

(1時間: 45分)

	授 業 科 目	必須／選択の別	学年	標準時間数
11010	ITの職業と情報倫理	必須	1	20
11060	ビジネスソフト活用	〃	1	30
11210	基礎理論	〃	1	30
11220	ハードウェア	〃	1	30
11231	システムとソフトウェア	〃	1	30
11241	データベース基礎	〃	1	30
11250	ネットワークとセキュリティ	〃	1	50
11261	データとアルゴリズム	〃	1	30
11270	アルゴリズム	〃	1	60
11285	システム開発技術と情報戦略	〃	1	30
11291	IT戦略とマネジメント	〃	1	30
15140	Unity基礎	〃	1	140
15170	Unityスクリプト	〃	1	40
15450	UI入門	〃	1	40
15750	C#	〃	1	40
15770	ゲームシステム研究	〃	1	60
98100	情報処理技術	〃	1	150
小計				840
98111	総合情報処理1－1（レベル2）	必須選択 ※1	1	100
98112	総合情報処理1－1（レベル3）	〃	1	100
98113	総合情報処理1－1（レベル4）	〃	1	100
99101	自主課題研究1－1	〃	1	100
小計				100
必須科目計				940

※1 必須選択は、太枠内から1科目選択する。

HCS共通行事					外部資格試験			ゲームクリエイタ科 1年	
4	前期	1	火	前期授業開始				ITの職業と情報倫理	
		3	木	HIU入学式(新入生)			* 例年実施される月または実施予定日で記入してあります。	ビジネスソフト活用	
		4	金	入学式(新入生)				基礎理論	
		7	月	オリエンテーション・防犯講話(新入生)				データとアルゴリズム	
		8	火	授業開始・オリエンテーション(新入生)				ハードウェア	
		21	月	健康診断(4/24まで)				システムとソフトウェア	
		22	火	G-DREAMS	20	日	情報処理技術者試験	ネットワークとセキュリティ	
5				ボウリング大会				システム開発技術と情報戦略	
		7	水	新入生保護者会 5/16 まで				アルゴリズム	
								IT戦略とマネジメント	
								C#	
								Unity基礎	
								情報処理技術	
				ボウリング大会					
6		10	火	運動会					
					8	日	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験		
7		17	火	献血					
							情報活用試験		
								【資格試験】 ・基本情報技術者試験 科目A免除修了試験	
					13	日	マルチメディア検定		
				27	日	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験			
26	土	夏休み 8/19まで							
8									
	20	水	夏休み明け授業開始						
9									
	5	金	学園祭						
	25	木	TGS2025 9/28まで						
						情報システム試験			
10	後期	1	水	後期授業開始(専門学校コース)				情報処理技術	
					12	日	情報処理技術者試験	Unity基礎	
								データベース基礎	
								マルチメディア検定対策1	
11		10	月	映画鑑賞 11/12まで				情報検定対策	
								Unityスクリプト	
		28	金	保護者会(次年度卒業学年) 11/29まで	30	日	マルチメディア検定	UI入門	
12								ゲームシステム研究	
					7	日	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験	【選択科目1】	
								総合情報処理1-1(レベル2～4)	
1		24	水	冬休み 1/12まで			情報活用試験		
		13	火	冬休み明け授業開始					
2		21	水	就職健康診断(1/23まで)	25	日	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験		
								【資格試験】 ・基本情報技術者試験 ・情報活用試験(1級、2級、3級) ・情報システム試験(プログラマ認定・システムエンジニア認定)任意受験 ・マルチメディア検定 ベーシック	
20		金	卒業学年授業終了						
27		金	進級学年授業終了			情報システム試験			
3		11	水	卒業式					
		18	水	HIU学位記授与式					

科目番号：A-10010

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
			10			10
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かかわる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		学園専用本		
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：A-10642

科 目 名			時間数(90 分)			
ビジネスソフト活用			講 義	演 習	実 習	合 計
					15	15
科 目 概 要	コンピュータの操作やビジネスソフトの利活用について、ワープロと表計算ソフトの実習を通して学習する。					
学 習 到 達 目 標	ワープロと表計算ソフトの基礎機能から応用機能まで理解することで、ビジネスソフトの利活用とビジネスへの提案できる力を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	ワープロ基本操作		7	表作成の基本	
	2	書式の設定		8	基本テクニック	
	3	効率的な文書作成		9	コピーと移動	
	4	表と罫線		10	表のレイアウト	
	5	スタイル			関数	
	6	ページレイアウト		11	グラフの活用	
		イラスト・図形		12	大きな表を扱う	
				13	総合演習 1	
					Excel と word の連携	
				14	差し込み印刷	
					大きな文書の作成	
				15	総合演習 2	
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社	
主教材		30 時間でマスター Office2021		実教出版		
副教材						
実 習 環 境	Microsoft Office Word 2019					
	Microsoft Office Excel 2019					
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：A-10651

科 目 名			時間数(90 分)			
基礎理論			講 義	演 習	実 習	合 計
			15			15
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、講義と豊富な練習問題を通して情報処理の基礎理論を習得する。					
学 習 到 達 目 標	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の基礎知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	離散数学（基数、基数変換）		11	通信に関する理論（伝送路・変復調方式）	
	2	離散数学（数値の表現）		12	通信に関する理論 （多重化方式、誤り検出・訂正）	
	3	離散数学（算術演算と精度）		13	通信に関する理論（信号同期方式）	
	4	離散数学（集合、論理演算）		14	計測・制御に関する理論	
	5	応用数学（確率と統計）		15	科目試験	
	6	応用数学 （数値計算、数値解析、数式処理）		16		
	7	応用数学 （グラフ理論、待ち行列理論、最適化問題）		17		
	8	情報に関する理論 （情報理論、符号理論、文字の表現）		18		
	9	情報に関する理論 （述語論理、形式言語、オートマン、計算量）		19		
	10	情報に関する理論 （人工知能、コンパイラ理論、プログラミング言語論、意味論）		20		
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	基本情報技術者合格教本		技術評論社		
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（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：A-10661

科 目 名			時間数(90 分)			
ハードウェア			講 義	演 習	実 習	合 計
			15			15
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	コンピュータの構成(五大装置)		16		
	2	中央処理装置と主記憶装置の構成		17		
	3	命令とアドレッシング		18		
	4	ALU の回路構成		19		
	5	電子回路		20		
	6	システム構成		21		
	7	高速化技術		22		
	8	分散システム構成		23		
	9	信頼性設計と性能評価		24		
	10	信頼性特性と評価		25		
	11	磁気ディスク		26		
	12	その他の補助装置		27		
	13	入力装置と出力装置		28		
	14	入出力制御とインタフェース		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		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 (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：A-10671

科 目 名			時間数(90 分)			
システムとソフトウェア			講 義	演 習	実 習	合 計
			15			15
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	オペレーティングシステムとは		16		
	2	ジョブ管理とタスク管理		17		
	3	スケジューリングと割り込み		18		
	4	仮想記憶		19		
	5	OS の管理機能とミドルウェア		20		
	6	ファイルシステム		21		
	7	バックアップと開発ツール		22		
	8	言語処理ツール		23		
	9	オープンソースソフトウェア		24		
	10	ヒューマンインタフェース		25		
	11	インタフェース設計		26		
	12	マルチメディア技術		27		
	13	マルチメディア応用		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		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（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：A-10681

科 目 名			時間数(90 分)			
データベース基礎			講 義	演 習	実 習	合 計
			15			15
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。					
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。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	データベースの基礎 (ファイル、DB の概念、DB の種類)		16		
	2	データベースの基礎 (データモデル、三層スキーマ)		17		
	3	データベース管理システム(DBMS)		18		
	4	データベース設計 (概要)		19		
	5	データベース設計 (第一正規化、第二正規化)		20		
	6	データベース設計 (第三正規化)		21		
	7	データベース設計 (物理設計)		22		
	8	データ操作 (データベース言語)		23		
	9	データ操作 (SQL の概要)		24		
	10	データ操作 (グループ化、副問合せ)		25		
	11	データ操作 (表の結合、集合関数)		26		
	12	トランザクション処理 (トランザクション管理、データ制御)		27		
	13	トランザクション処理 (排他制御、障害回復)		28		
	14	データベース応用		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		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 (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：A-10691

科 目 名				時間数(90 分)			
ネットワークとセキュリティ				講 義	演 習	実 習	合 計
				25			25
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	プロトコル OSI 基本参照モデル		16	情報セキュリティの基礎 情報セキュリティの概念		
	2	TCP/IP プロトコル階層モデルとプロトコル		17 ~18	暗号化技術 共通鍵暗号、公開鍵暗号		
	3	ネットワーク接続機器		19 ~20	認証技術 ハッシュ、電子署名、生体認証		
	4 ~5	IP アドレスのクラス IPv4、IPv6 サブネットマスク		21	情報セキュリティ管理 情報セキュリティマネジメントシステム		
	6 ~7	LAN におけるネットワーク接続形態 トポロジ、伝送媒体		22	情報セキュリティ管理 リスク分析と評価、セキュリティポリシー		
	8 ~9	LAN アクセス制御方式 CAMA/CD、トークンパッシング、TDMA		23	情報セキュリティ対策技術 人的、技術的、物理的		
	10 ~11	ネットワークサービス DNS、その他のネットワークサービス		24	情報セキュリティまとめ		
	12	伝送技術 直列伝送・並列伝送、誤り制御		25	科目試験		
	13	計算問題 伝送効率、転送速度、ビット誤り率					
	14	インターネットの接続機器 パケット交換、フレームリレー					
	15	ネットワークまとめ					
	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			
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（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：A-10701

科 目 名			時間数(90 分)			
データとアルゴリズム			講 義	演 習	実 習	合 計
			15			15
科 目 概 要	プログラミングで必要となる「データ構造」「アルゴリズムの表現法」「代表的なプログラミング言語とその特徴」について、講義と練習問題を通して基礎的な知識を身に付ける。					
学 習 到 達 目 標	データ構造と基本形となるアルゴリズムを理解して、後続科目やプログラミングで必要となるアルゴリズムの基礎知識を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	データ構造（概要、配列）		11	アルゴリズム（一次元配列の基礎）	
	2	データ構造（リスト）		12	アルゴリズム（一次元配列-線形探索-）	
	3	データ構造（スタックとキュー）		13	プログラミング（プログラミング作法、プログラム構造）	
	4	データ構造（木構造）		14	プログラミング （データ型、文法の表記法）	
	5	アルゴリズム（流れ図の概要）		15	プログラム言語とその他の言語	
	6	アルゴリズム（順次型、 選択型 -要素交換-）		16		
	7	アルゴリズム（順次型、 選択型 -条件分岐、最大値-）		17		
	8	アルゴリズム（繰り返し型の基本）		18		
	9	アルゴリズム（繰り返し型の応用）		19		
	20					
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		
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（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：A-10711

科 目 名			時間数(90 分)			
アルゴリズム			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要	フローチャート及び疑似言語を用いて代表的なアルゴリズムについて、講義と演習問題をを通して表現できる知識を習得する。					
学 習 到 達 目 標	より複雑な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	疑似言語（記述規則）		26	文字列操作（線形探索-練習問題-）	
	2	疑似言語（フローチャート変換）		27	文字列操作（BM法）	
	3	一次元配列（合計・平均）		28	文字列操作（文字列置換）	
	4	一次元配列（練習問題）		29	文字列操作（文字列圧縮）	
	5	二次元配列（添字表現、初期値設定）		30	科目試験	
	6	二次元配列 （行操作、列操作、縦計、横計、平均）				
	7	二次元配列（練習問題）				
	8	探索（線形探索）				
	9	探索（線形探索-練習問題-）				
	10					
	11	探索（二分探索）				
	12	探索（二分探索-練習問題-）				
	13					
	14	整列（逐次決定法）				
	15	整列（逐次決定法-練習問題-）				
	16					
	17	整列（隣接交換法）				
	18	整列（隣接交換法-練習問題-）				
	19					
	20	整列（基本挿入法、シェルソート）				
	21	整列（クイックソート）				
	22	整列（マージソート、ヒープソート）				
	23	整列（-練習問題-）				
	24	文字列操作（線形探索）				
	25	文字列操作（線形探索-練習問題-）				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	アルゴリズムとデータ構造		SCC		
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（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：A-10721

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
			12	3		15
科 目 概 要	システム開発の流れ（プロセス）、開発手法 及び 企業における情報戦略の考え方や知識を、講義を通して学習する。					
学 習 到 達 目 標	システム開発の流れと各工程の役割で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	システム開発プロセス				
	2					
	3	ソフトウェア実装プロセス				
	4					
	5	保守・廃棄プロセス				
	6	ソフトウェア開発/設計手法				
	7					
	8	システム開発環境と Web アプリケーション				
	9					
	10	情報システム戦略				
	11					
	12	情報システム企画				
	13					
	14	科目試験				
	15					
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	IT 戦略とマネジメント		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（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：A-10731

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
			15			15
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				
	2	企業会計				
	3	在庫問題				
	4	日程計画				
	5					
	6	ゲーム理論				
	7	IE 分析手法				
	8	QC 手法				
	9	経営戦略マネジメント				
	10					
	11	技術戦略マネジメント				
	12	情報システム戦略				
	13	法務と標準化				
	14	復習				
	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		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（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：A-10741

科 目 名			時間数(90 分)			
Unity 基礎			講 義	演 習	実 習	合 計
				70		70
科 目 概 要	ゲーム開発の主流となっている物理エンジン「Unity」の利用方法、および開発手法について、ゲーム開発演習を通じて習得する。					
学 習 到 達 目 標	Unity における基本的な操作（アセット導入、プレハブ、カメラ、光源などのコンポーネントの活用、スクリプト制御）を身に付け、簡単なゲーム作品を一人で制作できるようになる。					
講義計画	回	内 容		回	内 容	
	1	Unity の画面と使い方の学習		14	サウンドの実装	
	2	Rigidbody による物理挙動		15	ゲームループの実装（スタート→ゲーム→ゲームオーバー→スタート→…）	
	3	Collider による当たり判定 Material による見た目の設定				
	4	Sprite (2D 画像) の設定と取り込み		16 ～ 40	ゲーム制作演習（ブロック崩し）	
	5	Sprite のレイヤー設定				
	6	2D の Collider による当たり判定				
	7	Script (C#) の作成		41 ～ 70	ゲーム制作演習（アクションゲーム）	
	8	Prefab の使い方と実装				
	9					
	10	アセットの導入法				
	11	オブジェクトを Script で動かす				
	12	ライトの使い方				
	13	スコア管理				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	Unity の教科書 Unity6 完全対応版		SB クリエイティブ		
	副教材					
実 習 環 境	Unity					
	Visual Studio					
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 : G-10751

科 目 名			時間数(90 分)				
Unity スクリプト			講 義	演 習	実 習	合 計	
				20		20	
科 目 概 要	C#を用いた Unity 開発を行ううえで必要となる Unity 標準ライブラリを効果的かつ実用レベルで利用するための基礎知識について、座学講義と実習課題を通じて習得する。						
学 習 到 達 目 標	C#を利用して、Unity 標準ライブラリを利用することができる。また、Unity 標準ライブラリを使ってゲームを作成できる。						
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容		
	1 ～ 2	MonoBehaviour イベント ・ Start、Update、Awake 等		15	ランダムライブラリについて		
	3	コンソール出力 ・ Debug、Log		16 ～ 17	数学関数ライブラリについて		
	4 ～ 5	モノを動かす ・ transform を使った物体の移動 ・ ワールド座標とローカル座標 ・ transform 以外で動かす		18	シェーダーにアクセスする		
	6	シーン遷移		19	学習内容の復習		
	7	入力処理について		20	科目評価試験		
	8 ～ 9	コンポーネントについて ・ コンポーネントの取得 ・ コンポーネントにアクセスする ・ UI コンポーネント					
	10	データ遷移					
	11	自分以外のオブジェクトを取得					
	12	物理挙動の制動					
	13	オブジェクトの生成と破棄					
	14	一時停止の実装					
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
		主教材	配布資料				
実 習 環 境	Microsoft Visual Studio						
	Unity						
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：A-10761

科 目 名				時間数(90 分)				
UI 入門				講 義	演 習	実 習	合 計	
					20		20	
科 目 概 要	基本となるツール類（Adobe Photoshop と Adobe Illustrator の使い方）の使い方を学び、ゲーム作品や Web ページで用いる「ボタン」や「アイコン」といった UI 部品を作成するための技術を学ぶ。							
学 習 到 達 目 標	Adobe Photoshop、Adobe Illustrator の基本的な操作を身に付け、ゲーム作品で利用する UI を自分の力で制作できるようになる。							
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容			
	1	Illustrator 及び Photoshop の導入		11	Photoshop の選択ツール			
	2	Illustrator の使い方			Photoshop のブラシツール			
	3	Illustrator の図形作成		12	Photoshop のレイヤーマスク			
	4	Illustrator のペンツール			Photoshop のクリッピングマスク			
	5	Illustrator のレイヤー		13	Photoshop のトリミング			
	6	Illustrator の色指定			Photoshop のキャンバスサイズ			
	7	Illustrator の線種		Photoshop のフィルター				
	8	Illustrator の透明合成		Photoshop のレイヤースタイル				
	9	Illustrator のグラデーション		14 ～ 17	UI 部品を Unity へ取り込む			
	10	Illustrator のグラデーションメッシュ			UI 部品をアニメーションさせる			
使 用 教 材	8	Illustrator の効果		18 ～ 20	課題実習作業			
	9	Illustrator のアピアランス						
	10	Illustrator の文字						
	11	Illustrator のクリッピングマスク						
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社				
	主教材	世界一わかりやすい Illustrator & Photoshop 操作とデザインの教科書			技術評論社			
	副教材							
実 習 環 境	Adobe Photoshop							
	Adobe Illustrator							
	Unity							
	Visual Studio							
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：A-10771

科 目 名			時間数(90 分)			
C#			講 義	演 習	実 習	合 計
				20		20
科 目 概 要	C#アプリケーション開発を行ううえで必要となる基本文法（順次・選択・繰返し）や変数などの概念について、座学講義と実習課題を通じて習得する。 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	C#を利用して、基本的なアルゴリズムを記述することができる。また、基本構造とライブラリを利用して、簡単なアプリケーションが作成できる。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	プログラム言語(C#)の基礎概念 ・「Hello World」の出力		14	1 次元配列の扱い方	
	2	演算と変数 ・四則演算プログラム		15	2 次元配列の扱い方	
	3	・変数の種類と代入		16	メソッドの活用方法 ・パラメータ(引き数)	
	4	入力命令 ・キーボード入力したデータの表示		17	・return 文(戻り値)	
	5	・キーボード入力したデータの四則演算 ・キャスト演算子を利用した型変換		18 ～ 20	評価課題作成	
	6	if・else if 文 ・数値の大小判定				
	8	・入力命令を組み合わせた判定 ・テスト採点プログラムの作成				
	9	switch 文の活用方法				
	10	論理演算 ・AND、OR、NOT の活用方法				
	11	while 文 ・1～10 までの加算				
	12	・ネスト、スコープ、無限ループ				
	13	for 文				
	使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社	
主教材		Unity の教科書 Unity2023 完全対応版		SB クリエイティブ		
副教材						
実 習 環 境	Microsoft Visual Studio					
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：G-10781

科 目 名			時間数(90 分)			
ゲームシステム研究			講 義	演 習	実 習	合 計
			30			30
科 目 概 要			リリースされているゲーム作品を題材に、「コンセプトを如何にして実現しているか」を分析し、自分たちのプランニングの幅を広げるための研究を行う。			
学 習 到 達 目 標			実際のゲームプレイを通して、軸となるコンセプトと遊びの面白さを見つけ出すことができる。また、軸となるコンセプトを実現するために、どのような手法でプレイヤーの感動につなげているかを簡単なペライチで表現することができる。			
	回	内 容	回	内 容		
	1	科目の目的とスケジュール	30	提出物のアーカイブと 作品関連物の提出		
	2 ～ 11	既存ゲーム解析演習 1 ストアアプリ編 (TOP 10)				
	12 ～ 16	既存ゲーム解析演習 2 コンシューマ編 (TOP 5)				
	17 ～ 21	既存ゲーム解析演習 3 アーケード編 (TOP 5)				
	22 ～ 29	総合演習 既存ゲームのリバーズエンジニアリ ング(ペライチ作成)				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	「気持ちいい」から考えるゲームアイ デア講座		技術評論社		
	副教材	配布資料 (ストレス快感分析シート)				
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 (50%) ・プレゼンテーション (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：A-10791

科 目 名			時間数(90 分)			
情報処理技術			講 義	演 習	実 習	合 計
			75			75
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		59	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		60	システム戦略と企画	
	18-22	コンピュータ構成要素		61-63	戦略マネジメント	
	23-24	システム構成要素		64-67	企業活動と法務	
	25-28	ソフトウェアとハードウェア		68-70	模試3	
	29	ヒューマンインタフェースとマルチメディア		71	弱点補強3	
	30-31	模試1		72	最終対策	
	32	弱点補強1		73-75	国家試験	
	33-38	データベース				
	39-48	ネットワークとセキュリティ				
	49-53	システム開発技術				
	54-55	模試2				
	56	弱点補強2				
	57	ソフトウェア開発管理技術				
	58	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		IT ワールド		株式会社インフォテック・サーブ		
		IT 戦略とマネジメント		株式会社インフォテック・サーブ		
副教材		基本情報技術者合格教本		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		
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：A-10801

科 目 名			時間数(90 分)			
総合情報処理 1-1（レベル 2）			講 義	演 習	実 習	合 計
			50			50
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	
	1-5	ガイダンス、基礎理論				
	6-13	アルゴリズムとプログラミング				
	14-17	コンピュータ構成要素				
	18-19	システム構成要素				
	20-24	ソフトウェア／ハードウェア				
	25	ヒューマンインタフェース／マルチメディア				
	26-27	模試 1				
	28	弱点補強 1				
	29-33	データベース				
	34-40	ネットワーク／セキュリティ				
	41-43	システム開発技術				
	44-45	模試 2				
	46	弱点補強 2				
	47-48	ソフトウェア開発管理技術				
	49-50	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		
	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（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：A-10811

科 目 名			時間数 (90 分)			
総合情報処理 1-1 (レベル 3)			講 義	演 習	実 習	合 計
			50			50
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				
	2-4	コンピュータ科学基礎				
	5-8	コンピュータアーキテクチャ				
	9-12	基本ソフトウェア				
	13-18	通信ネットワーク				
	19-24	データベース				
	25-28	ソフトウェア工学				
	29-32	システム構成技術				
	33-38	マネジメント				
	39-40	AM対策				
	41-44	PM対策				
	45-47	模擬試験				
	48-50	弱点補強				
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：A-10821

科 目 名			時間数 (90 分)			
総合情報処理 1-1 (レベル 4)			講 義	演 習	実 習	合 計
			50			50
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				
	2-3	情報セキュリティ				
	4	リスクマネジメント				
	5-12	主な侵入・攻撃方法と対策				
	13-15	ネットワークセキュリティ				
	16-18	電子メール、Web アプリケーション				
	19-26	認証技術				
	27-30	情報セキュリティマネジメント				
	31	AM対策				
	32-34	模擬試験 1				
	35-40	模擬試験 1 解説				
	41-49	弱点対策				
	50	科目試験				
	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		
	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		

科目番号：A-10831

科 目 名			時間数(90 分)			
自主課題研究 1-1			講 義	演 習	実 習	合 計
				50		50
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				
	4-50	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 (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		