

2022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				
担当教員紹介											
通信回線事業者における知識研修、営業研修の企画・登壇をしつつ、情報処理を学ぶ。バラバラだった知識が1つにまとまったときの「わかった！」という喜びを伝える授業を展開している。											
授業概要											
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。											
到達目標											
1. 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 2. 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 3. 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											
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。個人だけではなく、学生同士で学び合うことによって、全学生が効果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。											
成績評価方法											
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											
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。											
教科書教材											
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											
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										

2022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
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