

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四年制 ゲームプログラマーコース											
ビジネススキル 2											
対象	1 年次	開講期	後期	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											
ゲームクリエイターとして知っておくべき著作権について、ビジネス著作権検定BASICの合格を目指した学習により、その知識の習得を図る。 ビジネス能力検定 3 級の合格を目指し、今後の就職活動で知っておくべき知識を習得する。 前期のビジネススキル 1 で修得した情報活用検定の知識を基に、よりレベルアップした基本情報技術者試験対策を進める。											
到達目標											
著作権検定BASICに合格する。また同検定初級にチャレンジできるスキルを身につける。 ビジネス能力検定 3 級に合格する。またそこで得た知識を就職活動の場で活用できるようにする。 基本情報技術者試験に対応した数学分野のスキルを身につける											
授業方法											
毎回資料および問題を配布し、配布資料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											
著作権検定BASICは10月末に授業内で実施する。 ビジネス能力検定は12月第 1 日曜日に実施される試験を団体受験する。 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	著作物、著作者と著作権者、著作権の内容、著作権の保護期間について知ることができます。										
第 2 回	著作権の譲渡、著作物の利用、著作隣接権、著作権の侵害について知ることができます。										
第 3 回	著作権検定BASIC試験を実施します。										

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四年制 ゲームプログラマーコース	
ビジネススキル2	
第4回	仕事へのアプローチと仕事に対する意識、ビジネスマナーの基礎について知ることができます。
第5回	ハウレンソウ（報告・連絡・相談）、ビジネス会話、来客と訪問マナーについて知ることができます。
第6回	仕事への取り組み、ビジネス文書の基礎、統計・データの扱い方について知ることができます。
第7回	情報収集とメディアの活用、会社を取り巻く環境と経済の基本について知ることができます。
第8回	基礎理論（離散・応用数学、情報の理論、データ構造）について知ることができます。
第9回	基礎理論（離散・応用数学、情報の理論、データ構造）について知ることができます。
第10回	コンピュータ構成要素やシステム構成要素について知ることができます。
第11回	テクノロジー系コンピュータシステム（ソフトウェア）について知ることができます。
第12回	データベース、ネットワーク、セキュリティについて知ることができます。