

2023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

2023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