

科目名	資格対策 2						年度	2026	
英語科目名	Qualification measures course 2						学期	後期	
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員	片山 和信	教員の実務経験		有	実務経験の職種		プログラマー		

【科目の目的】

- ・C言語の基礎的な知識を習得する。
- ・C言語を使用してプログラムを記述できる。
- ・C言語プログラミング能力認定試験に合格する。

【科目の概要】

ゲーム業界での仕事に役立つ知識の取得、また資格取得を目指したITスキル等を学ぶ。

【到達目標】

C言語に関する基礎知識を身につけ、C言語プログラミング能力認定試験2級に合格するスキルを習得する。
前期にC言語プログラミング能力認定試験3級が不合格だった学生は3級に合格するスキルを習得する。

- C言語に関する基礎知識（演算子、データ型、ライブラリ、ポインタ、等）を身につける
- C言語に関する応用技術（アルゴリズム、ポインタの応用、ファイル操作の応用、等）を身につける
- C言語プログラミング能力認定試験2級（または3級）に合格する

【授業の注意点】

学科内で実施するC言語プログラミング能力認定試験2級の試験を受験する。
前期にC言語プログラミング能力認定試験3級が不合格だった学生は再度3級を受験する。
授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力
到達目標 A	C言語の基礎知識を理解し、資格試験に合格できるだけの知識がある		C言語の基礎知識を理解できる		C言語の基礎知識を理解できない
到達目標 B	C言語の応用技術を理解し、資格試験に合格できるだけの知識がある		C言語の応用技術を理解できる		C言語の応用技術を理解できない
到達目標 C	C言語プログラミング検定2級に合格する		C言語プログラミング検定2級を受験し、40点以上を取得する		C言語プログラミング検定2級を受験する
到達目標 D					
到達目標 E					

【教科書】

SBクリエイティブ「新訂 新C言語入門 シニア編」をテキストとして使用する。

【参考資料】

参考資料等(C言語検定過去問題、授業用スライド)は、授業中に配布、参照の指示をする。

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題：80% 授業内で指示する提出課題の成果および検定試験の受験によって評価する
平常点：20% 授業態度、演習への取り組み方によって評価する

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		資格対策2			年度	2026
英語表記		Certification Exams 2			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	C言語基礎	C言語の特徴、変数とデータ型を学ぶ	1 C言語の特徴	C言語の特徴を理解している	1	
			2 変数とデータ型	変数とデータ型を理解している		
2	演算子と制御構造	演算子と制御構造を学ぶ	1 演算子	演算子の種類と優先順位を理解している	1	
			2 制御構造	条件文、ループ文の制御構造を理解している		
3	関数とライブラリ	標準ライブラリの利用、ユーザー定義関数を学ぶ	1 標準ライブラリ	標準ライブラリの利用方法を理解している	1	
			2 ユーザー定義関数	ユーザー定義関数方法を理解している		
4	配列とポインタ	配列の基本、ポインタの基本を学ぶ	1 配列の基本	配列の基本を理解している	1	
			2 ポインタの基本	ポインタの基本を理解している		
5	文字列と構造体	文字列と構造体を学ぶ	1 文字列	文字列の基本を理解している	1	
			2 構造体	構造体の基本を理解している		
6	ファイル入出力	ファイル入出力の基本を学ぶ	1 ファイル操作	ファイル操作の基本を理解している	1	
			2 ファイル読み書き	ファイルへの読み書きを理解している		
7	ポインタと関数の応用	ポインタ操作、関数の応用を学ぶ	1 ポインタ操作	ポインタ操作を理解している	1	
			2 関数の応用	関数の応用を理解している		
8	データ構造とアルゴリズム	リスト構造、探索アルゴリズムを学ぶ	1 リスト構造	リスト構造を理解している	1	
			2 探索アルゴリズム	探索アルゴリズムを理解している		
9	ソートアルゴリズム	ソートアルゴリズムの基本を学ぶ	1 ソートの基本	ソートの基本を理解している	1	
			2 ソートの種類	ソートの種類を理解している		
10	ポインタとメモリ割り当ての応用	ポインタとメモリ割り当ての応用を学ぶ	1 ポインタの応用	ポインタの応用について理解している	1	
			2 メモリ割り当て	メモリ割り当てについて理解している		
11	ファイル操作の応用	ファイル操作の応用、エラーハンドリングを学ぶ	1 ファイル操作応用	ファイル操作の応用を理解している	1	
			2 エラー制御	エラーハンドリングを理解している		
12	プログラムのデバッグと最適化	デバッグ、コードの最適化を学ぶ	1 デバッグ	デバッグを理解している	1	
			2 コード最適化	コード最適化を理解している		
13	連結リスト	連結リストを学ぶ	1 連結リスト	連結リストを理解している	1	
14	模擬試験第1回	C言語検定模擬試験の実施、解説を行う	1 模擬試験	C言語検定の合格に必要な知識を得ている	1	
15	模擬試験第2回	C言語検定模擬試験の実施、解説を行う	1 模擬試験	C言語検定の合格に必要な知識を得ている	1	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった
備考等