

[illegible]

シラバス（授 業 概 要）					年 度	2026 年度
時間数は45分換算					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			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	選択	30	1	岡村 綾子	
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						
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）					年 度	2026 年度
時間数は45分換算					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	前期	必修	30	2	井之上 結都	
授業の目的・到達目標						
ゲーム画面上のキャラクターや物体が「なぜそのように動くのか」という裏側の仕組みを理解する。手計算での正確さよりも、「どのような処理を行えば、意図した動きになるか」をイメージし、プログラムに落とし込むための基礎知識を身につけることを目標とする。						
授業の概要						
ゲームプログラミングに必須の数学的要素がゲーム内でどのように使われているかを、実例を見せながら理論の解説をしていく。						
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						
1. 関数と座標			時間数	3. 行列と空間		時間数
座標と一次関数			2	行列の基礎		2
二次関数			2	平行移動・拡大縮小		2
三角関数			4	回転		2
				座標変換		2
2. ベクトル				4. まとめ		
ベクトル基礎			2	まとめ		2
三平方			2	期末試験と対策		2
正規化			2			
内積			2			
外積			2			
その他				関連科目		
				A-K21_コンピュータグラフィックス概論 A-K31_ゲームプログラミングⅠ		

シラバス（授 業 概 要）				年 度		2026 年度	
時間数は 4 5 分換算				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							
1. コンピュータの基本構成			時間数				時間数
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				
2－1 データ表現			8				
2－2 基数と基数変換			8				
2－3 データの表現形式							
3. 中央処理装置と主記憶装置			2				
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							
その他				関連科目			

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				科目コード	2026 年度 A-K08
時間数は45分換算					
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	前期	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					
ハードウェア		時間数	ソフトウェア		時間数
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)				年 度	
				科目コード	2026 年度 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					
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。					
授 業 の 概 要					
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。					
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	2026 年度
時間数は45分換算					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		時間数 2
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)				年 度		2026 年度	
時間数は45分換算				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	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							
インフォテックサーブ「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)				年 度	
				科目コード	2026 年度 A-K12
時間数は45分換算					
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					
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。 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					
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	
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	
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	
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	
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	
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2026 年度	
時間数は45分換算				科目コード	
				A-K13	
授 業 科 目 名			授業形態	学科・コース	
システム開発演習			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	坂本 登喜雄
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
基本情報技術者試験の開発技術、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント、システム監査と内部統制分野の知識を身につけることができる。					
授 業 の 概 要					
1. 情報処理技術に関連した、下記の分野を学習する。 ・開発技術 ・プロジェクトマネジメント ・サービスマネジメント ・システム監査と内部統制企業と法務					
成 績 評 価 の 方 法					
期末試験で評価します。					期末試験 100%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
インフォテックサーブ「IT 戦略とマネジメント」					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
1. IT 戦略とマネジメントの教科書より			時間数		
第4部 開発技術			12		
第5部 プロジェクトマネジメント			8		
第6部 サーマネジメント			4		
第7部 システム監査と内部統制			4		
2. 期末試験			2		
その他				関連科目	

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2026 年度	
時間数は45分換算				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			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	4	青木伴暢
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
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。					
授 業 の 概 要					
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。					
成 績 評 価 の 方 法					
小テスト、試験結果および出欠席状況、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					
「IT ワールド」(インフォテックサーブ) 自作の資料を利用する。					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
プログラミングの基本			4		
プログラム構造			4		
プログラミングの実践			4		
データ構造			12		
基本アルゴリズム			14		
応用アルゴリズム			14		
科目 B 対策			6		
期末試験			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）					年 度	2026 年度
時間数は45分換算					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？ 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） 3. 楽しみなきや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. 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			時間数 4 2 2 2 2 4 2	5. アイディア提出。 ・こんなゲームが作りたい ・自分で資料を作ってみよう		時間数 4 4 4
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）				年 度		2026 年度	
時間数は45分換算				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	前期	必修	30	2	高田 博道		
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。学習ソフトを使つての反復練習と、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)				年 度	
				2026 年度	
時間数は45分換算				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	通年	必修	30	1	高田 博道
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できる。					
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					
・ Adobe Photoshop ・ 必要に応じて教材や素材を配布する					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
1. ゲームで用いられる画像について	時間数	5	6. UI・グラフィック制作	時間数	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	
				2026 年度	
時間数は45分換算				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	通年	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			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)				年 度	
				科目コード	2026 年度 A-K28
時間数は45分換算					
授業科目名			授業形態	学科・コース	
プログラム言語 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	青木 伴暢
授 業 の 目 的 ・ 到 達 目 標					
プログラミングの基本構文を理解し、200 行程度のプログラムが書けるようになる。 C 言語プログラミング能力認定試験 3 級・2 級の合格を目標とする。					
授 業 の 概 要					
C 言語プログラミング能力認定試験に関連した、下記の分野を学習する。 ・データの入力と出力 ・プログラムの基本構造 ・関数 ・配列 ・ポインタ ・データ型変換 ・プリプロセッサ ・構造体 ・ファイル処理					
成 績 評 価 の 方 法					
期末試験の結果に、学習意欲を加算して総合評価する。					期末試験 80% 学習意欲 20%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
スッキリわかる C 言語入門 第3版 (インプレス)					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
開発環境の準備	時間数	2	ポインタ	時間数	12
基本的な入出力	6		変数の操作		12
条件分岐、繰り返し	14		構造体、列挙型		12
配列	12		ファイル入出力		12
関数	12		期末試験		2
復習	2		資格対策、本試験		22
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。			ゲームプログラミング I		

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2026 年度	
時間数は45分換算				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	後期	必修	120	4	井之上 結都
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					
DxLib を用いた 2DCG ゲームプログラミングの基礎を学習する。 描画方法、入力処理などの基礎知識を習得し、ゲーム開発に必要な知識・技術を習得する。 さらに、学習内容の確認のため、各種実習を行う。					
成 績 評 価 の 方 法					
本科目の成績は、期末試験の評価点と実習課題の評価点を総合評価した上で決定する。実習課題については、機能仕様通りに作成されており、かつ指定し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、成績評価は行われない。					期末試験 40% 課 題 60%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
・自作テキスト					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
			時間数		
1. C++と GUI 基礎			8		
2. 壁打ちゲーム			20		
3. シューティングゲーム制作			30		
4. 横スクロールアクションゲーム制作			30		
5. 総合課題制作			30		
6. 期末試験			2		
その他				関連科目	
				A-K06_ゲーム数学 A-K21_コンピュータグラフィックス概論	

シラバス (授 業 概 要)				年 度	
				2026 年度	
時間数は45分換算				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	後期	必修	180	6	渡邊 伸一、青木 伴暢、 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 50% 学習意欲 50%
使 用 テ キ ス ト ・ 教 材					
基本情報技術者科目 A 問題集（インフォテックサーブ） 基本情報技術者科目 B 問題集（インフォテックサーブ） 情報処理教科書 出るところだけ！基本情報技術者〔科目 B〕第4版（翔泳社）					
授 業 内 容 ・ 授 業 計 画					
1. 科目 A 免除試験対策			時間数 120		
2. 科目 B 試験対策			60		
その他				関連科目	