)			
デジタルイラストレーション			講 義	演 習	実 習	合 計
					1 5	1 5
科 目 概 要	C Gアプリケーション「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。					
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	Illustrator 基本操作		16		
	2	図形の描画とパスの作成		17		
	3	オブジェクトの塗りと線		18		
	4	オブジェクトの編集		19		
	5	オブジェクトの装飾		20		
	6	イラストの作成		21		
	7	文字の作成と編集		22		
	8	実習①		23		
	9	実習②		24		
	10	実習③		25		
	11			26		
	12			27		
	13	作品制作（1）		28		
	14			29		
	15			30		
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社	
主教材		配布資料				
実 習 環 境	・ Illustrator(Adobe)					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・ 実習評価（1 0 0 %）			<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)			
ゲームプログラミング (入門)			講 義	演 習	実 習	合 計
					3 0	3 0
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U n i t y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	U n i t yとC＃の紐づけ		21	Unityを用いた ゲーム制作（基礎2）	
	7			22		
	8			23		
	9	U n i t yとC＃の関係性		24		
	10			25		
	11			26		
	12	U n i t yにおける ゲーム制作の考え方		27		
	13			28		
	14			29		
	15			30		
	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	☐ 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	☐ -2 点
		提出済み（完成）	☐ 60 点
		提出済み（未完成）	☐ 30 点
小計			最大 100 点
ゲーム制作（基礎 2）	完成状況	完成	☐ 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	☐ -2 点
		提出済み（完成）	☐ 60 点
		提出済み（未完成）	☐ 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 名			時間数(90 分)			
ゲームプログラミング（基礎）			講 義	演 習	実 習	合 計
			5		4 0	4 5
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	Unity を用いた ゲーム制作（3）	
	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	Unity を用いた ゲーム制作（総合演習）	
	7			32		
	8			33		
	9			34		
	10			35		
	11	Unity を用いた ゲーム制作（2）		36	Unity を用いた ゲーム制作（総合演習）	
	12			37		
	13			38		
	14			39		
	15			40		
	16	Unity を用いた ゲーム制作（2）		41	Unity を用いた ゲーム制作（総合演習）	
	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	☐ 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	☐ -2 点
		提出済み（完成）	☐ 60 点
		提出済み（未完成）	☐ 30 点
小計			最大 100 点
ゲーム制作（２）	完成状況	完成	☐ 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	☐ -2 点
		提出済み（完成）	☐ 60 点
		提出済み（未完成）	☐ 30 点
小計			最大 100 点
総合演習	完成状況	完成	☐ 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	☐ -2 点
		提出済み（完成）	☐ 60 点
		提出済み（未完成）	☐ 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。

科目番号：MM-112

科 目 名			時間数(90 分)			
3D モデリング技術（基礎）			講 義	演 習	実 習	合 計
					4 5	4 5
科 目 概 要	C G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 3 D C Gモデルの制作技術を習得する。					
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、マルチメディアに必要な 3 D C Gモデルの制作技術を習得する。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	基礎用語の確認		26	ローポリゴンキャラ作成	
	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	テクスチャと UV 展開	
	8	シンメトリ設定		33	UV エディタの確認	
	9	マージ設定		34	UV 展開の練習	
	10	イルカのモデル作成		35		
	11			36	ローポリゴンキャラの UV 展開	
	12			37		
	13			38	テクスチャ作成とマッピング	
	14	39				
	15	40				
	16	41				
	17	42	サブスタンスペインター実習			
	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	・ Maya(Autodesk)					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・実習評価 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	☐ 10 点
		未完成	☐ 5 点
	モデル②	完成	☐ 10 点
		未完成	☐ 5 点
	モデル③	完成	☐ 10 点
		未完成	☐ 5 点
	モデル④	完成	☐ 10 点
		未完成	☐ 5 点
イルカのモデル	品質	とても良い	☐ 15 点
		良い	☐ 10 点
		普通	☐ 5 点
	ポリゴン数	最適数	☐ 15 点
		ある程度の数	☐ 10 点
		粗い	☐ 5 点
ローポリゴンキャラ	等身バランス	適切	☐ 10 点
		まあ適切	☐ 8 点
		適切でない	☐ 5 点
	UV マップ	自然	☐ 10 点
		まあ自然	☐ 8 点
		不自然	☐ 5 点
	ポリゴン	最適	☐ 10 点
		普通	☐ 8 点
		粗い	☐ 5 点

科目番号：MM-114

科 目 名			時間数(90 分)			
国家試験対策Ⅰ（CG-ARTS）			講 義	演 習	実 習	合 計
			6 0			6 0
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	CG クリエイター検定ベーシック対策				
	～					
	60					
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	対策プリント		K C S F 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)			
国家試験対策Ⅰ（基本情報）			講 義	演 習	実 習	合 計
			4 5			4 5
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				
	～					
	45					
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	対策プリント		K C S F 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		