

2021年度 日本工学院専門学校																				
ゲームクリエイター科四年制/ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通																				
ビジネススキル1																				
対象	1年次	開講期	前期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2									
担当教員	妹尾 彩子			実務 経験	有	職種	資格講座講師													
授業概要																				
<p>ゲームの制作には、さまざまなテクノロジーを利用する。この講座では、コンピュータの仕組みやシステム開発手法など制作に不可欠なITの基礎的な知識の習得を目的とする。また、学習の成果を確認する目安として、IPA(情報処理推進機構)が主催する国家資格「基本情報技術者試験」の合格を目指すものとする。</p>																				
到達目標																				
<ol style="list-style-type: none"> 2進数と16進数負数小数値誤差浮動小数点表現論理演算の理解 システムの形態・性能・信頼性複数の装置システムの稼働率高信頼化技術の理解 変数と配列リスト・スタック・キュー/探索整列/擬似言語に二次元配列処理の理解 																				
授業方法																				
<p>基本情報技術者試験のポイントを学習し、過去問題演習によって解答力を高める。個人だけでなく、学生同士で学び合うことによって、全学生が効率的な学習を進められるように実施する。授業時間だけでは不十分なため、言語の選択問題は各自が自主的に学習する。</p>																				
成績評価方法																				
<table> <tr> <td>試験・課題</td> <td>50%</td> <td>試験と課題による総合的評価</td> </tr> <tr> <td>小テスト</td> <td>30%</td> <td>授業内容の理解度確認による評価</td> </tr> <tr> <td>平常点</td> <td>20%</td> <td>授業態度(取り組み姿勢・挨拶・返事など)によって評価</td> </tr> </table>												試験・課題	50%	試験と課題による総合的評価	小テスト	30%	授業内容の理解度確認による評価	平常点	20%	授業態度(取り組み姿勢・挨拶・返事など)によって評価
試験・課題	50%	試験と課題による総合的評価																		
小テスト	30%	授業内容の理解度確認による評価																		
平常点	20%	授業態度(取り組み姿勢・挨拶・返事など)によって評価																		
履修上の注意																				
<p>キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。</p>																				
教科書教材																				
<p>毎回授業にて資料を提示する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする</p>																				
回数	授業計画																			
第1回	ガイダンス、FEとは、2進数と10進数、基数変換、16進数																			
第2回	負数の表現、固定小数点																			
第3回	浮動小数点、計算誤差、シフト演算																			
第4回	論理演算、ビット操作																			
第5回	論理回路、ここまでのまとめ																			
第6回	CPUの命令実行サイクル、アドレッシングモード、高速化、割り込み																			

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制/ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
ビジネススキル1	
第7回	メモリ、補助記憶装置、入出力インターフェイス
第8回	OS (タスク管理、記憶管理)
第9回	OS (ファイル管理)、マルチメディアデータ、ソフトウェア開発ツール、コンパイラ
第10回	システム構成技術
第11回	システム構成技術
第12回	データ構造、アルゴリズム、プログラミング
第13回	データ構造、アルゴリズム、プログラミング
第14回	データ構造、アルゴリズム、プログラミング
第15回	前期テスト