

カリキュラム編成表（授業科目等の概要）

					令和4年度 工業専門課程（情報システム学科）												
					分類												
専門・一般		年次	学期	科目区分	必修	選択必修	自由選択	授業科目名	授業科目概要	授業時数	単位数	授業方法					
												講義	演習	実験・実習・実技			
専門	コンピュータ知識	1	前期	専門		○		コンピュータ概論ⅠA	コンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに関する基礎知識の理解・ネットワークシステム・データベースシステムに関する基礎知識を理解する。	30	2	○					
		1	前期	専門		○		システム開発と情報化ⅠA	要求仕様に沿ったコンピュータシステムを開発するための基本的知識を修得することを目標とする。また後半では、主に情報処理技術者試験のマネジメント・ストラテジ分野の知識を中心に学ぶ。	30	2	○					
		1	前期	専門		○		コンピュータ概論ⅠB	コンピュータの構造・原理・周辺機器の理解・コンピュータシステムに関する基礎知識の理解・ネットワークシステム・データベースシステムに関する基礎知識を理解する。	30	2	○					
		1	後期	専門		○		システム開発と情報化ⅠB	要求仕様に沿ったコンピュータシステムを開発するための基本的知識を修得することを目標とする。また後半では、主に情報処理技術者試験のマネジメント・ストラテジ分野の知識を中心に学ぶ。	60	4	○					
		1	前期	専門		○		アルゴリズムとデータ構造ⅠA	論理的な思考の訓練を行う。プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を理解し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。	30	2	○					
		1	後期	専門		○		アルゴリズムとデータ構造ⅠA	論理的な思考の訓練を行う。プログラミング基礎であるアルゴリズムを理解することで論理的思考の訓練を行うとともに問題解決の手順を理解し、情報処理技術者試験の基礎知識を学ぶ。	30	2	○					
		1	前期	専門		○		情報システム概論ⅠA	システム開発、クラウドシステム開発、ロボット・IoTシステム開発の経験を目的とする。	30	1		○				
	情報処理技術者試験資格取得	1	前期	専門			○	情報処理演習ⅠA	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	30	1		○				
		1	後期	専門			○	情報処理演習ⅠB	国家試験の情報技術者試験の合格を目指す。午前・午後問題の分野別の講義と模擬問題を実際に行い、解答、解説を行う。試験に対する傾向と対策を行う。	30	1		○				
		1	後期	専門			○	選択言語演習ⅠA	基本情報午後試験の言語選択問題対策として、「表計算」を学ぶ。演習を中心にExcelおよびアプリケーション活用言語VBAを学ぶ。	30	1		○				
	プログラミング言語習得	1	前期	専門			○	Java基礎ⅠA	現在、開発言語の主流となったJava言語の特徴と、適用業務を理解し、Javaプログラム演習を通して学習する。	120	4		○				
		1	後期	専門			○	Java基礎ⅠB	現在、開発言語の主流となったJava言語の特徴と、適用業務を理解し、Javaプログラム演習を通して学習する。	90	3		○				
		1	後期	専門			○	Web演習ⅠA	XHTMLとスタイルシート、JavaScriptを使ったWebページ作りを実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	30	1		○				
		2	前期	専門			○	Web演習ⅡA	XHTMLとスタイルシート、JavaScriptを使ったWebページ作りを実際にテキストエディタでタグを記述しながら学びます。	30	1		○				
	ネットワーク設定基礎技術習得	2	前期	専門			○	ネットワーク演習ⅡA	一般的に会社で利用されているWindowsネットワーク基礎知識に関して、実習を通して学習する。	30	1		○				
		2	後期	専門			○	ネットワーク演習ⅡB	前期に学んだWindowsネットワーク基礎知識を基に、WindowsOS上でのWebサーバやEメールサーバなどの仕組みを実習を通して学習する	60	2		○				
	セキュリティ対策基礎技術習得	2	前期	専門			○	情報セキュリティ基礎ⅡA	計算機ネットワークを含めた計算機利用の安全性に関する授業。	30	2	○					
	開発業務実践	2	前期	専門			○	技術発表演習ⅡA	様々なビジネスシーンに必要なパソコンを利用したプレゼンテーションの技法を学ぶ。	30	1		○				
	総合演習	1	通年	専門			○	総合演習ⅠA	校外研修や校内での企業連携授業などの学科活動を実施し、今後の就職への意識の向上や業界理解を促進する。また、校外研修における実践的なビジネスマナーを学ぶ。	60	2		○				
		2	通年	専門			○	総合演習ⅡA	地域連携等の学外での学生が主体的に行う活動を通して、学修成果を表現する。	60	2		○				
	プログラミング専攻	1	後期	専門			○	プログラム開発技法ⅠA	システム開発に必要なJava言語の活用方法を習得する。	30	1		○				
		2	前期	専門			○	Java応用ⅡA	Java基礎で学んだ知識を使って、実践的なシステム開発を行うための演習を行う。	60	2		○				
		2	前期	専門			○	プログラム開発技法ⅡA	統合開発環境を利用して、SQL Serverを使用したデータベースのシステムを構築し、データベースシステム開発手法を学習します。	60	2		○				
		2	前期	専門			○	システム開発技法ⅡA	ウォーターフォール型のシステム開発手順における外部設計・内部設計の基本知識から実践まで、課題を通して理解を深める。	60	2		○				
		2	後期	専門			○	システムPBLⅡA	システム開発をグループで行う。	120	4		○				
		2	後期	専門			○	システムPBLⅡB	システム開発をグループで行う。	120	4		○				
		2	後期	専門			○	システムPBLⅡC	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		○				
	ゲームクリエイタ専攻	1	前期	専門			○	C#演習ⅠA	C#を用いてコードを書き、基本制御構造、メソッド、クラス、スコープを理解するために訓練します。	150	5		○				
		1	後期	専門			○	C#演習ⅠB	C#においてオブジェクト指向プログラミングについて、掘り下げて学習します。また、オブジェクト指向プログラミングで簡単なゲームを制作します。	120	4		○				
		1	後期	専門			○	C#演習ⅠC	C#の基本的な概念、プログラミング技術を学びます	30	1		○				
		2	前期	専門			○	ゲームJavaⅡA	Javaによるアプレット用ゲームスケルトンとアプレット用ゲームライブラリを提供します。ゲームスケルトンにはアプレットに必要な基礎項目がすべて盛り込まれています。ゲームライブラリを使用して、ゲーム制作に必要なJavaのクラスライブラリを学習します。	30	1		○				
		2	後期	専門			○	ゲームJavaⅡB	Java言語の応用課題として、スマートフォンやタブレットでのゲーム制作方法を学習します。	30	1		○				
		1	前期	専門			○	UnityⅠA	Unityの基本操作とC#の基礎を学習します。主にC#のプログラミングの学習に重点を置き、簡単なゲームプログラミングまでの技術の修得を目指します。	120	4		○				
		1	後期	専門			○	UnityⅠB	Unityを用いてゲーム制作を学習します。簡単な3Dゲーム制作に取り組みます。	180	6		○				
		1	後期	専門			○	作品制作ⅠA	Unityで学んだことを生かし、各自1作品以上のオリジナルゲーム制作を行います	30	1		○				
		1	後期	専門			○	ゲームプログラミングⅠA	ゲームエンジンを使用せずに、プログラミングを用いてのゲーム制作理論を学びます	60	2		○				
		2	前期	専門			○	ゲームプログラミングⅡA	ゲームエンジンを使用せずに、プログラミングを用いてのゲーム制作理論を学びます	120	4		○				
		2	後期	専門			○	ゲームプログラミングⅡB	ゲームエンジンを使用せずに、プログラミングを用いてのゲーム制作理論を学びます	120	4		○				
		1	前期	専門			○	ゲームプランニングⅠA	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	30	1		○				

		1	前期	専門		○		ゲームプランニングⅠB	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	30	1		○	
		2	前期	専門		○		ゲームプランニングⅡA	ゲーム制作に必要な企画、仕様書について学習します。そして、チームにてオリジナルゲームの企画、仕様書作成を行います。	30	1		○	
		1	前期	専門		○		CGⅠA	2D ゲームに必要なグラフィック素材を制作しながら、グラフィックツールの操作方法を学習します。また、学生各自が制作するゲームの素材を制作します。	30	1		○	
		1	後期	専門		○		CGⅠB	3D ゲームのグラフィックの制作法を学習し、プログラミングの授業で使われるオブジェクトの作成を行います。それとともに、ゲーム会社で働く際にプログラマーとしても必要なグラフィックの知識、ゲームを制作してゆく上でのデザイナーとの連携のしかたなども学びます。	30	1		○	
		1	前期	専門			○	コンピュータ基礎ⅠA	情報処理技術者能力認定試験 3 級の試験対策を行います。また、コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識修得も行います。	30	2		○	
		2	前期	専門		○		オンラインゲーム制作ⅡA	オンラインゲーム制作にについて、その理論や構築方法を学ぶ	60	2		○	
		2	後期	専門		○		オンラインゲーム制作ⅡB	オンラインゲーム制作にについて、その理論や構築方法を学ぶ	30	1		○	
		1	前期	専門		○		サウンドⅠA	ゲームのBGMや効果音の制作をおこないます	60	2		○	
		2	後期	専門		○		卒業制作ⅡA	地域連携事業を加味し、チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。様々なプログラムごとに作業を分担し制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	90	3		○	
		2	後期	専門		○		卒業制作ⅡB	地域連携事業を加味し、チームでオリジナルゲーム制作を目的とします。様々なプログラムごとに作業を分担し制作します。一月毎に進捗状況をクラス内で確認し、最終的に作成したゲームを卒業制作発表会にて発表します。	90	3		○	
	ロボット・IoT専攻	1	後期	専門		○		ロボット・IoT基礎ⅠA	ロボットにおけるセンサー、サーボモーターの制御を習得する。IoT関連の知識と活用法を身に付ける。	30	1		○	
		2	前期	専門		○		Python基礎ⅡA	制御系開発言語の主流となったPython言語の特徴を理解し、Pythonプログラム演習を通して学習する。	60	2		○	
		2	前期	専門		○		IoT基礎演習ⅡA	IoTに必要なとなるセンサー、マイコン及び通信を使用するための知識と実際の使用方法を習得する。	60	2		○	
		2	前期	専門		○		IoT応用演習ⅡA	現場で実際にセンサーを取り付け、データ収集からデータ分析までの一連の作業を行うことによりIoT実践能力を習得する。	60	2		○	
		2	後期	専門		○		ロボット・IoT-PBLⅡA	ロボット・IoTを活用した、システム開発をグループで行う。	120	4		○	
		2	後期	専門		○		ロボット・IoT-PBLⅡB	ロボット・IoTを活用した、システム開発をグループで行う。	120	4		○	
		2	後期	専門		○		ロボット・IoT-PBLⅡC	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		○	
	クラウド専攻	1	後期	専門		○		クラウド基礎演習ⅠA	クラウド利用に必要な知識と活用方法を習得する。	30	1		○	
		2	前期	専門		○		クラウド応用演習ⅡA	クラウド上での様々なアーキテクチャの構築を様々なケーススタディやラボ演習を通して習得する。	120	4		○	
		2	前期	専門		○		クラウドシステム開発ⅡA	クラウド上に要求に応じたシステム構築を通して、クラウドの実践力を習得する。	60	2		○	
		2	後期	専門		○		クラウドPBLⅡA	クラウドシステム開発をグループで行う。	120	4		○	
		2	後期	専門		○		クラウドPBLⅡB	クラウドシステム開発をグループで行う。	120	4		○	
		2	後期	専門		○		クラウドPBLⅡC	工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。	30	1		○	
	全専攻共通	1	前期	専門	○			データベース演習ⅠA	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	30	1		○	
		1	後期	専門	○			データベース演習ⅠB	オープンソースデータベースを題材に、データベースの基本知識及び使用方法の習得を目的とする。	60	2		○	
		2	前期	専門	○			サーバプログラミングⅡA	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	30	1		○	
		2	後期	専門	○			サーバプログラミングⅡB	オープンソースソフトウェアを利用した、サーバーサイド技術を習得する。	30	1		○	
		1	後期	専門			○	インターンシップⅠA	企業に体験実習で実践的な技術や就業に必要なコミュニケーションを身につける。	45	1			○
		2	後期	専門			○	異文化理解ⅡA	文化や価値観の違う多様化社会に対応していくため、ITを利用した課題解決を留学生と交流しながら身につけていく。	30	1		○	
一般		1	後期	一般			○	表現力ⅠA	コミュニケーション授業や演劇を学び、自己表現力や社会性を身に付ける	30	1		○	
		1	前期	一般			○	NIBⅠA	新聞を通し、地域の知識を学ぶと共に、読解力、思考力、プレゼン力、グループ討議力や、社会性、創造性、国際性を身に付ける。	30	1		○	
		2	前期	一般			○	ICT演習ⅡA	企業において必須技能であるエクセル技術の演習を行う。日常業務に必要な表計算・グラフ作成・関数の技術を身につける。	30	1		○	
		2	後期	一般			○	ICT演習ⅡB	企業において必須技能であるエクセル技術の演習を行う。日常業務に必要な表計算・グラフ作成・関数の技術を身につける。	30	1		○	
		2	前期	一般			○	ICT活用ⅡA	VR技術を用いたプレゼンテーション技法の向上を図る。	30	1		○	
		2	前期	一般			○	ICT活用ⅡB	VR技術を用いたプレゼンテーション技法の向上を図る。	30	1		○	
		1	前期	一般			○	キャリア支援ⅠA	「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何が必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	1		○	
		1	前期	一般			○	キャリア支援ⅠB	「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何が必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	1		○	
		2	前期	一般			○	キャリア支援ⅡA	「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何が必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	1		○	
		2	後期	一般			○	キャリア支援ⅡB	「将来の仕事や人生についてどのように考えたら良いか」「将来の目標を実現するためには何が必要か」等、キャリアを考える上でヒントや気づきを得られるよう、様々な取り組みを行う。就職に向けて、必要な準備を段階的に進めていく。	30	1		○	
		1	前期	一般			○	データマーケティングⅠA	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータの取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。	30	1		○	
		1	後期	一般			○	データマーケティングⅠB	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータの取り扱いに関する知識・技能と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。	30	1		○	
		2	前期	一般			○	データマーケティングⅡA	POSデータやドルフィンアイなどのビックデータを生かし、マーケティング観点からの課題解決方法について学ぶ	30	1		○	
		合計							81 科目	4425 単位時間			156	単位)

卒業要件及び履修方法		授業期間等		
		1 学年の学期区分	2	期
卒業要件： 66単位取得 GPA 2.0以上 必修科目を取得していること 選択必修科目「コンピュータ概論ⅠA」「システム開発と情報化ⅠA」「コン ピュータ概論ⅠB」「システム開発と情報化ⅠB」「アルゴリズムとデータ構造Ⅰ A」「アルゴリズムとデータ構造ⅠA」「情報システム概論ⅠA」「選択言語演習 ⅠA」「Java基礎ⅠA」「Java基礎ⅠB」「ネットワーク演習ⅡA」「ネット ワーク演習ⅡB」「情報セキュリティ基礎ⅡA」「プログラム開発技法ⅠA」 「Java応用ⅡA」「プログラム開発技法ⅡA」「システム開発技法ⅡA」「シス テムPBLⅡA」「システムPBLⅡB」「システムPBLⅡC」 または「C#演習ⅠA」「C#演習ⅠB」「C#演習ⅠC」「ゲームJavaⅡA」「ゲー ムJavaⅡB」「UnityⅠA」「UnityⅠB」「作品制作ⅠA」「ゲームプログラミ ングⅠA」「ゲームプログラミングⅡA」「ゲームプログラミングⅡB」「ゲーム プランニングⅠA」「ゲームプランニングⅠB」「ゲームプランニングⅡA」「CG ⅠA」「CGⅠB」「オンラインゲーム制作ⅡA」「オンラインゲーム制作ⅡB」 「サウンドⅠA」「卒業制作ⅡA」「卒業制作ⅡB」または「コンピュータ概論Ⅰ A」「システム開発と情報化ⅠA」「コンピュータ概論ⅠB」「システム開発と情 報化ⅠB」「アルゴリズムとデータ構造ⅠA」「アルゴリズムとデータ構造ⅠA」 「情報システム概論ⅠA」「選択言語演習ⅠA」「Java基礎ⅠA」「Java基礎Ⅰ B」「ネットワーク演習ⅡA」「ネットワーク演習ⅡB」「情報セキュリティ基礎 ⅡA」」「ロボット・IoT基礎ⅠA」「Python基礎ⅡA」「IoT基礎演習ⅡA」 「IoT応用演習ⅡA」「ロボット・IoT-PBLⅡA」「ロボット・IoT-PBLⅡB」「ロ ボット・IoT-PBLⅡC」または「コンピュータ概論ⅠA」「システム開発と情報化Ⅰ A」「コンピュータ概論ⅠB」「システム開発と情報化ⅠB」「アルゴリズムと データ構造ⅠA」「アルゴリズムとデータ構造ⅠA」「情報システム概論ⅠA」 「選択言語演習ⅠA」「Java基礎ⅠA」「Java基礎ⅠB」「ネットワーク演習Ⅱ A」「ネットワーク演習ⅡB」「情報セキュリティ基礎ⅡA」「クラウド基礎演習Ⅰ A」「クラウド応用演習ⅡA」「クラウドシステム開発ⅡA」「クラウドPBLⅡA」 「クラウドPBLⅡB」「クラウドPBLⅡC」のいずれかを取得していること。		1 学期の授業期間	15	週

科 目 名	システムPBLⅡC							学期	後 期
担当教員	アドバイザー	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	システムPBLの工程管理と成果発表に向けてテスト・資料製作・発表を行う。								
授業内容	グループまたは個人で研究・開発する過程において、プロジェクト管理を行い、成果を成果報告会で発表する。								
学習目標	プロジェクトで課題に取り組み、グループの進捗管理と遅れた場合の対策の検討方法を身に付ける。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定①成果発表に向けて、グループ発表の方法を学ぶ。								
2	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定②成果発表に向けて、グループ発表の方法を学ぶ。								
3	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定③成果発表に向けて、グループ発表の方法を学ぶ。								
4	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定④中間報告発表①								
5	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定⑤中間報告発表②								
6	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定⑥中間報告発表③								
7	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定⑦卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当								
8	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定⑧卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当								
9	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定⑨卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当								
10	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定⑩卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当								
11	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定⑪卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当								
12	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定⑫卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当								
13	システムPBLⅡAの工程状況報告とその対応確定⑬卒業制作 成果物の作成（外部設計書・内部設計書・マニュアル・当								
14	卒業成果報告会 リハーサル								
15	卒業成果報告会 本番 振り返り								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評価基準	1. 課 題 50 %		工程状況報告書の提出と内容を評価する①システムPBL成果物を評価する						
	2. 授業姿勢 30 %		授業を受ける準備、課題に取り組む姿勢・積極性を評価する②グループの協力度を評価する。						
	3. テスト等 20 %		卒業成果発表会での成果を評価する。						
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
授業実施	1 月初旬から 2 月初旬 卒業成果発表会								

科 目 名	C# 演習 I A							学期	前 期
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	5
学習目的	VisualStudioを使って、C#でのプログラミング文法を実装し、プログラミングスキルを身に着けることを目的とします。								
授業内容	C#を用いてコードを書き、基本制御構造、条件分岐、繰り返し文、配列とオブジェクト指向プログラミングの入門（クラス、								
学習目標	VisualStudioを使って、基礎的なプログラミング文法が含まれる簡単なプログラムの実装ができます。								
使用テキスト	1週間でC#の基礎が学べる本								
週数	授業計画								
1	①タイピングテスト ②Scratchで脱出ゲーム：基本的なプログラミングの考え方を学ぶ ③Scratchを使って自由に簡単なゲームを作る ④学生進捗確認 ⑤Scratchで制作したゲームの発表								
2	①タイピングテスト、学生週間発表 ②プログラムの実行のやり方、文字列表示、プログラムの構造、エラーの対処、エラーとバグ ③例題と演習課題 ④学生進捗確認								
3	①タイピングテスト、学生週間発表 ②算術演算子と変数、入力と出力 ③例題と演習課題 ④学生進捗確認								
4	①小テスト、タイピングテスト、学生週間発表 ②関係演算子、論理演算子、条件演算子、型変換 ③例題と演習課題 ④学生進捗確認								
5	①小テスト、タイピングテスト、学生週間発表 ②条件分岐if、条件分岐switch ③例題と演習課題 ④学生進捗確認								
6	①タイピングテスト、学生週間発表 ②繰り返し文for、do-while、while ③例題と演習課題 ④学生進捗確認								
7	①小テスト、タイピングテスト、学生週間発表 ②フラグ管理 ③テキストRPG制作 ④学生進捗確認								
8	①タイピングテスト、学生週間発表 ②テキストRPG制作 ③テキストRPG進捗確認								
9	①タイピングテスト、学生週間発表 ②テキストRPG制作 ③テキストRPG発表								
10	①タイピングテスト、学生週間発表 ②配列 ③例題と演習課題 ④学生進捗確認								
11	①タイピングテスト、学生週間発表 ②ゲーム制作においての配列使用 ③例題と演習課題 ④学生進捗確認								
12	①タイピングテスト、学生週間発表 ②カードゲーム制作 ③学生進捗確認								
13	①タイピングテスト、学生週間発表 ②カードゲーム制作 ③カードゲーム進捗確認 ④学生進捗確認								
14	①タイピングテスト、学生週間発表 ②オブジェクト指向プログラミング（クラスとインスタンスの生成） ③例題と演習課題 ④学生進捗確認								
15	①タイピングテスト、学生週間発表 ②オブジェクト指向プログラミング（メソッド） ③例題と演習課題 ④学生進捗確認								
	評価項目/割合		評 価 内 容						
評価基準	1. 課 題 50 %		例題・演習課題の提出						
	2. 授業姿勢 30 %		授業への積極的な取り組み 忘れ物・出席率						
	3. テストその他 20 %		小テストと期末テストの点数 発表の点数						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他	個人で2Dゲームを制作し、授業期間の最後に進捗状況を発表してもらう。この発表をもって期末テストとする。								

科 目 名	ゲームプログラミングⅡB							学期	後	期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	4	
学習目的	C++を使用してゲーム制作が出来る									
授業内容	C++の学習C++を使用したゲーム制作									
学習目標	ゲーム開発に必要なC++のプログラミング言語が理解できる。									
使用テキスト	やさしいC++									
週数	授業計画									
1	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
2	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
3	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
4	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
5	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
6	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
7	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
8	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
9	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
10	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
11	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
12	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
13	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
14	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
15	C++を使用したゲーム制作、ゲームで使用する数学の学習									
	評価項目/割合		評 価 内 容							
評 価 基 準	1. 課 題 40 %		課題提出率							
	2. 授業姿勢 30 %		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物							
	3. テストその 30 %		テストの点数・理解度							
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標 設定・課外 授業実 施予定・ その他										

科 目 名	データマーケティングⅠA							学期	前 期		
担当教員	清水 大樹	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1		
学習目的	マーケティングの基本的な理論や手法を学び、マーケティングに関する体系的な理解を促し、マーケティングを進める上で必要なデータの取り扱いに関する知識・技能と観点と観点を演習によって身につけ、データマーケターとしての基礎的素養を深める。										
授業内容	ビッグデータの分析や活用方法をPOSデータやドルフィンアイ、RESASなどを用いて学ぶ。										
学習目標	マーケティングの基礎知識を習得し、専門用語が理解できる。基本的手法や技法を、具体的事例に当て嵌めて考えることができる。										
使用テキスト	データマーケター養成講座 初級編										
週数	授業計画										
1	オリエンテーション ・ 講座の進め方と受講の心構えについて ・ 講座の目的とゴール（販売業を機軸にDMの基本を学ぶ） ・ 用語の説明 ・ データマーケターとは										
2	ビッグデータとは ・ ビッグデータとは ・ ビッグデータの利用・背景・活用 ・ 小売業を取り巻く環境の変化										
3	データ活用 ・ データ活用のステップ ・ データの種類（自社データ・公的データ・民間データ） ・ データから何が読み取れるか？データの見方の視点 ・ RESAS、ウレコンの使い方										
4	エクセルハンズオン① グラフの作成 ・ データマーケティングに必要なEXCEL操作（グラフ作成） ・ グラフの種類とそれぞれの使い方を知る ・ 〈PW〉ウレコンの表を選びグラフが何を示しているかをパートナーに説明する。										
5	実習 ① ・ 〈ワーク&GW〉ウレコン、ドルフィンアイを使用する。 ドルフィンアイから、データをダウンロードする。 折れ線グラフを作成し、その折れ線グラフから読み取れることをグループで協議、共有して全体に発表する										
6	エクセルハンズオン② 散布図と相関 ・ 散布図の作り方 ・相関係数の意味 ・相関と因果 ・ 〈ワーク〉ドルフィンアイからダウンロードしたデータで相関係数を出して、2つの事項に相関があるか判断する										
7	企画提案のための思考法 ・ 利用者への共感から問題の理解 ・ 問題解決のためのアイデア出し（ブレインストーミング） ・ 試作品の提出とフィードバックの収集										
8	データ活用と各業界 ・ データの利用といろいろな業界を紹介する。 ・ 小売をベースに講座が進行しているが、その他の業界でもデータ活用がこれからのマーケティングの基礎になることを知る。 ・ フィールドワーク（宿題）の説明										
9	POSデータ ① ・ POSデータとはなにか ・POSデータ分析の重要性 ・〈ワーク〉ロコミサイトとPOSデータ ・ POSデータの分析の方法と準備										
10	POSデータ ② ・ POSデータの比較 ・ POSデーから見えること① ・ 〈PW〉POSデータのサンプルからどの数字に注目するか？										
11	POSデータ ③ ・ POSデータから見えること② ・ 〈PW〉折れ線グラフから何が読み取れるか？ ・ 売上げと価格										
12	フィールドワークの発表 ・ 事前に課題として与えておいた近所のドラッグストアやスーパーの調査（どんなものが売っているか？どんな売り場構成をしているか？競合店舗はあるか？など）を発表する。										
13	実習 ② ・ 〈GW〉サンプルデータを分析してグラフ作り、売れ行きのよいカテゴリはなにかを見つける。グループ内で協議・共有して、そのカテゴリを見つけたポイントや特徴はなにかを発表する。										
14	実習 ③ ・ 〈GW〉サンプルデータを分析して売り場に何を置いたらよいかを選定し、全体に発表する。他グループの差を見つけ、選定方法や方針の違いについてディスカッションを行なう。										
15	実習 ③ ・ 〈GW〉サンプルデータを分析して売り場に何を置いたらよいかを選定し、全体に発表する。他グループの差を見つけ、選定方法や方針の違いについてディスカッションを行なう。										
評価基準	評価項目/割合		評 価 内 容								
	1. 課 題	30 %	ワークシート等の状況を評価する。 レポート等の状況を評価する。								
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況、発言の積極性、授業に取り組む姿勢、締め切りの厳守を評価する。								
	3. テストその他	40 %	プレゼン 発表での評価、グループワークでの協力度 各章ごとの確認テスト及び 期末試験								
課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。											
目標検定・課外授業実施予定・その他											

