

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K01
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コミュニケーション活動I		実技・演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	2	横路岳彦 井之上結都
授業の目的・到達目標					
入学式、終業式、など各種行事、および球技大会やハイキングなどの体育活動のほか、学外イベントの見学が実施される。求人企業を招いて学内で開かれる企業説明会も本科目で消化され、周囲に配慮しながら集団行動することを学ぶ絶好の機会であり、コミュニケーション活動として実施される。					
授業の概要					
入学式・始業式・終業式・ハイキング・スポーツフェスティバルなど課外でのイベント活動を行う。					
成績評価の方法					
各行事への学習意欲で評価する。					学習意欲 100%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	入学式		4		
2.	ハイキング		4		
3.	東京ゲームショウ		8		
4.	始業式		16		
5.	終業式		4		
6.	防災訓練		4		
7.	スポーツフェスティバル		8		
8.	業界講演		4		
9.	その他		8		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K04
授業科目名			授業形態	学科・コース	
キャリアサポート I			講義	ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	鈴木 壘
授業の目的・到達目標					
職種や業界を理解し、翌年のインターンシップや就職活動時に応募する企業を選択できるようになる。					
授業の概要					
業界ごとの職種や企業の種類を学習する。 SPIの各種問題の模擬問題を実施することで、入社時にどのようなテストを実施されるのかを把握する。					
成績評価の方法					
課題提出および学習意欲を勘案して総合評価する。				課題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
特になし					
授業内容・授業計画					
			時間数	時間数	
1. ゲーム系、IT系の企業			2		
2. ゲーム系、IT系の職種			2		
3. インターンシップに参加するには			4		
4. レポート課題① 応募企業を想定して 企業調査レポートを作成			4		
5. ゲーム業界の就職に必要なこと			4		
6. 給料や福利厚生のか考え方			4		
7. レポート課題② 自己紹介書の作成			4		
8. SPI 模擬問題の実施			6		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算			年度	2024年度
					科目コード	A-K06
授業科目名		授業形態			学科・コース	
ゲーム数学		講義			ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	30	2	横路 岳彦	
授業の目的・到達目標						
ゲームのプログラム内で使用される数学の理論を理解し、ゲームのプログラムを作成する時に理論立てて使用できるようになることを目的とする。						
授業の概要						
ゲームプログラマと必須の数学的要素をゲーム内でどのように使われているかの実例を上げながら理論の解説をしていく。また、関連するプログラムの関数の紹介もしていく。						
成績評価の方法						
試験結果および授業態度を勘案して、総合評価します。					期末試験	80%
					学習意欲	20%
使用テキスト・教材						
オリジナル教材をデータ形式で配布します。一部は印刷物として配布します。						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 座標系			4	4. 空間ベクトル		4
1-1 二次元座標 直線、円、放物線の方程式				4-1 空間ベクトル 4-2 ベクトルの外積		
1-2 3次元座標 右手座標、左手座標 球の方程式			6	5. 行列		6
2. 三角関数				5-1 行列の演算 5-2 同次座標 5-2 変換行列 移動、回転、スケーリング		
2-1 弧度法			6	6. クォータニオンと回転		2
2-1 三角関数				7. 試験		
2-2 逆三角関数			6			2
3. 平面ベクトル						
3-1 ベクトルとその演算						
3-2 ベクトルと平面図形						
3-3 ベクトルの内積						
その他				関連科目		
				コンピュータグラフィックス概論 ゲームプログラミング I		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K07
授業科目名		授業形態		学科・コース	
情報基礎理論		講義		ゲームクリエイター科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必須	30	2	坂本 登喜雄
授業の目的・到達目標					
コンピュータの基本構成、データ表現及び中央処理装置と主記憶装置を学習し、基本情報技術者試験の合格を目指す。					
授業の概要					
コンピュータの基本構成。 コンピュータのデータ表現。 コンピュータの中央処理装置と主記憶装置					
成績評価の方法					
試験結果で評価する。				期末試験	100%
使用テキスト・教材					
「ITワールド」(インフォテックサーブ)					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1. コンピュータの基本構成					
1-1 コンピュータの歴史			1		
1-2 コンピュータの五大装置			1		
2. コンピュータのデータ表現					
2-1 データ表現			2		
2-2 基数と基数変換			8		
2-3 データの表現形式			8		
3. 中央処理装置と主記憶装置					
3-1 中央処理装置の構成			2		
3-2 主記憶装置の構成			2		
3-3 命令とアドレッシング			2		
3-4 ALUの構成回路			2		
4. 期末試験			2		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K08
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コンピュータシステム		講義		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	60	4	高木 健至
授業の目的・到達目標					
一般社会で活用されているコンピュータについて、包括的で初歩的な知識を学ぶ。コンピュータのソフトウェア、ハードウェアに関する基本概念などの知識を学び、基本情報技術者試験の該当分野で合格点を取れるようになる。					
授業の概要					
コンピュータハードウェアの各機能、情報処理システムの種類と信頼性、高速性、ソフトウェア概要について学習する。					
成績評価の方法					
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。				期末試験	40%
				確認試験	40%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
「ITワールド」(インフォテックサーブ) 配布プリント					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
ハードウェア			ソフトウェア		
第3章	中央処理装置と主記憶装置	3	第1章	ソフトウェアの分類	4
	高速化技術	10	第2章	OS	4
第4章	補助記憶装置	6		(オペレーティングシステム)	
第5章	入出力装置	1	第3章	プログラム言語と言語プロ	4
情報処理システム		4	セッサ		
第1章	情報処理システムの処理形態	10			
第2章	高信頼化システムの構成	10			
第3章	情報処理システムの評価	2			
第4章	ヒューマンインターフェース	2			
第5章	マルチメディア				
その他		関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K09
授業科目名		授業形態		学科・コース	
データベース基礎		講義		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	長谷川 和明
授業の目的・到達目標					
<p>データモデルとデータベースシステムの基本概念を理解する。 基本情報処理技術者試験の取得に必要な知識を習得することができる。</p>					
授業の概要					
<p>データベースの設計やデータベースの管理システム (DBMS) など、データベースの概要を学習する。また、システム開発やゲームプログラミングに必要なデータベース言語であるSQL文の基礎を習得する。毎回授業内で行う小テストで、理解力を深める。</p>					
成績評価の方法					
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。				期末試験	80%
				課題	10%
				学習意欲	10%
使用テキスト・教材					
「ITワールド」(インフォテックサーブ)					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
第1章 データベースの概要			第3章 いろいろなデータベース		
1-1	データベースとファイルの違い	3	3-1	集中型・分散型データベース	3
1-2	データベースの設計	3	3-2	商用データベース	3
1-3	データベース管理システム (DBMS)	3	3-3	データウェアハウス	3
第2章 SQL言語					
2-1	データベースの定義	3			
2-2	テーブル・ビュー・アクセス権の定義	3			
2-5	データの格納・抽出	3			
2-7	データのグループ化・整列・結合	3			
その他		関連科目			

シラバス (授業概要)				年度	
				2024年度	
				科目コード	
				A-K10	
授業科目名			授業形態		学科・コース
ネットワーク基礎			講義		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	高木 健至
授業の目的・到達目標					
インターネットに代表される、コンピュータネットワークの基礎知識を学び、ネットワーク構築技術を習得する。情報処理技術者試験の取得に必要な知識を習得し対象範囲の問題に対応できるようになる。					
授業の概要					
ネットワークの基礎技術と、プロトコルを始めとするアーキテクチャに関する知識から、我々の生活を支える社会基盤となっているLAN、インターネットの仕組みを学習する。					
成績評価の方法					
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
「ITワールド」(インフォテックサーブ) 配布プリント					
授業内容・授業計画					
第1章 ネットワークの仕組み LAN、WAN 変調、同期、誤り制御			時間数 6	第5章 ネットワーク管理 管理ツール	
第2章 ネットワークアーキテクチャ OSI、TCP/IP			6		
第3章 LAN 有線、無線、トポロジ CSMA/CD、LAN 間接続装置			6		
第4章 インターネット TCP/IP プロトコル 電子メール、WWW			10		
その他				関連科目	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度	
				科目コード	A-K11	
授業科目名		授業形態		学科・コース		
システム開発基礎		講義		ゲームクリエイター科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必修	30	2	坂本 登喜雄	
授業の目的・到達目標						
基本情報技術者試験の経営戦略及びマネジメント分野の知識を身につけることができる。 基本情報技術者試験の該当分野の合格点を取得できるようになることを目標とする。						
授業の概要						
下記の分野を講義形式で学習する。 ・企業と法務 ・経営戦略 ・情報システム戦略						
成績評価の方法						
試験結果で評価する。					期末試験	100%
使用テキスト・教材						
IT戦略とマネジメント						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
第1部 企業と法務						
第1章 企業活動			4			
第2章 企業会計			6			
第3章 経営科学			8			
第4章 法務と標準化			4			
第2部 経営戦略						
第1章 経営戦略マネジメント			2			
第2章 技術戦略マネジメント			2			
第3章 ビジネスインダストリ						
第3部 情報システム戦略			2			
試験			2			
その他			関連科目			

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K12
授業科目名		授業形態		学科・コース	
情報セキュリティ基礎		講義		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	高木 健至
授業の目的・到達目標					
<p>情報セキュリティに関する知識を習得し、インターネット社会において、日々生起するセキュリティに関する問題への対策を自ら検討・立案できるようになる。</p> <p>情報処理技術者試験の取得に必要な知識を習得し対象範囲の問題に対応できるようになる。</p>					
授業の概要					
情報セキュリティの基礎技術と、セキュリティに関する問題への対策方法及び、マネジメントについて学習する。					
成績評価の方法					
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
「ITワールド」(インフォテックサーブ) 配布プリント					
授業内容・授業計画					
第1章 情報セキュリティの概要		時間数	第2章 情報セキュリティ対策		時間数
1-1	情報セキュリティの概念 資産、脅威、脆弱性	2	2-1	人的セキュリティ対策 セキュリティポリシー	2
1-2	情報セキュリティ技術 暗号化、認証技術	8	2-2	技術的セキュリティ対策 クラッキング、マルウェア	8
1-3	情報セキュリティ管理 ISMS、リスクマネジメント	2	2-3	物理的セキュリティ対策 入退室管理、認証デバイス	2
1-4	情報セキュリティ機関・評価	2	2-4	セキュリティ実装技術 SSL、ファイアウォール	4
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K14
授業科目名		授業形態		学科・コース	
アルゴリズム		講義・演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	60	4	横路 岳彦
授業の目的・到達目標					
<p>プログラムを構築するためには、効率よくトレースしやすい処理手順を考えなくてはならない。3つの基本構造を理解し、配列による集計や、並び替えなど様々な処理手順を理解する。基本情報処理技術者試験の取得に必要な知識を習得し対象範囲の問題に対応できるようになる。</p>					
授業の概要					
<p>データ構造とアルゴリズムについて学習する。フローチャートの作成やトレース、よりプログラムに近い疑似言語を学習する。 また、基本情報技術者試験で必要なアルゴリズム分野を学習する。</p>					
成績評価の方法					
小テスト、試験結果および出席状況、授業態度等を勘案して総合評価する。				期末試験	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
<p>「ITワールド」(インフォテックサーブ) 徹底攻略 基本情報技術者の科目B実践対策 (インプレス)</p>					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
			4		
			4		
			4		
			12		
			14		
			14		
			6		
			2		
その他			関連科目		
			プログラミング言語 I 資格取得講座		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K15
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲーム概論		講義		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	2	村越 伸之介
授業の目的・到達目標					
ゲームの成り立ち、概念を身に着けたうえで、現代のゲームがどのように成り立っているかを学ぶ。そのうえで、現代、数年後の未来を考えたいうえで役立つゲーム企画の発想ができるようになる。					
授業の概要					
ゲームの概念 ゲーム開発工程とゲームクリエイターの役割 ゲーム企画、発想方法					
成績評価の方法					
課題提出および学習意欲等を勘案して総合評価する。					課題 50% 学習意欲 50%
使用テキスト・教材					
ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで (技術評論社)					
授業内容・授業計画					
1. ゲームとは？ ・ゲームとはなにか？	時間数 4	・こんなゲームが作りたい	時間数 4		
2. 今の時代のゲームとは ・コンシューマ、それともソーシャル？ ・クリエイターの生き方。 ・どうすればクリエイター？ ・お金の話、1億円規模？ 5000万規模？ (ソシャゲの話)	2 2 2 2	・自分で資料を作ってみよう	4		
3. 楽しみなきゃよい作品にならない？ ・見方を変えてみよう。全ては資料から。	4	6. アイディア提出。	4		
4. 企画書、草稿、プロット ・作品の組み立て方、物語の組み立て方	2				
その他	関連科目				
※実務経験のある教員が担当する科目である。					

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度	
				科目コード	A-K17	
授業科目名		授業形態		学科・コース		
ゲーム企画I		講義		ゲームクリエイト科		
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必修	30	1	村越 伸之介	
授業の目的・到達目標						
ゲーム開発の中での企画を理解し、企画のまとめ方、書き方を学び、独りよがりにならず、戦力となり得る企画書が書けるようになることを目指す。1年生の実習内容としては、リアリティにこだわらず、まずはゲームを考えることが楽しいと思ひ、今後の学習意欲に繋がる事が狙い。						
授業の概要						
ゲーム開発の中での企画作業を理解する 企画作業の流れを理解する アイデアを出す方法と、今求められる企画を考える アイデアのまとめ方や、魅力の伝え方を学ぶ						
成績評価の方法						
課題提出、授業態度等を勘案して総合評価する。				課題	80%	
				学習意欲	20%	
使用テキスト・教材						
なし (必要に応じ、資料を配布)						
授業内容・授業計画						
			時間数			時間数
1. 授業説明						
・企画授業のアンケート&内容説明			2			
2. ゲーム概論より深く考えてみる。						
・好きなゲームの良いところ、悪いところ			2			
・最近のゲームを見て見よう			2			
3. ゲーム概論より進化した内容						
・概論で出したアイデアのブラッシュアップ			4			
・実際の企画書を見てみよう。			2			
4. 個人で企画を考える						
・自分の好きを詰め込んでみる。			4			
・自分なりに企画書を作ってみる			8			
5. 自分が考えたものを人に伝える。			6			
その他				関連科目		
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K21
授業科目名			授業形態		学科・コース
コンピュータグラフィックス概論			講義		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必修	30	2	井之上 結都
授業の目的・到達目標					
アニメーション、映像、ゲーム、VR、ARアプリなどの、ソフトウェアの開発やカスタマイズ、システム開発を行うための基礎知識を身につけることができる。コンピュータグラフィックス（CG）分野の開発や設計ができるようになる。「CGエンジニア検定ベーシック」を取得する。					
授業の概要					
モデリング、レンダリングなど、コンピュータグラフィックス用語や役割を理解する。CG 演習やプログラミングなど、ゲーム制作に関わる基礎知識を習得する。学習ソフトを使っての反復練習と、模擬試験の実施により理解を深め、資格取得に必要な知識を得る。					
成績評価の方法					
試験結果および学習意欲を勘案して総合評価する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
ビジュアル情報処理 ―CG・画像処理入門― (CG-ARTS協会) CGエンジニア検定エキスパート・ベーシック 公式問題集 (CG-ARTS協会)					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	デジタルカメラモデル		3		
2.	画像の濃淡変換とフィルタリング処理		3		
3.	モデリング		3		
4.	レンダリング		3		
5.	アニメーション		3		
6.	画像からの情報の抽出		3		
7.	入出力と伝送・蓄積のための処理		3		
8.	システムと企画		3		
	試験対策		6		
その他				関連科目	

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K22
授業科目名			授業形態		学科・コース
コンピュータグラフィックス I			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	30	1	宮原 健士朗
授業の目的・到達目標					
Photoshop の基礎的な素材編集及びCG 制作ができるようになり、自分で考えたゲームに必要なグラフィック・UI パーツが作ることが出来る。					
授業の概要					
ゲーム制作をする上で利用する画像のうち、2次元のCG 技術に関する分野を学習する。主に PhotoShop を使い、画像編集やCG 制作方法、ゲームに使用する画像データ種類含めた学習を行う。ゲームに必要なグラフィック素材を制作するための方法を学ぶ。既存のグラフィック素材の編集から、自分で画面を考え、パーツ制作を行う					
成績評価の方法					
実習課題を随時提出させ、評価を行う。					課題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> ・ Adobe Photoshop ・ オリジナルテキスト ・ オリジナル素材 					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. ゲームで用いられる画像について	5	6. UI・グラフィック制作	8		
・ラスターデータ		・キャラクター制作			
・ベクターデータ		・背景制作			
2. Photoshop の基本操作	3	・ボタン制作			
・選択範囲とレイヤー		・色味の考え方			
3. 画像加工	3	7. UI 画面設計	7		
・画像補正の一般操作		・イメージ別考え方			
4. ドット打ちの作例	2	・設計、必要なパーツ			
5. 既存画像の編集	2	・使いまわし			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)				年度	
時間数は45分換算				2024年度	
				科目コード	
				A-K26	
授業科目名			授業形態		学科・コース
ゲームエンジン I			講義・演習		ゲームクリエイト科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	前期	必修	60	2	岡村 綾子、井之上 結都
授業の目的・到達目標					
ゲームを設計するための考え方を習得し、基本的なゲームを制作することができる。					
授業の概要					
ゲームエンジンのUnity・UE使用して、ゲーム制作の基礎技術の学習を行う。 まず、ゲームエンジンを扱うためのプログラミングの基本の習得を行い、その後、ゲームエンジンを用いて実習を行う。					
成績評価の方法					
本科目の成績は、期末試験と学習意欲を総合評価した上で決定する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
なし					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1. ゲームエンジンの種類と使用例			2		
2. 開発環境 基本操作			10		
3. Unityのチュートリアル 球転がし			10		
4. Unityでパルクール制作			14		
5. UEのチュートリアル 玉転がし			10		
6. UEでパルクール制作			14		
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)		時間数は45分換算		年度	2024年度
				科目コード	A-K31
授業科目名		授業形態		学科・コース	
ゲームプログラミング I		講義・演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必修	120	4	渡邊 伸一
授業の目的・到達目標					
Windows 上で動作するゲームのプログラミングの基本的な記述方法学び、ゲーム制作実習を行う。このことにより、各種プログラムが理解できるようになり、また、プログラムの改造や2Dのオリジナルゲームを作ることができるようになることを目標とする。					
授業の概要					
Win32API を用いた Windows プログラミングの基礎を学ぶ。 2DCG の Windows 上での描画方法を学習し、外部入力、音の再生、あたり判定処理からシューティングゲームを学ぶ。 床、壁の接触判定などの処理を学び、アクションゲームを学ぶ。					
成績評価の方法					
期末試験の結果、演習課題の評価点、学習意欲（出欠状況・授業態度）を総合評価したうえで決定する。実習課題については、自分で考えた機能が実現しており、かつ、決められた期日までに提出することが最低条件である。実習課題が未提出であれば、成績の評価は行われない。					期末試験 60% 課題 30% 学習意欲 10%
使用テキスト・教材					
<ul style="list-style-type: none"> 自作テキスト 自作演習課題 					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1. Windows プログラミング		24	10. 横スクロールアクションゲーム		12
2. C++言語		20	11. 2DRPG		8
3. ゲームプログラムとメッセージループについて		2	12. 総合課題制作		20
4. DirectX について		2	13. 期末試験		2
5. 2DCG 描画の仕組み		2			
6. 2DCG のアニメーション		4			
7. 2D シューティングゲーム		8			
8. 外部入力と音の再生、あたり判定等処理		4			
9. シューティングゲーム演習と課題		12			
その他			関連科目		

シラバス (授業概要)				年度		
				2024 年度		
				科目コード		
				A-K37		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
資格取得講座			講義・演習		ゲームクリエイト科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必修	180	1	渡邊伸一、鈴木塁、横路岳彦、井之上結都	
授業の目的・到達目標						
基本情報技術者試験の科目 A 免除試験対策と科目 A 免除試験合格後の科目 B の受験対策を行い、基本情報技術者試験に合格することを目的とする。						
授業の概要						
前半は科目 A 免除試験の受験対策を行う。 後半は科目 B 試験の受験対策を行う。 授業内容としては、過去問題を解きながら、解説などの講義を受け、合格するために必要な知識を身につける。						
成績評価の方法						
学習意欲 (出欠状況・授業態度) および検定試験の結果を総合的に評価する。					試験結果	20%
					学習意欲	80%
使用テキスト・教材						
・各検定試験過去問題 (自作)						
授業内容・授業計画						
1. 科目 A 免除試験対策			時間数	時間数		
			60			
2. 科目 B 試験対策			120			
その他				関連科目		