

(1時間:45分)

授 業 科 目	必須/選択の別	学年	標準時間数
Linux	必須	2	30
Webアプリケーション構築1	〃	2	60
セキュリティ応用	〃	2	30
ビジネスマナーと文書技法	〃	2	30
ネットワーク応用1	〃	2	30
データベース応用	〃	2	30
ヒューマンインタフェース論	〃	2	30
システム開発総合演習	〃	2	100
ビジネス概論	〃	2	30
卒業研究	〃	2	240
小計			610
総合情報処理1-2(レベル2)	必須選択 ※1	2	60
総合情報処理1-2(レベル3)	〃	2	60
総合情報処理1-2(レベル4)	〃	2	60
自主課題研究1-2	〃	2	60
総合情報処理2(レベル2)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル3)	〃	2	180
総合情報処理2(レベル4)	〃	2	180
自主課題研究2	〃	2	180
Unity応用	必須選択A	2	120
PHP	必須選択B	2	60
Webプログラミング演習	〃	2	60
小計			360
必須科目計			970

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

※2 必須選択A、Bは、A群またはB群のすべての科目を選択する。



ゲームWeb科2年 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者による授業	履修年次	単位時間数	時間数(90分)	科目概要
シス - 2 001	Linux	-	2年	30	15	サーバOSとして高いシェア率のLinuxについて、講義・実習問題を通して知識と基本操作を習得する。
WebH - 2 002	Webアプリケーション構築1	○	2年	60	30	Webアプリケーション開発を行ううえで必要となるJavaServletやJSPなどのWeb開発技術について、座学講義と演習課題を通じて、動作原理、基本文法～動的なアプリケーションの開発方法を習得する。 なお、本科目はIT企業でWebアプリケーション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。
H - 2 807	セキュリティ応用	○	2年	30	15	情報セキュリティ管理や情報セキュリティマネジメントシステム (ISMS) など情報セキュリティの実践的な知識や技術について、講義と過去問題を通して身に付ける。 なお、本科目はIT企業でネットワークとセキュリティにかかわる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。
人力 - 2 002	ビジネスマナーと文書技法	○	2年	30	15	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習得する。 なお、本科目はコンテンツ開発企業でコンテンツ制作とプロデュース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。
シス - 2 002	ネットワーク応用1	-	2年	30	15	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。
シスHM1 - 2 004	データベース応用	-	2年	30	15	システム開発に欠かせない基盤技術となっているデータベースを操作するSQLについて、知識だけでなく実際に目的からSQLを構築できる能力を養う。
他 - 2 002	ヒューマンインタフェース論	○	2年	30	15	より良いヒューマンインタフェースを設計するために人間の行動心理学や五感の特性とIT機器のヒューマンインタフェースについて、講義と演習問題を通して習得する。 なお、本科目はセミナー講師でセミナー・研修にかかわる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。
シスHM - 2 003	システム開発総合演習	○	2年	100	50	2年過程での集大成として企画、設計からアプリケーション作成までを通して行い、グループでの開発経験や問題点を学習する。 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。
ビジH - 2 809	ビジネス概論	-	2年	30	15	「経済」「金融」「企業活動と労働者の権利」について、講義と時事問題の実例を通して用語知識と労働者の権利を含むビジネス活動全般の基礎知識を習得する。

ゲームWeb科2年 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者による授業	履修年次	単位時間数	時間数(90分)	科目概要
H - 2 808	卒業研究	-	2年	240	120	実施テーマは新年度初頭に各講師から提示され、受講学生は希望に応じてテーマを1つ選択する。各テーマを選択した学生は、学科で得られた専門知識を活用し、指導講師の指導のもとで研究活動を行う。
H - 2 136	総合情報処理1-2(レベル2)	-	2年	60	30	総合情報処理1-1 レベル2の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル2:「基本情報技術者試験(レベル2)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 137	総合情報処理1-2(レベル3)	-	2年	60	30	総合情報処理1-1 レベル3の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル3:「応用情報技術者試験(レベル3)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 138	総合情報処理1-2(レベル4)	-	2年	60	30	総合情報処理1-1 レベル4の継続科目で、情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能(スキルレベル4)を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル4:「情報処理安全確保支援士試験(レベル4)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 126	自主課題研究1-2	-	2年	60	30	自主課題研究1-1の継続科目で、各自設定したテーマにもとづいて創作(学習)活動をする。学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。
H - 2 139	総合情報処理2(レベル2)	-	2年	180	90	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル2:「基本情報技術者試験(レベル2)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 140	総合情報処理2(レベル3)	-	2年	180	90	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル3:「応用情報技術者試験(レベル3)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 141	総合情報処理2(レベル4)	-	2年	180	90	情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能(スキルレベル4)を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル4:「情報処理安全確保支援士試験(レベル4)」シラバスに準拠した知識を習得する。
H - 2 127	自主課題研究2	-	2年	180	90	学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。

ゲームWeb科2年 授業科目のシラバス一覧

科目番号	科目名	実務経験者 による授業	履修 年次	単位 時間数	時間数 (90分)	科目概要
HGM - 2 108	Unity応用	-	2年	120	60	Unity基礎で学習した内容を応用し、より完成度の高いゲームを制作するための技術を習得する。 複数人で協力しながらゲーム開発を行い、スケジュールに沿ってチーム作業に関する知識と技術を習得する。
HM - 2 106	PHP	-	2年	60	30	Webアプリケーション開発に必要となる、サーバサイド言語(PHP)についての学習を行う。PHPとデータベース(MySQL)が連携するショッピングサイトの構築を通して、バックエンド開発に関する知識を習得する。
HM - 2 112	Webプログラミング演習		2年	60	30	Webページで使用されているJavaScriptについて、JavaScriptライブラリである「jQuery」を使用した実習課題を通してデザイン性のあるWebページの作成方法までを習得する。



科目番号：シス-2001

科目名		時間数(90分)				
Linux		講義	演習	実習	合計	
				15	15	
科目概要	サーバOSとして高いシェア率のLinuxについて、講義・実習問題を通して知識と基本操作を習得する。					
学習到達目標	Linuxの概念を理解するとともにコマンドの使い方を習得することで、実際のサーバを操作できるスキルを習得する。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	Linuxの概要		13	総合実習	
2	ユーザ管理		14			
	3	プロセス		15	科目試験	
	4	ファイルシステムとディレクトリの操作				
	5	パーミッション				
	6	シンボリックリンクとパス指定				
	7	エディタ (vi)				
	8	エディタ (jvim)				
	9	ネットワークとバックアップ関連コマンド				
	10	シェル				
	11	シェルの操作				
	12	シェルスクリプト				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	改訂 基礎から学ぶLinux		SCC		
実習環境	Tera Term					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	・科目試験 (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		

科目番号 : WebH-2002

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
Webアプリケーション構築1		10	20		30
科目概要	<p>Webアプリケーション開発を行ううえで必要となる JavaServlet や JSP などの Web 開発技術について、座学講義と演習課題を通じて、動作原理、基本文法～動的なアプリケーションの開発方法を習得する。</p> <p>なお、本科目は IT 企業で Web アプリケーション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	<p>Java Servlet と JSP および JavaBeans の基本文法やライブラリを応用して、簡単な Web アプリケーションシステムのプログラミングができるようになる。</p>				
	回	内容	回	内容	
	1	第1章 Web サーバの構成要素	16	第5章 JavaBeans	
	2	第2章 簡単なWebアプリケーション	17		
	3		18		
	4		19	JavaBeans 演習	
	~	Java Servlet 演習	20	第6章 JDBC ドライバによる DB 操作	
	6	21			
	7	第3章 JSP	22	JDBC 演習	
	8		23		
	9	JSP 演習	24	総合演習 (ショッピングサイト構築) 基本設計・画面設計・プログラミング	
	~		30		
	11				
	12	第4章 プログラム間のつながり			
	13				
	14				
15	Cookie/Session/forward 演習				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	Webアプリケーション構築の教科書	SCC		
	副教材				
実習環境	Eclipse				
	Tomcat				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・課題提出 (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		



科目番号：H-2807

科目名		時間数(90分)			
セキュリティ応用		講義	演習	実習	合計
		15			15
科目概要	<p>情報セキュリティ管理や情報セキュリティマネジメントシステム (ISMS) など情報セキュリティの実践的な知識や技術について、講義と過去問題を通して身に付ける。          なお、本科目は IT 企業でネットワークとセキュリティにかかわる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>情報セキュリティ分野の高度な知識や技術を理解するとともに、企業のセキュリティ部署において活躍できる基礎力を身に付ける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	情報セキュリティの重要性と機密管理	16		
	2	ISMS と情報セキュリティポリシー	17		
	3	リスク分析と評価	18		
	4	セキュリティ技術評価	19		
	5	情報セキュリティ技術	20		
	6	パスワード管理と認証技術	21		
	7	電子証明書と PKI	22		
	8	ソーシャルエンジニアリング	23		
	9	DoS 攻撃とマルウェア	24		
	10	技術的セキュリティ対策	25		
	11		26		
	12	アプリケーションセキュリティ	27		
	13	物理的・人的セキュリティ対策	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	セキュリティ応用 (学習ノート)	SCC		
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	応用情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
成績評価方法	・科目試験 (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		

科目番号：人力-2002

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
		15			15
科目概要	<p>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習得する。</p> <p>なお、本科目はコンテンツ開発企業でコンテンツ制作とプロデュース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>基本的なビジネスルールを習得し、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付ける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	コミュニケーション力とは			
	2	話すことと書くこと			
	3	効果的な話し方			
	4	敬語			
	5	職場のマナーと執務上のマナー			
	6	電話の受け方、掛け方			
	7	来客対応と席次			
	8	身だしなみ			
	9	効果的な書き方			
	10	電子メールの知識			
	11	電子メールの書き方、出し方			
	12	ビジネス文書の知識と構成			
	13	ビジネス文書の作成実践			
	14	まとめ			
	15	科目試験			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	表現技法～ビジネスマナーと文章技法～	SCC		
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(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)			
ネットワーク応用1		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	ネットワーク通信とプロトコル OSI 参照モデルとは	9	一般的なネットワークトポロジーの違い ネットワークの違い	
	2	基本的なネットワークの理論と概念 TCP/IP プロトコルスイート	10	適切なアドレッシング設定を行う (IPv4、IPv6)	
	3	ワイヤレス接続ネットワーク イーサネット(有線接続)ネットワーク	11	適切なアドレッシング設定を行う (NAT/PAT、MAC アドレス、キャスト)	
	4	情報セキュリティポリシーと文書化 ネットワーク設備の安全対策 ネットワーク機器の設置と配線	12	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)	
	5	さまざまなネットワークデバイスの機能と役割 ネットワークサービスとアプリケーションの利用	13	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)	
	6	ネットワークサービス /アプリケーションの設置や設定	14	通信技術の基本要素 クラウドや仮想化をサポートするテクノロジー 基本的なネットワークの実装	
	7	さまざまなWANテクノロジーの特徴とメリット	15	科目試験	
	8	さまざまなケーブルとコネクタ			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	GET!CompTIA Network+	翔泳社		
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 (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		

科目番号：シス HM1-2004

科目名		時間数(90分)				
データベース応用		講義	演習	実習	合計	
		5	10		15	
科目概要	システム開発に欠かせない基盤技術となっているデータベースを操作するSQLについて、知識だけでなく実際に目的からSQLを構築できる能力を養う。					
学習到達目標	基本情報/応用情報に出題されるSQLの問題が解けるようになる。SQLに習熟し、状況に応じて必要なSQLを作成できるようになる。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	SQL基本の復習		11	外部結合	
	2	演算、文字列の結合		12	追加 (INSERT)、更新 (UPDATE)	
	3	集合関数		13	削除 (DELETE)	
	4	条件による絞り込み		14	練習問題	
	5	グループ化		15	科目試験	
	6	練習問題				
	7	並び替え、重複排除				
	8					
	9	表結合(複数テーブル)				
	10					
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	スッキリわかるSQL入門		インプレス		
	副教材					
実習環境	クラウド実行環境					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>科目試験 (50%)</li> <li>課題提出 (50%)</li> </ul>			<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：他-2002

科目名		時間数(90分)			
ヒューマンインタフェース論		講義	演習	実習	合計
			15		15
科目概要	より良いヒューマンインタフェースを設計するために人間の行動心理学や五感の特性とIT機器のヒューマンインタフェースについて、講義と演習問題を通して習得する。 なお、本科目はセミナー講師でセミナー・研修にかかわる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	人間の行動や心理状態を考慮し、かつ様々なIT機器の特性を活かしたユニバーサルデザインのインタフェースを設計できるようになる。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1	ユーザインタフェース概論		15	科目試験
	2	人間の特性(メンタルモデル、行動基準)			
	3	使いやすいインタフェースの要素			
	4	プロトタイプ(1)			
	5	プロトタイプ(2)			
	6	視覚(動きの認識、形状の認識)			
	7	視覚(色)			
	8	レイアウト			
	9	文字とフォント、メッセージ			
	10	聴覚			
	11	機器特性			
	12	身体特性とユニバーサルデザイン			
	13	新しいインタフェース(xR)			
	14	これからのインタフェース			
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材	改訂ヒューマンインタフェース論		SCC	
	副教材	色鉛筆、定規			
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(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	

科目番号：シス HM-2003

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
システム開発総合演習			50		50
科目概要	<p>2年過程での集大成として企画、設計からアプリケーション作成までを通して行い、グループでの開発経験や問題点を学習する。</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	<p>テーマに従って企画、設計を行い JAVA、C#などの言語をベースに開発に必要なフレームワークなどを選定できる知識と企画に沿った設計、プログラミング技術を身に付ける。</p>				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	企画	46	プレゼン準備	
2		～			
3	レビュー	48			
4	設計(クラス図、ER図など)				
～					
6					
7	レビュー				
8	プログラミング	49	プレゼンテーション		
～		～			
45		50			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	配布資料			
	副教材				
実習環境	PC				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・課題提出 (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		

科目番号：ビジ H-2809

科目名		時間数(90分)				
		講義	演習	実習	合計	
ビジネス概論		15			15	
科目概要	「経済」「金融」「企業活動と労働者の権利」について、講義と時事問題の実例を通して用語知識と労働者の権利を含むビジネス活動全般の基礎知識を習得する。					
学習到達目標	ビジネス活動に必要な基礎的な知識を習得して、財務諸表、経済ニュース、マーケティング、ビジネスモデル、法的義務などの見方と説明ができる力を身に付ける。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	会社とは				
	2	株式会社の設立				
	3	株式会社の組織				
	4	株式のしくみ				
	5	株式会社の財務会計				
	6	経営分析				
	7	株式会社の税務				
	8	会社の人事労務				
	9	経営戦略				
	10	マーケティング				
	11	景気の変動と為替相場				
	12	会社の法的責任				
	13	会社の倒産と会社更生				
	14	まとめと計算練習				
	15	科目試験				
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	ビジネス概論		SCC		
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(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		

科目番号：H-2808

科目名		時間数(90分)			
卒業研究		講義	演習	実習	合計
			120		120
科目概要	実施テーマは新年度初頭に各講師から提示され、受講学生は希望に応じてテーマを1つ選択する。各テーマを選択した学生は、学科で得られた専門知識を活用し、指導講師の指導のもとで研究活動を行う。				
学習到達目標	各学科の専門分野で習得した知識を駆使して、理解力、積極性、論理性、協働性、計画性、継続性などの能力を総合的に発揮する。研究成果物を完成させ卒業研究発表を通して、計画立案、実行能力、目標達成能力も合わせて身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	ガイダンス			
	2-4	研究サブテーマ検討・選定			
	5-9	卒業研究環境構築			
	10-30	卒業研究開発			
	31-36	卒業研究レビュー1			
	37-66	卒業研究開発			
	67-72	卒業研究レビュー2			
	73-99	卒業研究開発			
	100-109	卒業研究発表の資料作成と推敲			
	110-120	個別研究の完成と発表			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	各指導講師に委ねる			
	副教材				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	各ゼミで目標設定された資格 例：MOS、LPIC等				
成績評価方法	・課題提出 (75%) ・プレゼン (25%)		＜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：H-2136

科目名		時間数(90分)					
総合情報処理 1-2 (レベル 2)		講義	演習	実習	合計		
		30			30		
科目概要	総合情報処理 1-1 レベル 2 の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 2：「基本情報技術者試験 (レベル 2)」シラバスに準拠した知識を習得する。						
学習到達目標	レベル 2：「基本情報技術者試験 (レベル 2)」シラバスに従い体系的に学習し、基本情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。						
講義計画	回	内容		回	内容		
	1-2	サービスマネジメント/システム監査					
	3	システム戦略/システム企画					
	4-6	経営戦略マネジメント/技術戦略マネジメント/ビジネスインダストリ					
	7-12	企業活動/法務					
	13-15	模試 3					
	16-18	弱点補強 3					
	19-22	弱点補強 言語系					
	23-26	弱点補強 設計系					
	27-30	国家試験					
使用教材	書籍名			出版社			
	主教材	各コースで選定された対策テキスト					
	副教材						
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 (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			

科目番号：H-2137

科目名		時間数(90分)			
総合情報処理 1-2 (レベル 3)		講義	演習	実習	合計
		30			30
科目概要	総合情報処理 1-1 レベル 3 の継続科目で、経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 3：「応用情報技術者試験 (レベル 3)」シラバスに準拠した知識を習得する。				
学習到達目標	レベル 3：「応用情報技術者試験 (レベル 3)」シラバスに従い体系的に学習し、応用情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1-6	AM対策			
	7-13	PM対策			
	14-16	模擬試験 1			
	17-20	弱点補強 1			
	21-23	模擬試験 2			
	24-30	弱点補強 2			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	各コースで選定された対策テキスト			
	副教材				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	応用情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
成績評価方法	・科目試験 (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			

科目番号：H-2138

科目名		時間数(90分)			
総合情報処理 1-2 (レベル 4)		講義	演習	実習	合計
		30			30
科目概要	総合情報処理 1-1 レベル 4 の継続科目で、情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能（スキルレベル 4）を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4）」シラバスに準拠した知識を習得する。				
学習到達目標	レベル 4：「情報処理安全確保支援士試験（レベル 4）」シラバスに従い体系的に学習し、情報処理安全確保支援士試験の取得レベルの知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1-3	AM対策			
	4-6	模擬試験 2			
	7-15	模擬試験 2 解説			
	16-18	AM対策			
	19-21	模擬試験 3			
	22-27	模擬試験 3 解説			
	28-30	弱点对策			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	各コースで選定された対策テキスト			
	副教材				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	情報処理安全確保支援士試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
成績評価方法	・科目試験（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)			
		講義	演習	実習	合計
自主課題研究 1-2			30		30
科目概要	自主課題研究 1-1 の継続科目で、各自設定したテーマにもとづいて創作(学習)活動をする。学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。				
学習到達目標	所属学科によって選択するものは異なる。 ① クリエイタ系の就職活動で必須となる作品審査に提出することのできるゲーム作品を1作品完成させるとともに付随する作品紹介資料を完成させる。 ② 国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供するシラバスに準拠した知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容		回	内容
	1-30	自主創作(学習)活動			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	各自必要となるテキストを用意			
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・課題提出 (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		

科目番号：H-2139

科目名		時間数(90分)			
総合情報処理2(レベル2)		講義	演習	実習	合計
		90			90
科目概要	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル2:「基本情報技術者試験(レベル2)」シラバスに準拠した知識を習得する。				
学習到達目標	レベル2:「基本情報技術者試験(レベル2)」シラバスに従い体系的に学習し、基本情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1-7	ガイダンス、基礎理論	61-62	サービスマネジメントとシステム監査	
	8-17	アルゴリズムとプログラミング	63	システム戦略と企画	
	18-22	コンピュータ構成要素	64-66	戦略マネジメント	
	23-24	システム構成要素	67-72	企業活動と法務	
	25-28	ソフトウェア/ハードウェア	73-75	模試3	
	29	ヒューマンインタフェース/マルチメディア	76-87	弱点補強3	
	30-31	模試1	88-90	国家試験	
	32	弱点補強1			
	33-38	データベース			
	39-48	ネットワーク/セキュリティ			
	49-53	システム開発技術			
	54-55	模試2			
	56	弱点補強2			
	57-58	ソフトウェア開発管理技術			
	59-60	プロジェクトマネジメント			
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材	各コースで選定された対策テキスト			
	副教材				
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(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	

科目番号：H-2140

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
総合情報処理2(レベル3)		90			90
科目概要	経済産業省が、情報処理技術者としての「知識・技能」が一定以上の水準であることを認定している国家試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル3:「応用情報技術者試験(レベル3)」シラバスに準拠した知識を習得する。				
学習到達目標	レベル3:「応用情報技術者試験(レベル3)」シラバスに従い体系的に学習し、応用情報技術者試験の取得レベルの知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	ガイダンス	76-78	模擬試験3	
	2-4	コンピュータ科学基礎	79-80	弱点補強3	
	5-7	コンピュータアーキテクチャ	88-90	国家試験	
	8-10	基本ソフトウェア			
	11-15	通信ネットワーク			
	16-20	データベース			
	21-25	ソフトウェア工学			
	26-30	システム構成技術			
	31-35	マネジメント			
	36-45	AM対策			
	46-55	PM対策			
	56-58	模擬試験1			
	59-65	弱点補強1			
	66-68	模擬試験2			
	69-75	弱点補強2			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	各コースで選定された対策テキスト			
	副教材				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	応用情報技術者試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
成績評価方法	・科目試験(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		

科目番号：H-2141

科目名		時間数(90分)			
総合情報処理2(レベル4)		講義	演習	実習	合計
		90			90
科目概要	情報セキュリティスペシャリスト試験の後継となる試験で情報セキュリティに関する高度な知識・技能(スキルレベル4)を認定する試験である情報処理安全確保支援士試験取得を目標に、独立行政法人情報処理推進機構が提供するレベル4:「情報処理安全確保支援士試験(レベル4)」シラバスに準拠した知識を習得する。				
学習到達目標	レベル4:「情報処理安全確保支援士試験(レベル4)」シラバスに従い体系的に学習し、情報処理安全確保支援士試験の取得レベルの知識を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	ガイダンス	66-68	AM対策	
	2-3	情報セキュリティ	69-71	模擬試験3	
	4	リスクマネジメント	72-77	模擬試験3解説	
	5-12	主な侵入・攻撃方法と対策	78-90	弱点対策	
	13-18	ネットワークセキュリティ			
	19-21	電子メール、Webアプリケーション			
	22-24	認証技術			
	25-35	情報セキュリティマネジメント			
	36	シングルサインオン			
	37-38	AM対策			
	39-41	模擬試験1			
	42-50	模擬試験1解説			
	51-53	AM対策			
	54-56	模擬試験2			
57-65	模擬試験2解説				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	各コースで選定された対策テキスト			
	副教材				
実習環境					
目標資格	資格名		実施団体		
	情報処理安全確保支援士試験		IPA 独立法人情報処理推進機構		
成績評価方法	・科目試験(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)					
自主課題研究 2		講義	演習	実習	合計		
			90		90		
科目概要	学習した内容を総合的に活用し、社会人として実践的に活用可能なテーマを個人ごとに設定し、創作(学習)活動をする。 ① 過去に習得したゲーム開発技術を応用し、自分のスキルをアピールすることができる作品の制作を目指す。 ② 高度種等の国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供する目標資格シラバスにもとづいて、各自スケジュールを管理して学習する。						
学習到達目標	所属学科によって選択するものは異なる。 ① クリエイタ系の就職活動で必須となる作品審査に提出することのできるゲーム作品を1作品完成させるとともに付随する作品紹介資料を完成させる。 ② 国家試験取得をテーマに設定した場合は、独立行政法人情報処理推進機構が提供するシラバスに準拠した知識を身に付ける。						
講義計画	回	内容		回	内容		
	1	ガイダンス					
	2-3	学習テーマ設定					
	4-90	自主創作(学習)活動					
使用教材	書籍名			出版社			
	主教材	各自必要となるテキストを用意					
	副教材						
実習環境							
目標資格	資格名			実施団体			
成績評価方法	・課題提出 1 (50%) ・課題提出 2 (50%)			<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：HGM-2108

科目名		時間数(90分)					
Unity 応用		講義	演習	実習	合計		
			60		60		
科目概要	Unity 基礎で学習した内容を応用し、より完成度の高いゲームを制作するための技術を習得する。 複数人で協力しながらゲーム開発を行い、スケジュールに沿ってチーム作業に関する知識と技術を習得する。						
学習到達目標	指定したテーマに沿ったゲーム作品をチームメンバーと役割を分担しながら、協力して1つのゲームを完成させることができる。スケジュールに従って予実管理を行い、期日までにゲーム作品を完成させることができる。						
講義計画	回	内容		回	内容		
	1	科目の目的とスケジュールに関する説明、チーム編成		32~34	レビュー結果の反映		
	2	プランニング		35~49	αバージョン作成 (ブラッシュアップ)		
	3~4	企画書作成		50~52	αバージョンレビュー		
	5~7	企画書レビュー (1回目)		53~54	レビュー結果の反映		
	8~9	レビュー結果の反映		55~56	パブリックテスト (教室内試遊会)		
	10~15	プロトタイプ作成		57~58	バグフィックス・レベルバランス調整		
	16~17	プロトタイプレビュー		59	提出物準備		
	18~28	βバージョン作成		60	提出物のアーカイブと作品関連物の提出		
	29~31	βバージョンレビュー					
使用教材	書籍名			出版社			
	主教材	配布資料					
	副教材						
実習環境	Unity + Visual Studio						
	Autodesk Maya						
	Adobe Photoshop CC / Illustrator CC						
目標資格	資格名			実施団体			
成績評価方法	・課題提出 (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			

科目番号：HM-2106

科目名		時間数(90分)				
PHP		講義	演習	実習	合計	
				30	30	
科目概要	Webアプリケーション開発に必要な、サーバサイド言語 (PHP) についての学習を行う。PHP とデータベース (MySQL) が連携するショッピングサイトの構築を通して、バックエンド開発に関する知識を習得する。					
学習到達目標	PHP と MySQL を利用した、Web アプリケーションが作成できるようになる。先行科目で学んだ HTML と CSS の知識を用いて、見栄えの良いサイトを作成できるようになる。コマンド入力による、Linux サーバの基本的な操作ができるようになる。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	イントロダクション・環境設定		18	カートイン	
	2	データベース作成		19	カート表示	
	3	スタッフ追加		20	カート変更	
	4			21	カート削除	
	5	スタッフ一覧		22	注文フォーム	
	6			23		
	7	スタッフ修正		24	注文管理	
	8			25		
	9	スタッフ削除		26	会員管理	
	10			27		
	11	商品追加 商品一覧		28	追加機能の実装	
	12	商品修正		29		
	13	商品削除		30		
	14	商品画像追加				
	15	ログイン ログアウト				
	16	配列 if~else foreach				
17	関数 switch~case					
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	気づけばプロ並み PHP 改訂版 ゼロから作れる人になる！		リックテレコム		
	副教材					
実習環境	Linux サーバ (Apache、PHP、MySQL)					
	Web ブラウザ (Google Chrome)					
	テキストエディタ (Adobe Blackets、TeraPad)					
目標資格	資格名			実施団体		
成績評価方法	・課題提出 (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		

科目番号：HM-2112

科目名		時間数(90分)			
Webプログラミング演習		講義	演習	実習	合計
			30		30
科目概要	Web ページで使用されている JavaScript について、JavaScript ライブラリである「jQuery」を使用した実習課題を通してデザイン性のある Web ページの作成方法までを習得する。				
学習到達目標	Web デザイナーやコーダーとして活躍するために必要な基礎知識を学び、インタラクティブな Web サイトを作成することができるようになる。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	jQuery の基礎知識	16 ～ 20	jQuery の応用テクニック	
	2	jQuery 入門	21 ～ 24	ギャラリーページ作成	
	3				
	4 ～ 5	jQuery の基本的な書き方	25 ～ 30	課題②作成	
	6 ～ 10	jQuery の基本テクニック			
	11 ～ 15	課題①作成			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	jQuery 最高の教科書	SB クリエイティブ		
	副教材	確かな力が身につく JavaScript 「超」入門	SB クリエイティブ		
実習環境	コードエディター (Adobe Brackets)				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・課題提出 (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		

