

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 2	
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	後期
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、 田中 一広		実務経験の有無・職種	有・ゲームプログラマ	
学習目的					
・ゲームクリエイターとして知っておくべき著作権について、ビジネス著作権検定BASICの合格を目指した学習により、その知識の習得を図る。 ・ビジネス能力検定 3 級の合格を目指し、今後の就職活動で知っておくべき知識を習得する。 ・前期のビジネススキル 1 で修得した情報活用検定の知識を基に、よりレベルアップしたITパスポート試験対策を進める。					
到達目標					
・著作権検定BASICに合格する。また同検定初級にチャレンジできるスキルを身に付ける。 ・ビジネス能力検定 3 級に合格する。またそこで得た知識を就職活動の場で活用できるようにする。					
教育方法等					
授業概要	毎回資料および問題を配布し、配布資料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	・著作権検定BASICは10月末に授業内で実施する。 ・ビジネス能力検定は12月第 1 日曜日に実施される試験を団体受験する。 ・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	著作権検定対策(1)		著作物、著作者と著作権者、著作権の内容、著作権の保護期間について知ることができます。		
2 回	著作権検定対策(2)		著作権の譲渡、著作物の利用、著作隣接権、著作権の侵害について知ることができます。		
3 回	著作権検定BASIC試験		著作権検定BASIC試験を実施します。		
4 回	ビジネス能力検定対策(1)		仕事へのアプローチと仕事に対する意識、ビジネスマナーの基礎について知ることができます。		
5 回	ビジネス能力検定対策(2)		ハウレンソウ（報告・連絡・相談）、ビジネス会話、来客と訪問マナーについて知ることができます。		
6 回	ビジネス能力検定対策(3)		仕事への取り組み、ビジネス文書の基礎、統計・データの扱い方について知ることができます。		
7 回	ビジネス能力検定対策(4)		情報収集とメディアの活用、会社を取り巻く環境と経済の基本について知ることができます。		
8 回	ITパスポート試験対策(1)		基礎理論（離散・応用数学、情報の理論、データ構造）について知ることができます。		
9 回	ITパスポート試験対策(2)		コンピュータ構成要素やシステム構成要素について知ることができます。		
1 0 回	ITパスポート試験対策(3)		テクノロジー系コンピュータシステム（ソフトウェア）について知ることができます。		
1 1 回	ITパスポート試験対策(4)		データベース、ネットワーク、セキュリティについて知ることができます。		
1 2 回	ITパスポート試験対策(5)		データベース、ネットワーク、セキュリティについて知ることができます。		