

科目名		資格対策 2						年度	2025
英語科目名								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	土井 克仁 / 古郡 聡 講師 / 妹尾 彩子 講師		教員の実務経験		有	実務経験の職種		資格指導教員	
【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】 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付けるために、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。									
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言語の基礎知識と応用技術を深く理解し、様々な問題に応用できる		C言語の基礎知識を理解し、簡単な問題に応用できる		C言語の基礎知識を理解していない				
到達目標 B	アルゴリズム、ポインタ、ファイルを用いた問題に解くことができる		基礎的なアルゴリズムを理解し、問題を解くことができる		アルゴリズムを理解していない				
到達目標 C	C言語プログラミング能力認定試験2級が合格である				C言語プログラミング能力認定試験2級が不合格である				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 特になし									
【参考資料】 授業中に提示する									
【成績の評価方法・評価基準】 試験結果により評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		資格対策 2				年度	2025
英語表記						学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	C言語基礎	C言語の特徴、変数とデータ型を学ぶ	1	C言語の特徴	C言語の特徴を理解している	1	
			2	変数とデータ型	変数とデータ型を理解している		
2	演算子と制御構造	演算子と制御構造を学ぶ	1	演算子	演算子の種類と優先順位を理解している	1	
			2	制御構造	条件文、ループ文の制御構造を理解している		
3	関数とライブラリ	標準ライブラリの利用、ユーザー定義関数を学ぶ	1	標準ライブラリ	標準ライブラリの利用方法を理解している	1	
			2	ユーザー定義関数	ユーザー定義関数方法を理解している		
4	配列とポインタ	配列の基本、ポインタの基本を学ぶ	1	配列の基本	配列の基本を理解している	1	
			2	ポインタの基本	ポインタの基本を理解している		
5	文字列と構造体	文字列と構造体を学ぶ	1	文字列	文字列の基本を理解している	1	
			2	構造体	構造体の基本を理解している		
6	ファイル入出力	ファイル入出力の基本を学ぶ	1	ファイル操作	ファイル操作の基本を理解している	1	
			2	ファイル読み書き	ファイルへの読み書きを理解してい		
7	ポインタと関数の応用	ポインタ操作、関数の応用を学ぶ	1	ポインタ操作	ポインタ操作を理解している	1	
			2	関数の応用	関数の応用を理解している		
8	データ構造とアルゴリズム	リスト構造、探索アルゴリズムを学ぶ	1	リスト構造	リスト構造を理解している	1	
			2	探索アルゴリズム	探索アルゴリズムを理解している		
9	ソートアルゴリズム	ソートアルゴリズムの基本を学ぶ	1	ソートの基本	ソートの基本を理解している	1	
			2	ソートの種類	ソートの種類を理解している		
10	ポインタとメモリ割り当ての応用	ポインタとメモリ割り当ての応用を学ぶ	1	ポインタの応用	ポインタの応用について理解している	1	
			2	メモリ割り当て	メモリ割り当てについて理解している		
11	ファイル操作の応用	ファイル操作の応用、エラーハンドリングを学ぶ	1	ファイル操作応用	ファイル操作の応用を理解している	1	
			2	エラー制御	エラーハンドリングを理解している		
12	プログラムのデバッグと最適化	デバッグ、コードの最適化を学ぶ	1	デバッグ	デバッグを理解している	1	
			2	コード最適化	コード最適化を理解している		
13	連結リスト	連結リストを学ぶ	1	連結リスト	連結リストを理解している	1	
14	模擬試験第1回	C言語検定模擬試験の実施、解説を行う	1	模擬試験	C言語検定の合格に必要な知識を得ている	1	
15	模擬試験第2回	C言語検定模擬試験の実施、解説を行う	1	模擬試験	C言語検定の合格に必要な知識を得ている	1	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等