

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース											
ビジネススキル 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	山本敦			実務 経験	無	職種					
授業概要											
入学して受験する最初の資格・検定試験の合格を目指すと共に、今後の資格取得、検定試験合格の意義を理解する。 検定試験合格を目指した学習を進める中で、ゲーム制作にも関わるコンピュータの基本的な理解を深める。											
到達目標											
情報検定（J 検）情報活用試験 3 級あるいは 2 級に合格する。 また情報システム試験の基本スキルにチャレンジできるスキルを身につける。 コンピュータに関わる基本的な知識（情報表現、論理演算、デバイス関連、ソフトウェア等）を身につける。 コンピュータの利用に関わる基本的な知識（ネットワーク、セキュリティ等）を身につける。											
授業方法											
毎回分野ごとの問題を配布し、別途配布する資料およびテキストを用いて分野の解説を行う。その上で問題演習を実施し、解答後に正解の提示と問題解説を行う。											
成績評価方法											
試験・課題：80% 検定試験の受験および点数によって評価する 平常点：20% 授業態度、演習問題への取り組み方によって評価する											
履修上の注意											
9 月に学科内で実施する CBT 方式の試験を必ず受験する。 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。											
教科書教材											
毎回資料および練習問題を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第 1 回	在学中に受験対象となる資格・検定試験がわかる。J 検のカテゴリーがわかる。										
第 2 回	データ表現（2、10、16 進数）、コンピュータにおける情報の表現（文字、数値）がわかる。										
第 3 回	情報の表現と操作（グラフ、論理演算）、データ構造（スタック、キュー、ツリー）がわかる。										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース	
ビジネススキル1	
第4回	デシジョンテーブル（決定表）、デシジョンツリー、フローチャート（流れ図）がわかる。
第5回	問題解決技法（KJ法）、モデル化の手法（E-R図、DFD）がわかる。
第6回	入出力装置、インタフェース、記憶装置（メモリ、補助記憶）、ファイル形式がわかる。
第7回	インターネットの仕組み、プロトコル、インターネット接続、IPアドレス、サーバーの種類がわかる。
第8回	コンピュータウイルスと対策、暗号化（暗号方式とデジタル署名）、不正アクセスと対策がわかる。
第9回	ワープロソフトに関する基本的な事柄がわかる。
第10回	表計算ソフトに関する基本的な事柄がわかる。
第11回	ソフトウェア開発の工程がわかる。
第12回	パレート図、ヒストグラム、散布図、管理図、特性要因図、アローダイアグラムがわかる。