

科目名	資格対策 2							年度	2025
英語科目名	Certification Exams 2							学期	後期
学科・学年	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 1年次	必／選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員	片山 和信	教員の実務経験		有	実務経験の職種		プログラマー		
【科目の目的】 ・C言語の基礎的な知識を習得する。 ・C言語を使用してプログラムを記述できる。 ・C言語プログラミング能力認定試験に合格する。									
【科目の概要】 ゲーム業界での仕事に役立つ知識の取得、また資格取得を目指した I T スキル等を学びます。									
【到達目標】 C言語に関する基礎知識を身につけ、C言語プログラミング能力認定試験2級に合格するスキルを習得する。 A. C言語に関する基礎知識（演算子、データ型、ライブラリ、ポインタ、等）を身につける B. C言語に関する応用技術（アルゴリズム、ポインタの応用、ファイル操作の応用、等）を身につける C. C言語プログラミング能力認定試験2級に合格する									
【授業の注意点】 学科内で実施するC言語プログラミング能力認定試験2級の試験を必ず受験する。 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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	C言語の基礎知識を理解し、資格試験に合格できるだけの知識がある		C言語の基礎知識を理解できる		C言語の基礎知識を理解できない				
到達目標 B	C言語の応用技術を理解し、資格試験に合格できるだけの知識がある		C言語の応用技術を理解できる		C言語の応用技術を理解できない				
到達目標 C	C言語プログラミング 検定2級に合格する		C言語プログラミング 検定2級を受験し、40 点以上を取得する		C言語プログラミング 検定2級を受験する				
【教科書】 SBクリエイティブ「新訂 新C言語入門 シニア編」をテキストとして使用する。									
【参考資料】 参考資料等(C言語検定過去問題、授業用スライド) は、授業中に配布、参照の指示をする。									
【成績の評価方法・評価基準】 試験・課題：80% 授業内で指示する提出課題の成果および検定試験の受験によって評価する 平常点：20% 授業態度、演習への取り組み方によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

