

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	ビジネススキル 1	
科目基礎情報							
開設学科	ゲームクリエイター科四年制		コース名	ゲームプログラマーコース ゲームプランナーコース ゲームビジネスコース		開設期	前期
対象年次	1年次		科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位		授業形態	講義			
教科書/教材	毎回資料および練習問題を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。						
担当教員情報							
担当教員	山本敦			実務経験の有無・職種	無		
学習目的							
専門学校に入学して受験する最初の資格・検定試験の合格を目指すと共に、今後の資格取得、検定試験合格の意義を理解する。 検定試験合格を目指した学習を進める中で、ゲーム制作にも関わるコンピュータの基本的な理解を深める。							
到達目標							
情報検定（J 検）情報活用試験 3 級に合格する。また同試験 2 級にもチャレンジできるスキルを身に付ける。 コンピュータに関わる基本的な知識（情報表現、論理演算、デバイス関連、ソフトウェア等）を身に付ける。 コンピュータの利用に関わる基本的な知識（ネットワーク、セキュリティ等）を身に付ける。							
教育方法等							
授業概要	毎回分野ごとの問題を配布し、別途配布する資料およびテキストを用いて分野の解説を行う。その上で問題演習を実施し、解答後に正解の提示と問題解説を行う。						
注意点	9 月に学科内で実施する CBT 方式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。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	80%	検定試験の受験および点数によって評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	0%					
	成果発表 （口頭・実技）	0%					
	平常点	20%	授業態度、演習問題への取り組み方によって評価する				
授業計画（1 回～1 2 回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1 回	資格・検定試験概略、J 検概要			在学中に受験対象となる資格・検定試験がわかる。J 検のカテゴリーがわかる。			
2 回	データ構造と情報表現(1)			データの表現（2進、10進、16進数）、コンピュータにおける情報の表現（文字、数値）がわかる。			
3 回	データ構造と情報表現(2)			情報の表現と操作(グラフ、論理演算)、データ構造（スタック、キュー、ツリー）がわかる。			
4 回	問題解決処理手順(1)			デシジョンテーブル（決定表）、デシジョンツリー、フローチャート（流れ図）がわかる。			
5 回	問題解決処理手順(2)			問題解決技法（KJ法）、モデル化の手法(E-R図、DFD）がわかる。			
6 回	パソコンの基礎			入出力装置、インタフェース、記憶装置(メモリ、補助記憶)、ファイル形式がわかる。			
7 回	インターネットの基礎			インターネットの仕組み、プロトコル、インターネット接続、IPアドレス、サーバーの種類がわかる。			
8 回	セキュリティ			コンピュータウイルスと対策、暗号化（暗号方式とデジタル署名）、不正アクセスと対策がわかる。			
9 回	アプリケーションソフトの利用(1)			ワープロソフトに関する基本的な事柄がわかる。			
1 0 回	アプリケーションソフトの利用(2)			表計算ソフトに関する基本的な事柄がわかる。			
1 1 回	プロジェクトマネジメント			ソフトウェア開発の工程がわかる。			
1 2 回	業務分析手法			パレート図、ヒストグラム、散布図、管理図、特性要因図、アローダイアグラムがわかる。			