

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5											
対象	3年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	遠藤 順子			実務 経験	有	職種	システムエンジニア				
授業概要											
就職活動対策として、ゲーム業界及び業界で出題される試験の知識を学ぶとともに、資格取得を目指す。											
到達目標											
<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動に有益な知識を習得する。</li> <li>・情報システム（基本スキル・システムデザインスキル）資格を取得する。</li> </ul>											
授業方法											
ゲーム業界への就職で出題される試験内容を、講義だけではなく過去問演習なども取り入れながら授業を進める。積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。											
成績評価方法											
試験・課題：理解度を確認するための試験を実施する。 平常点：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、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。											
教科書教材											
教科書：キタミ式イラストIT塾 基本情報技術者 令和02年（情報処理技術者試験） 他に、毎回資料を配布する。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	情報表現：数値及びデータの表現、情報の基礎理論について理解する。										
第2回	集合と論理：確率・統計の計算、分析手法を及び線形代数、行列などの数値計算について理解する。										
第3回	データ構造：データ構造の考え方、基本的な仕組みを理解し代表的なデータ構造の種類、特徴を知る。										

ビジネススキル5

第4回	コンピュータ構成要素：コンピュータの基本構成と各装置の機能について理解する。
第5回	システム構成：システムの処理形態・利用形態・適用領域を理解し、システムの信頼性設計の考え方を知る。
第6回	ソフトウェア：オペレーティングシステムをはじめミドルウェアやファイルシステムを理解する。
第7回	データベース設計：データの分析、データベースの設計の考え方を知り、データの正規化の目的、手順を理解する。
第8回	データ操作：関係データベースの代表的なデータの操作を理解する。
第9回	システム開発：システム開発に関する基本的な知識、手法を理解する。
第10回	プロジェクトマネジメント：システム開発におけるプロジェクト管理について理解する。
第11回	サービスマネジメント：サービスマネジメントの目的、考え方を理解する。
第12回	まとめ：前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。