(1時間:45分)

授業科目必須/選択の別学年標準11510HTML演習必須2	時間数
11510 HTML演習 必須 2	
	30
11520 Linux " 2	30
13890 サーバ構築演習 " 2	50
15110 ゲームプランニング " 2	60
15160 Unity応用 " 2	150
15530 ヒューマンインタフェース論 " 2	30
15710 モデリング入門 " 2	40
15850 PHP " 2	60
16230 ゲームプログラミング総合演習 " 2	130
17720 プレゼンテーション " 2	30
小計	610
98114 総合情報処理 1 - 2 (レベル 2) 必須選択 ※1 2	60
98115 総合情報処理 1 - 2 (レベル 3)	60
98116 総合情報処理 1 - 2 (レベル 4)	60
98121 自主課題研究 1 — 2 2	60
98122 総合情報処理 2 (レベル 2)	150
98123 総合情報処理 2 (レベル 3)	150
98131 総合情報処理 2 (レベル 4) " 2	150
98132 自主課題研究 2	150
98133 総合情報処理 3 - 1 (レベル 2)	100
99102 総合情報処理 3-1 (レベル3)	100
99103 総合情報処理 3-1 (レベル4) " 2	100
99104 自主課題研究 3 - 1	100
小計	310
必須科目計	920

※1 必須選択は、各太枠内から1科目選択する。

月				HCS共通行事			外部資格試験	ゲームクリエイタ科 2年
		1	火	前期授業開始				Linux
		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	ゲームプランニング
				入学式(新入生)			記入してあります。	HTML演習
Ι.		7	月	オリエンテーション・防犯講話(新入生)				モデリング入門
4				授業開始・オリエンテーション(新入生)				Unity応用
				健康診断(4/24まで)				マルチメディア検定対策2
				G-DREAMS	20	Н	情報処理技術者試験	プレゼンテーション
				ボウリング大会	20		IN THE CALLET IN THE WAY	
	1	7		新入生保護者会 5/16 まで				── 【選択科目1】
			/10	初八工床設有五 6/10 よく				
								[選択科目2]
5								
								総合情報処理2(レベル2~4)
				12±11×12±1. A				-
-	前			ボウリング大会				-
	Bil	10	火	運動会	_			4
					8	Ħ	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験	
6								【資格試験】
		17	火	献血				•基本情報技術者試験
	期						情報活用試験	・応用情報技術者試験(基本情報技術者試験取得者)
					13	日	マルチメディア検定	・マルチメディア検定 エキスパート(ベーシック取得者)
7								・マルチメディア検定 ベーシック
l '								
					27	日	基本情報技術者試験 科目A免除修了試験	
		26	+:	夏休み 8/19まで				
	1							7
8								
-		20	7k	夏休み明け授業開始				
		20	/10	交件 ⁽¹⁾ 17 10 10 大米 加州				
	1	5	仝	学園祭				╡
9				TGS2025 9/28まで				-
3		20	//	1632023 9/202 (情報システム試験	-
-		1	7/~	後期授業開始(専門学校コース)			日中なンパクムで研究	ゲームプログラミング総合演習
		1	//\	仮別以来開始(寺门子(以 つ ハ)	19		情報処理技術者試験	ウ エクログラング 松口頂目 就職対策1
10					14	Н	[FTK及注1文][7] 石 内侧	
10								ヒューマンインタフェース論
<u> </u>	1 1	10	P	m 再經費 11/10子公	-			サーバ構築演習
11		10	月	映画鑑賞 11/12まで	-			PHP
11		90	<u>A</u>	保護者会(次年度卒業学年) 11/29まで	20		マルチメディア検定	
_	1 1	28	金	休弢有云(火平及平耒子平) 11/29よで	30	Ħ	イルフプフイナ快ル	_【選択科目1】 総合情報処理2(レベル2∼4)
	後						基本情報技術者試験 科目A免除修了試験	_ 総合情報処理2(レベル2~4) 【選択科目2】
12	区				+ '	P	 	
		0.1	_1.	A 147. 1/10+	-		は 10 元 □ 34 mA	総合情報処理3-1(レベル2~4)
 	1 1	24	水	冬休み 1/12まで	-		情報活用試験	直主課題研究3-1
				for the same of the same of	-	-		4
1	期			冬休み明け授業開始				4
	4	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	4
								【資格試験】
2		20	金	卒業学年授業終了				・基本情報技術者試験
			L		\perp			•応用情報技術者試験(基本情報技術者試験取得者)
		27	金	進級学年授業終了			情報システム試験	・マルチメディア検定 エキスパート(ベーシック取得者)
				卒業式				・マルチメディア検定 ベーシック
3				HIU学位記授与式				
				—				1
_	_						1	

					科 目 名			時間数	(90分)					
					TT (D) 6 T (M-2)[7]		講義	演習	実 習	合	計			
					HTML演習			15		1	15			
科	様々な利用者がいることを想定し、使いやすいWebページとはどういうものかを考察る。その後、作成を通じて理解する。 なお、本科目はIT企業でWebサイト構築や運営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。									察すが、				
		達目	標	成で	できる。作成の際には専用エディタを使 きる。		解し、デザインを意識した Web ページを し、効率的な Web ページ制作を行うこと							
講	義	計	画	回	内容	回		内	容					
				1	導入 ・環境構築 ・科目の目的	9	フォーム							
				2	HTML の仕組み	10								
				3	テキストの表示	11	入力チェッ	クと JavaSo	ript					
				4	リンクの指定	12								
				5	画像とリンク	13	CSS と Java	Script						
				6	セクションと CSS	14	CSS3							
				7 8	CSS の仕組み テーブルとレイアウト	15	まとめ							
	用	教	材	0	書籍名			<u> </u>	友 社					
文	Л	秋	42)	主教	● 相 石 数材 本当によくわかる HTML&CSS の教	科書	SBクリ							
				,	数材									
実	習	環	境		ual Studio Code									
				Goo	gle Chrome									
目	標	資	格		資格名			<u>実施</u>	団体					
成分	漬 評	価 方	法	• iii	果題提出(100%)		<評価を		00~90 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優良 可				

	科 目 名			時間数	文(90分)				
	I i n u m	講義	演習	実 習	合 計				
	Linux				15	15			
科 目 概 要	サーバOSとして高いシェア率のLin と基本操作を習得する。	их	について、	講義・演	習問題を通	して知識			
学習到達目標	と習到達目標 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 2 ユーザ管理	13 14	総合演習						
	2 ユーリ官理 3 プロセス		科目試験						
	4 作 作	10	1十日 四代初大						
	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) 。 ネットワークとバックアップ関連コマ								
	9 イットソークとハックチック 対し								
	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		V=-> 1.1	出	版社				
	主教材 イラストでそこそこわかる Linu マンド入力からネットワークの んのきまで								
実 習 環 境	Tera Term								
	資格名			実 施	. 団 体				
日 惊 貝 竹	貝 竹 石			— 天 旭					
成績評価方法	・科目試験(100%)		<評価		.00~90 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優 : 良 : 可			

州口田 り・0 2011										
	科 目 名		時間数	(90分)						
	サーバ構築演習	講義	演習	実 習	合 計					
		5	20		25					
科目概要	Linux サーバのインストールと、基本的なオー数のサービスを起動させ連携動作させる方法をーサイドアプリケーションの実装方法を習得す	習得する。								
学習到達目標		代表的なサーバ環境の構築を実践することで、OS インストール、各種コマンドの方、主要なソフトウェアのインストール〜設定方法を身に付ける。LAMP サーバ、フサーバの作成ができる。								
講義計画	回 内容 回		内	容						
使用教材	1 VirtualBox と CentOS のインストール 2 CUI 操作(基本コマンド) 3 vi/jvim エディタの使い方 4 サーバ構築の基礎知識 5 サーバセキュリティの基礎知識 6~9 LAMP サーバの構築実習 10~13 ブログサーバ構築実習 14 公式リポジトリの利用 15 PHPをソースからインストール 16~25 WordPress を利用したオリジナルブログの制作 書 籍 名 主教材 15 時間でわかる CentOS 集中講座 副教材	技術評論		友 社						
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	8 7 6	0~90 点: 9~80 点: 9~70 点: 9~60 点: 9 点以下:	優良可					

				科 目 名		時間数(90分)						
				ゲームプランニング		講	義	演	習	実 習	合	計
						5	5	2	5			30
科	I	概	要	ゲーム開発の第一歩である企画書の作成 書の作成までを習得する。	えについ	ハて、	講義。	上演習	習を通	して発想	見から	,企画
学	習到	達目	標	ゲームを開発するための発想法から、そ でができるようになる。	のアイ	゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙゙	アを	整理し	ンて 企	:画書を作	正成す	·るま
講	義	計	画	回 内容	回				内	容		
				1 概要 2 ゲーム業界~プランニング								
				3 「おもしろさ」について								
				~ ・演習 クソゲーとは								
				6 ・演習 おもしろさの説明 7 「おもしろさ」の要素とゲーム性								
				~ ・演習 「ゲーム」のおもしろさ								
				10 ・演習 「ゲーム」とは ・演習 アイディア出し								
				11 企画とマーケティング								
				~ STP								
				14 コンセプトの重要性 15 企画書と仕様書								
				~ ・演習 ペライチ								
				18 ・演習 プレゼンテーション 19 総合演習								
				19 総合便管 ~ ・中間発表								
		1.1		30 ・最終発表		,						
使	用	教	材	書 籍 名 主教材 ゲームプランナーの新しい教科書		翔泳	· ‡4-	ļ	出 戊	反 社		
				副教材		ブガルハ	· 1.					
実	習	環	境			1						
目	標	 資	格					実	施	団体		
, .	,,,			2								
						-						
						<u> </u>						
	-l	5	, ,					L 3-27		-		
成	漬 評	価方	法	・課題提出(100%)		<	評価	表準 ン	8 7 6	00~90 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優:: 〒	된 丁

		科 目 名		時間数(90分)							
		п		講義演習実習合							
		Unity 応用			75		75				
科 目 概 要	を習得す複数人	基礎で学習した内容を応用し、 る。 、で協力しながらゲーム開発を行 で協争する。									
学習到達目標	て1つの	たテーマに沿ったゲーム作品を)ゲームを完成させることができ こゲーム作品を完成させることか	る。スク	スケジュールに従って予実管理を行い、							
講義計画	回	内 容	口	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	40~42	βバージ	ジョンレビュ						
	2~4	プランニング	43~47	レビュー	-結果の反映	ţ					
	5~7	企画書作成	48~62	αバージ	^ジ ョン作成	(ブラッシュ	アップ)				
	8~10	企画書レビュー(1回目)	63~65								
	11~12	レビュー結果の反映	66~69	レビュー	-結果の反映	÷					
	13~15	企画書レビュー(2回目)	70~71	パブリッ	クテスト	(教室内試遊	会)				
	16~17	レビュー結果の反映	72~73	バグフィ	゚ックス・レ	ベルバラン	⁄ス調整				
	18~22	プロトタイプ作成	74	提出物準	 集備						
	23~24	プロトタイプレビュー	75	提出物の)アーカイフ	でと作品関連	物の提出				
	25~39	βバージョン作成									
使 用 教 材		書籍名			出片	反 社					
	主教材制教材	配布資料									
実 習 環 境	Autodesl	Visual Studio K Maya notoshop CC / Illustrator CC									
目 標 資 格		<u>資格名</u>		実施団体							
成績評価方法	• 課題指	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 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
学習到達目標	より良いヒューマンインタフェースを記性と IT 機器のヒューマンインタフェースなお、本科目はセミナー講師でセミナー広い知識と経験を活かして授業を行う。 人間の行動や心理状態を考慮し、かつ様デザインのインタフェースを設計できるよ	につい ・研修 を を な な	vて、講義 と をにかかわ IT 機器の	ン演習問題 る実務経験	を通して習 険を持つ講	習得する。 :師が、幅
講義計画	回 内容	口		内	容	
шт ж н н	1 ユーザインタフェース概論 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 プロトタイピング(1) 5 プロトタイピング(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		科目試験			
使 用 教 材	書籍名			出月	饭 社	
	主教材 改訂ヒューマンインタフェース 副教材 色鉛筆、定規	扁	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		00~90 点 89~80 点 79~70 点 69~60 点 59 点以下	: 優 : 良 : 可

	科 目 名		時間数	(90分)	
	モデリング入門	講義	演習	実 習	合 計
	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		20		20
科目概要	ゲーム作品での使用を念頭に置いた 3D モデル 基礎知識や基本技法について学習する。	の仕様を理	理解するだ	Ŀめに「B1€	ender∫ Ø
学習到達目標	Blender を使用して 3D オブジェクトの造形とすることができる。また、適切に UV 展開を行いできる。3D オブジェクトに対して、基本的なアー作成した 3D オブジェクトを、Unity に取り込む。	、テクスラ	チャマッ! ンを設定	ピングを施	すことが
講義計画	回 内容				
	1 Blender の基本操作 2 造形の基本				
	3 観察と設計				
	4 モデリング				
	~ 11				
	12 マテリアル設定				
	13 アニメーションの設定				
	15				
	16 Unity への連携				
	$\begin{bmatrix} \sim \\ 20 \end{bmatrix}$				
使 用 教 材	書籍名		出	饭 社	
	主教材 配布資料 副教材 副教材				
	m10/71				
実 習 環 境	Blender				
	Unity				
目標資格	資格名		実 施	団体	
产生 河 / 一十 / +	⇒R H∓.4B III (1000/)	/ ₹i /π'-	甘淮、 1	00 00 5	<u></u>
成績評価方法	・課題提出(100%)	<評価2		00~90 点 89~80 点	: 優
				79~70 点 69~60 点	
				69~60 点 59 点以下	

	科 目 名			時間数	(90分)			
	PHP		講義	演習	実 習	合 計		
			5	25		30		
科 目 概 要	Webアプリケーションを開発するうえで 築を、PHPと MySQL を用いたショッピング					ベース構		
学習到達目標	PHP と MySQL を利用した、Web アプリケで学んだ HTML と CSS の知識を用いて、見コマンド入力による、Linux サーバの基本							
講義計画	回 内容	回	回 内容					
	1 イントロダクション・環境設定	ł -	16 ショッピングカートの作成					
	2 Linux サーバの基本操作	17	カート内容	マネポペー	・ジの作成			
	3 PHP による画面描画	18						
	4 フォームによるデータの取得 5 制御構造 (if、for、while)	20	注文ペーシ					
	6 制御構造(foreach)	21						
	7 MySQL の基本操作	22	注文完了个	ページの作	成			
	8 PHPと MySQL の連携テスト	23	追加機能の	 D検討				
	9 サイトのデータベース設計	24						
	10 ログイン・ログアウト処理	25	`白 +n+松 45 a	つ中北				
	11 商品一覧ページの作成	26	追加機能の	ノ夫装				
	12 阿阳 見 5071円以	27						
	13 商品詳細ページの作成	28	作品 PR 書					
	14	29	評価課題					
(±;	15 ショッピングカートの作成	30	評価課題			ト) 提出		
使 用 教 材	書籍名 主教材 確かな力が身につく PHP「超」 プ	日日	SR カリュ	<u> </u>	版 社			
	副教材	<u>/</u> / 1	30773	-1/1/				
	m14X1							
実 習 環 境	Linux サーバ (Apache、PHP、MySQL、xamp	p)						
	Web ブラウザ (Google Chrome)		10. 11.0					
口無次物	テキストエディタ(TeraPad、brackets、'	Visua	<u>IStudioCod</u>					
目標資格	<u></u>			実 施	団体			
		•••••						
成績評価方法	・課題提出(100%)		<評価基		0~90点:			
					9~80点:			
					9~70 点: 9~60 点:			
					9~60 点: 9 点以下:	*		
	1		ı	Э	3 尽以下:	\1, H1		

	ш -у	: 6-2			 科 目 名				時	間数	(90 <i>5</i>	子)		
							講	義	演	 習	実	習	合	計
			,	ゲームフ	『ログラミング総合演習					55			6	5
科	目	概	要	Unit	y 応用で学習した内容を応用し、就	職活動	L 用の1	作品。	として	て用V	L Vる事	ので	きるタ	完成
				度の高いゲームを制作するための技術を習得する。作品を通して伝えたいアピールス								ポイ		
				ントを設定し、ゲーム会社に売り込むための知識と技術を習得する。										
学	習到	達目	標	技術	的なアピールポイントに沿った高原	度なゲ	ームイ	作品 と	: 作品	品紹介	・ドキ	ュメ	ント	を完
					ることができる。自分の作業を見積					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	5 d C 8	こかで	゚さる	0					
講	義	計	画	口	内 容	□				内	容			
				1	科目の目的とスケジュールに関する	27~38	β	バー	ジョン	ン作月				
				2	説明、注意事項 個人作品の棚卸し	39~41	R	バー	ジョヽ		ジュー			
				3~5	個八下品の伽ᆈし 作品テーマ設定とスケジュール作成	39~41 42~44				果の反				
				6~8	設定したテーマとスケジュールの	45~54						`ラッ	シュ	アッ
					レビュー		プ		- 9 .					
				9	レビュー指摘事項を反映 企画作成	55~56				ンレヒ 果の5	ジュー	-		
				10~14 15~17	企画レビュー	57~58 59						/宝内	試遊	수)
				18~19	レビュー結果の反映	60~63							ラン	
							整							
				20~24		64		出物			/ ¬i			# #/w
				25~26	プロトタイプレビュー	65		出物 提出	0) J	一刀	1 /	2 1 F i	品関注	里彻
使	用	教	材		書 籍 名	L				出片	反 社	t		
					配布資料									
				副教材										
実	習	環	境		+ Visual Studio									
				Adobe	Photoshop CC / Illustrator CC									
目	標	資	格		資格名				美	施	寸,	体		
成剂	漬 評	価方	法	 課題 	提出(100%)		<	評価を	長準 〉	> 10	00~9	00 点	: 秀	
									_ ,	8	39 ~ 8	0 点	: 優	
											79~7			
											69~6 59 点!		: 可 : 不可	Ť
							!			•	10 m	シー	. 11.5	J

	科 目 名			時間数	(90分)	
	プレゼンテーション		講義	演習	実 習	合 計
				15		15
科目概要	にする。また、整理した情報から立論で	きるよう	うにする。			
学習到達目標	そして、スライドを用いて、聴衆を意識					
講義計画		回		内	容	
	1 科目概要説明 2 プレゼンテーション概論 ・プレゼンテーションとは何か? ・プレゼンテーションの作り方	16				
	3 自己 PR	18				
	4 ・自己分析 ・分析の整理	19				
	5 ・分析の整理 6 ・自己分析まとめシート作成	20				
	7	22				
	8 自己 PR プレゼンテーション	23				
	9 ・スライドアウトライン作成	24				
	10 ・アウトライン添削 11 ・スライド作成	25				
	11	26 27				
	13	28				
	14	29				
	15	30	;			
使 用 教 材				出月	<u> </u>	
	主教材 副教材					
中 羽 声 椊	Winner of Office DemonDries		<u> </u>			
実 習 環 境	Microsoft Office PowerPoint					
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		00~90 点 39~80 点 79~70 点 59~60 点 59 点以下	: 優 : 良 : 可

	. A 20c	科目名			時	間数	(90 <u>년</u>	})		
		総合情報処理 1-2 (レベル 2)		講義	演	習	実	習	合	計
				30						30
学習到主	概 要	総合情報処理 1-1 レベル 2 の継続科目で、 識・技能」が一定以上の水準であることを記 政法人情報処理推進機構が提供するレベル 2 スに準拠した知識を習得する。 レベル 2:「基本情報技術者試験(レベル 報技術者試験の取得レベルの知識を身に付け	忍定し 2:「基 2)」 シ	ている国家 本情報技術	家試験 術者試	取得 験(身を目 (レベ	標に ル 2)	、独 」シ	立行ラバ
講義	計 画	回 内容	口			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								
		13-13 模試 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								
<i>t</i>	+v1. 1.1.1									
使用	教 材	書籍名 主教材各コースで選定された対策テキス	<u> </u>		<u>Н</u>	1 F2	反 社			
		副教材								
実 習	環境									
目 標	資 格	資格名					団 1		1-44-	
		基本情報技術者試験情報セキュリティマネジメント試験		IPA 独立 IPA 独立						
成績評化	 西方法	・科目試験(100%)		<評価を	表準 <i>></i>	8 7 6	0~9 9~80 9~70 9~60 9 点以	0 点 : 0 点 : 0 点 :	優良可	ſ

					科目名	時間数(90分)								
				炒 八 桂 却	J-ИП Т. Н. 1 . О. (1		講	義	演	習	実	習	合	計
				総合情報	8処理 1−2(レベル 3)		3	0					3	30
科学	習 到	概達目	要	「知識 立行政 シラバ レベ	青報処理 1-1 レベル 3 の継続科目で、 ・技能」が一定以上の水準であること 法人情報処理推進機構が提供するレベスに準拠した知識を習得する。 ル 3:「応用情報技術者試験(レベル:	を認 ル 3)」	忍定し 3:「M シラ	でい	る国籍報技	家試 表術者) 試験	よを目 (レイ	標に ベル:	、独 3)」
				情報技術	術者試験の取得レベルの知識を身に付	ける	る。							
講	義	計	画	回	内 容 回	ij				内	容			
				1-6	AM対策		ļ							
				7-13	PM対策		ļ							
				14-16	模擬試験 1		ļ							
				17-20 21-23	弱点補強 1 模擬試験 2		ļ							
				21-23	弱点補強 2		ļ							
使	用	教	材	主教材副教材	書籍名 各コースで選定された対策テキス]				出 片	坂 社				
実	習	環	境											
目	標	資	格	応用情	資格名 跟技術者試験		IPA	独立:			団 少理推		·構	
成	成績評価方法 ・科目試験(100%)						<	評価 ៛	表準 ²	8 7	00~9 39~8 79~7 69~6 59 点」	0 点: 0 点: 0 点:	: 優良: 可	ſ

科日金	.,	. 11 2	3011		科 目 名				時	間数	(90 <i>f</i>	})		
							講	義	演	習	実	習	合	計
				総合情報	段処理 1−2(レベル 4)			0	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,					50
科	目	概	要	総合	情報処理 1−1 レベル 4 の継網	売科目で 情			<u> </u> リテュ	ィス〜	ミシャ	リス		
41	—	149/4	Ø.		なる試験で情報セキュリティ									
					試験である情報処理安全確保									
					が提供するレベル 4:「情報処 知識を習得する。	上埋安全僱保	支援:	七試懸	剣(レ	ベル	4)]	シフ	バス(こ準
学習	到	 達 目	標		小職で自行する。 ル 4 : 「情報処理安全確保支援	受士試験(レ	ベル	4) -	シラノ	バスに	こ従い	体系	的に	学習
					報処理安全確保支援士試験の									
講講	義	計	画	回	 内 容	回				内	容			
				1	AM対策									
				2-4	模擬試験 2									
				5-10	模擬試験 2 解説									
				11	AM対策									
				12-14	模擬試験 3									
				15-20	模擬試験3解説 弱点対策									
				21-27 28-30	- 羽点刈泉 国家試験									
				20-30	<u> </u>									
							-							
							ļ							
	<u></u> 用	教	材							出月	扳 社	-		
/	13	37	L-1	主教材		デキスト			<u>'</u>	<u> </u>				
				副教材										
							ļ							
実	習	環	境				<u> </u>							
7	Ħ	水	70											
目 材	標	資	格		資格名						団 /			
				情報処	理安全確保支援士試験		IPA	独立	法人	青報外	0理推	進機	構	
							 							
成績	評	価力	法	科目	試験(100%)		<	評価を	長準 〉	> 10	00~9	0 点	: 秀	
											89~8			
											79~7			
											59~6 59 点J			ſ
							<u> </u>			,	10 12/1	<u>クー</u>	1,4	J

科目番号: A-20551

	科 目 名	時間数(90分)						
	自主課題研究 1−2		講義	演習	実 習	合 計		
				30		30		
科 目 概 要	自主課題研究 1-1 の継続科目で、各自設定する。学習した内容を総合的に活用し、社会でとに設定し、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構が提供する目標資格シラバスにもとる。	会人と し、自 定した	: して実践的 分のスキ/ : 場合は、?	的に活用可 ルをアピー 独立行政法	「能なテー・ルすること人情報処	マを個人 とができ 理推進機		
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 品を1作品完成させるとともに付随す ② 国家試験取得をテーマに設定した場合 るシラバスに準拠した知識を身に付け	作品 る作品 は、独 る。	品紹介資料	を完成させ 人情報処理	tる。 U推進機構			
講義計画	回 内容	回		内	容			
	1-30 自主創作(学習)活動							
			ļ					
使 用 教 材	書籍名			出版	支 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%)		<評価を	8 7 6	00~90点 9~80点: 9~70点: 9~60点:	優 良 可		

					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
				心口 1月:	+K /C-/- 4 (V - 1/V 4)		7	'5		_			,	75
科	目	概	要		産業省が、情報処理技術者としての									
					している国家試験取得を目標に、独									レベ
				ル2:	基本情報技術者試験 (レベル2)」	シラバ	スに	準拠	したタ	汨識を	2習得	する。		
学	習到	達 月	標	レベ	ル 2 : 「基本情報技術者試験(レベ	ル2)	シラ	バスし	こ従し	ハ体3	る的に	学習	<u>L.</u>	基本
,					術者試験の取得レベルの知識を身に					112		, 1	• •	
講	義	計	画	口		口				内	容			
叶	我	рΙ	IЩ	1-5	<u>ガイダンス、基礎理論</u>	57-58	11	- F	スマネ			シス・	テム臣	上古
				6-15	アルゴリズムとプログラミング	59		ステム						<u> </u>
				16-20		60-61		略マン						
				21-22	システム構成要素	62-66		** 業活動						
				23-26	ソフトウェア/ハードウェア	67-68		試3						
				27	ヒューマンインタフェース/マルチ メディア	69-72	9-72 弱点補強 3							
				28-29	模試 1	73-75	73-75 国家試験							
				30	弱点補強 1									
				31-35	データベース									
				36-44										
				45-49										
				50-51	1940									
				52	弱点補強 2									
				53-54	ソフトウェア開発管理技術									
/ - - -	ш	+/.	-11-	55-56	プロジェクトマネジメント					ılı U	II +	ſ		
使	用	教	材	→ */ ++	<u>書籍名</u> 各コースで選定された対策テキ	っし				出月	扳 社	Ľ.		
				土软的	付っ一人 (選定された対象) イン	^ r								
				副教材										
実	習	環	境											
П	抽	 資	格						4	+ 1/-	H	/*		
目	標	頁	伦	其木桂			TDA	沙山			団 		捷	
					報!XM有 略級 キュリティマネジメント試験						の理判			
				10 70 -				724 -72	1227	ID TK/	C-1711		1111	
-4-	∕生 ≕	/ar: -1-	· >/-	. A) 🗗	科於 (1000/)			≑क्त / चा न	甘※	_ 1	00 - 0	ν Ι	. =	
万义 ;	績 評	価力	一	・科目	試験(100%)		<	評価を	古年 /		00~9 89~8			
											59~~6 79 ~ 7			
											69 ~ 6			
											59 点			

					科目	名		時間数 (90 分)								
				松△桂	起加押の	(レベル3)			講	義	演	習	実	習	合	計
				祁江门目:	和处理 2	(\(\nu \cdot \) \(\nu \cdot \)			7.	5					7	'5
科	目	概	要			、情報処理技術										
						国家試験取得を										レベ
学	習到	法 F				及技術者試験 () 下用情報技術者										
子	白刔	建口	1 1示			の取得レベルの				\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	C/IEV	1447	211)(C	一十百	U,)	心川
講	義	計	画	回		内 容		回				内	容			
				1	ガイダン	ス	68	3-70	模擬	試験 3						
				2-4		ータ科学基礎		1-72	·	補強 3						
				5-7		ータアーキテクチー	ヤ 73	3-75	国家	試験						
				8-10	基本ソフ											
				11-15	通信ネッ											
				16-20	データベ											
				21-25	ソフトウ											
				26-30	システム											
				31-35	マネジメ AM対策	<u> </u>										
				36-44 45-53	AM対策 PM対策											
				54-56	模擬試験	1										
				57-60	弱点補強											
				61-63	模擬試験											
				64-67	弱点補強											
使	用	教	材		3 4 7 1 1 1 1 1 3 S-1		L				ļ	出 片	反 社	-		
				主教材	各コー	-スで選定され7	た対策テキス	<u>۲</u>								
				副教材												
	777	trrrt	rl-o													
実	習	環	境													
目	標	 資	格			資格名					事	描	団	休		
Н	尔	貝	111	広用情:	報技術者				TPA	独立:			 U理推		構	
				7.0.7.13.113	11/12/11/11	p 1000			1111	J24	127 (1	13 11/2/		- 1/2		
成	績 評	価力	法	・科目	試験(10	0%)			< F	評価基	ま準>		00~9			
													89~8			
													$79 \sim 76$			
													ig 点」			Ť
]					i			į	13 WY	タ ド・	· / `!	J

					科目名	時間数(90分)						
				松入桂	報処理 2(レベル 4)		講義	演 習	実 習	合	計	
				がい ロー月:	報及と注(し、ハレモ)		75			7	5	
科	目	概	要		セキュリティスペシャリスト試							
					な知識・技能(スキルレベル 4)							
					得を目標に、独立行政法人情報タ 支援士試験(レベル 4)」シラバ					報处:	埋女	
学:	習到	達 目	標		ル4:「情報処理安全確保支援士					的に	学習	
,					報処理安全確保支援士試験の取行						, 11	
÷#:	共	÷1			+ · · · · ·			+	rist			
講	義	計	画	回	ガイダンス	<u></u> □	###Z≥4#A;		容			
				1 2-3	 	52-54 55-60	模擬試験:					
				4	リスクマネジメント	61-72	弱点対策	J 月午17亿				
				5-12	主な侵入・攻撃方法と対策	73-75	国家試験					
				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	AM対策							
				42-44	模擬試験 2							
				45-50	模擬試験 2 解説							
***		tat		51	AM対策							
使	用	教	材		書籍名	la == 1		出	版社			
					各コースで選定された対策テ	キスト						
				副教材								
実	習	環	境		- 1		1					
目	標	資	格		資格 名				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	価ナ	7 法	科目	試験(100%)		<評価	基準> 1	00~90 点	: 秀		
,,,,,	N H1	Jan		11 11	(20070)		- н г при		89~80 点			
									79~70 点			
									69~60 点			
									59 点以下	: 不可	ſ	

科目番号: A-20591

	科 目 名	時間数(90分)
	自主課題研究 2	講義演習実習合計
		75 75
科目概要	学習した内容を総合的に活用し、社会人としてに設定し、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構が提供する目標資格シラバスにもとづいてる。	日分のスキルをアピールすることができ に場合は、独立行政法人情報処理推進機
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品を1作品完成させるとともに付随する作品② 国家試験取得をテーマに設定した場合は、独るシラバスに準拠した知識を身に付ける。	品紹介資料を完成させる。 独立行政法人情報処理推進機構が提供す
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	
	4-75 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	
	m3x71	
実 習 環 境		
	1/50° -1-62 - 62	# # FI #
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 名	時間数(90分)								
				松仝桂却	及処理 3−1 (レベル 2)		講	義	演	習	実	習	合	計
				応行 情報	スンヒニレ生 3−1 (レ^ヘ/レ 2)		50)					į	50
科	目	概	要	を認定	産業省が、情報処理技術者としての している国家試験取得を目標に、独 基本情報技術者試験(レベル 2)」	立行政	文法人	青報	処理技	雀進榜	後構が	提供	する	
学	習到	達目	標		ル2:「基本情報技術者試験(レベル 術者試験の取得レベルの知識を身に			バス(こ従い	ハ体系	系的に	学習	し、	基本
講	義	計	画	□	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	<u> </u>	ļ							
				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					出月	扳 社	t		
				主教材	各コースで選定された対策テキ	スト								
							ļ							
				コリネケヤナ	_									
#	ZZ	T.	124	副教材										
実	習	環	境											
目	標	資	格						生	王 旃	団	体		
H	IN	54	ТД	基本情	報技術者試験		IPA:	独立			<u>・ユー</u> 処理推		構	
					キュリティマネジメント試験						ユース ひ理推			
				114 184	2 2 2 3 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3					., + 1 / -/				
成	成績評価方法 ・科目試験(100%)						<==	平価を	基準 ン	? (00~9 39~8 79~7 59~6 59 点J	0 点: 0 点: 0 点:	: 優 : 良 : 可	

	留り				科 目 名			時間数	(90分)	
				44 A L± +n	Lutu o a (2 2 2 0)		講義	演習	実 習	合 計
				総合情報	処理 3-1(レベル 3)		50			50
科学	習到	概	要標	を認定しル3:「/	産業省が、情報処理技術者と している国家試験取得を目標 応用情報技術者試験(レベル レ3:「応用情報技術者試験	に、独立行政 レ3)」 シラバ	で法人情報 スに準拠	処理推進榜 した知識を	幾構が提供 :習得する。	するレ^
,	п - 1	~_ [所者試験の取得レベルの知識			(- pc : 11)	эт- э д	O () []
講	義	計	画	回	内 容	口		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		ļ			
				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					
				ļ	マネジメント					
				·	AM対策					
				41-44	PM対策					
				ļ	模擬試験					
				48-50	弱点補強					
	用	教	材		書籍名			出月	反 社	
12	714		, ,	主教材	各コースで選定された対象	ラテキスト		н		
				副教材						
実	習	環	境							
	1·III	\/h \!	+47		次和力			± ±		
目	標	資	格				TDV XIII 4	<u>実施</u> 法人情報		雄
				ルいカ目書	以1文四百四两		11 17 15 1		世上7年1年1次	/
成	績 評	価力	法	 科目記 			<評価		00~90 点	
									89~80点:	
									79~70点:	
									69~60点:	
							<u> </u>	· ·	59 点以下:	个月

					科 目 名	時間数(90分)								
				۸۸ ۸ L . +r	1/H T () () () ()		講	義	演	習	実	習	合	計
				総合情報	9処理 3−1(レベル 4)		5	0						50
科学	習 到	概達目	要	る高度 試験取 全確保	セキュリティスペシャリスト試験な知識・技能(スキルレベル 4) 得を目標に、独立行政法人情報処 支援士試験(レベル 4)」シラバス レ 4:「情報処理安全確保支援士詞	を認定す 理推進は に準拠 大験(レ	る試! 幾構か した矢 ベル・	験で ジ提供 口識を 4)」	あるかますると習得	青報処 レベート	型理安ル 4 。 こ従い	:全確 :「情	保支 報処	援士理安
				し、情報	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	□	内 容	口				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		ļ							
				50	科目試験									
/- <u> </u> -	ш	+/.L.	4-4-								L 4			
使	用	教	材	→ 払 はす	<u></u> 書 籍 名 各コースで選定された対策テ ³	- フト			I	出月	扳 社	L.		
				I 主教材 副教材	付っ一人 (選定された対象)									
				田14人7										
実	習	環	境											
目	標	資	格		資格名					€ 施		体		
				情報処理		IPA	独立	法人	青報如	ひ理 推	推機	構		
成;	漬 評	価力	ī 法	・科目試験(100%)				評価差	ま準 ニ	? ?	00~9 39~8 79~7 59~6 59 点J	0 点: 0 点: 0 点:	: 優 : 良 : 可	

科目番号: A-20631

		科 目 名			時間数	(90分)		
		主課題研究 3			講義	演習	実 習	合 計
						50		50
科目概要	に設定 ① 過 る。 ② 高。 構。 る。	し、創作(学習 去に習得した。 作品の制作を 度種等の国家記 が提供する目標	試験取得をテー 票資格シラバス	を応用し、自 マに設定した にもとづいて	分のスキ	ルをアピー 独立行政法	-ルするこ	とができ 理推進機
学習到達目標	① ク 品 ② 国 る	リエイタ系の を 1 作品完成 家試験取得をご	選択するものは 就職活動で必須 させるとともに テーマに設定し 処した知識を身	頁となる作品 付随する作品 た場合は、独	品紹介資料	を完成させ 人情報処理	せる。 U推進機構	
講義計画		ゴノガ ンコ	内容	回		内	容	
		ガイダンス 学習テーマ設:	 定					
		自主創作(学習)						
使 用 教 材		書	<u> </u>			出片	反 社	
713 47 13			なるテキストを	を用意		<u></u> Н 71	X 12	
	副教材	•						
実 習 環 境								
目標資格		資	格名			実 施	団体	
	3m H-	LE III /2 ~ - ^ / `			, at her	H 3/4+ ~		-
成績評価方法	・課題	提出(100%)			<評価)0~90 点 !9~80 点:	
						7	79~70点:	良
							69~60 点:	
						5	9 点以下:	不可