

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	キャリアガイダンス (688)				教科区分	一般教育科目
					必須 / 選択	必須
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	2	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
この科目を通じて身につけていくべき能力を一言で言えば「一般力」である。ゲームCG分野は「実力第一」と言われるが、実際にはほとんどの企業が「コミュニケーション能力」を優先的に求めている。また、ほとんどの入学生にとって“最終学歴”となる学校である以上、社会人としての最低限の基礎は持っている必要がある。主に「就職活動」という軸から行うレクチャーやトレーニングを通じて、大人として求められる最低限のコミュニケーション能力と、社会人として持っているべき常識およびやさしい行動をとれる能力を身につけていく。						
授業方法	演習	教室	134	補助教員		
授業は、講義と実習を適宜とりまぜて行う。実習には、作文やSPIなど就職試験に直結したものの他、スピーチやディベートなど、基礎的なトレーニングも含まれる。また、履歴書等の作成なども行っていく。一方で、一般的なHRに相当するようなクラス全体としての取り組みも、この枠の中で行う。これは、コミュニケーションのトレーニングという意味を含んでのものである。						
教科書	教科書なし、貸与ノート型パソコン (授業内で適宜使用)					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回	
【前期】	
1回目:働く事とは	
2回目:コンテストと実績	
3回目:研修会のありかた	
4回目:Thanksドリルの利用方法	
5回目:ニュース分析	
6~ 8回目:採用試験対策	
9回目:一般企業の採用活動の流れ	
10回目:ゲームCG関連企業の採用活動の流れ	
11回目:採用試験対策	
13回目:採用試験の種類	
14~15回目:SPI/CAB	
16回目:採用試験対策	
【後期】	
17~18回目:採用試験対策	
19回目:自己PR	
20回目:エントリーシート	
21回目:企業分析と自己分析	
22回目:就職活動に適した身だしなみ	
23~26回目:採用試験対策	
27回目:ポートフォリオについて	
28回目:社会人としての心構え	
29回目:採用試験対策	
30回目:ビジネス文章の基本	
31~32回目:採用試験対策	

評価コード 11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。 ・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。 ・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。
------	--

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	ゲームデザイン (876)				教科区分	専門教育科目				
					必修 / 選択	必修				
担当教員	実務経験内容									
e-mail	・ゲームプランナーとして、ゲームのコンセプトやシステムの構築を担当。10年以上のゲーム業界歴があり、現在も現役のクリエイターです。代表作は「メゾン・ド・魔王」「グノーシア」									
連絡先							1号館2階 職員室			
開講期							1年次	2年次	3年次	4年次
単位数							2	-	-	-
科目のねらい・到達目標										
本授業では、ゲームの企画書作成を学習する。人に伝え、理解できる企画書作りの基礎と思考方法を学び、人の見せる、伝える、評価される、といった演習サイクルを繰り返し、気づきと改善を繰り返すことで、抽象的なアイデアを具体的に落とし込む書類作りを習得する。										
授業形態	演習	教室	134	補助教員						
授業は講義形式であるが、理解度を深めるためにノート型パソコンを使った実習も行う。都度、ゲームの企画書を作成し、プレゼンテーションも行う。また課題の提出方法については、その都度説明する。										
教科書教	教科書なし、貸与ノート型パソコン（授業内で適宜使用）									

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【前期】 1～3回 ゲーム業界の概要と求められる人材像。流行の変遷 4～8回 1ペラのゲーム企画作成とシンプルなゲームの分析、改良、レビュー 9～10回 動詞をテーマにした企画書作成（アイデアの着眼方法） 10～12回 5ペラのゲーム企画作成（枚数配分と中身の検証） 13～16回 全体レビューと修正						
【後期】 17～19回 テーマに即したオリジナルの企画書作成とプレゼンテーションとレビュー 20～23回 設定や世界観とゲームのしぐみを踏まえた企画書作成とプレゼンテーションとレビュー 24～27回 楽しさの因果関係を踏まえ、これまでの学びの集大成としての企画書作成 28～32回 プレゼンテーションとレビュー						

評価コード

11

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、筆記試験を60点、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点とする。 ・通常の授業における演習をもって定期試験に代える場合は、その旨を事前に周知のうえで授業での演習をその都度評価する。 ・成績の評定は、定期試験開始前日までにそれらの平均とする。
------	--

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	CG概論 (637)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	実務経験内容					
e-mail	CGエンジニアとして、社内プロモーションに関わる機器のデジタル化や2D/3DCGソフトの導入/実務/運用を担当。その際に培った知識・経験を活かし、同部署の管理職として、業務の管理・改善や部下の指導・育成を担当。					
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	2	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
ゲーム制作において、CGデザインに関する基礎知識は必須となる。授業では、画像処理の基本や2D・3DCGの基礎知識を学習する。学習の成果として、11月実施のCG-ARTS協会実施の「CGクリエイター検定ベーシック」の合格を目指す。						
授業形態	講義	教室	134	補助教員		
授業は、教科書「入門CGデザイン」を利用した講義形式で行なうが、理解度を深めるために貸与ノート型PCを使った実習も適宜行う。また検定試験の過去問を解くことにより、出題傾向に慣れるようにする。						
教科書	入門CGデザイン CG-ARTS協会(毎授業で使用)、貸与ノート型PC(授業内で適宜使用)					

授業計画・内容						
●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1回 「CGクリエイター検定ベーシック」の試験概要 chapter 1「CGとは」 chapter 2-2-1「色」						
2回 chapter 2-1「デッサン」 2-2-2「動き」 2-3「文字」						
3回 chapter 3-1「2次元CGの基礎」						
4回 chapter 3-2「写真撮影とレタッチ」						
5回 chapter 4 3次元CGの制作 PC操作 chapter 4-1「モデリング」						
6回 chapter 4-1「モデリング」の続きと過去問						
7回 chapter 4-2「マテリアル」						
8回 chapter 4-2「マテリアル」の続きと過去問						
9回 chapter 4-3「アニメーション」						
10回 chapter 4-3「アニメーション」の続きと過去問						
11回 chapter 4-4「カメラワーク」						
12回 chapter 4-4「カメラワーク」の続きと過去問						
13回～16回 前期末試験対策						
【後期】						
17回 chapter 4-5「ライティング」						
18回 chapter 4-5「ライティング」の続きと過去問						
19回 chapter 4-6「レンダリング」						
20回 chapter 4-6「レンダリング」の続きと過去問						
21回 chapter 4-7「合成(コンポジット)」 chapter 4-8「編集」 chapter 5「技術の基礎」						
22回 chapter 6「知的財産権」と過去問						
23回～25回 練習問題集および過去問題による検定対策						
26回～30回 動画編集・VFX・体全体のモーションキャプチャ・顔のブレンドシェイプなどを実演説明						
31回～32回 後期末試験対策						
	3					

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験(100点満点)の点数を成績の評定とする。筆記試験を80点、平常点(出席および受講の状況)を20点の配点とする。成績の評定は、S(90～100点)、A(80～89点)、B(70～79点)、C(60～69点)、F(60点未満)である。定期試験が受験できなかった及び評定がFの場合、追試験を受験する。 ・追試験(100点満点)の点数は、次の(1)または(2)とする。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 出席停止となる疾病(医師の診断書のある者)および通院が証明できる病欠、公共交通機関の遅滞等による者(証明書のある者)ならびに、公欠が認められた日時に定期試験を受験できなかった場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は、60点を超えた分の点数の10分の6に60点を加えた点数とする。 (2) 上述(1)以外の場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は60点とする。 ・前期末試験および後期末試験を実施した場合、各期で確定した点数の平均(1点未満については切り上げ)を成績の評定とする。 					
------	--	--	--	--	--	--

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	ゲームグラフィック基礎 (877)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	必修
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	6号館1階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	2	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
2次元コンピュータグラフィックスを中心に、ゲーム制作に必要なCGの基礎を学ぶ。						
授業形態	実習	教室	134	補助教員		
基礎知識や技法を学んだ後、パソコンを使った実習を行う。実習課題はすべて提出する。提出方法については、その都度説明する。						
教科書 教 材	貸与ノート型パソコン (授業内で適宜使用)					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【前期】						
1～4回 デジタル画像の基礎						
5～10回 グラフィック制作Ⅰ						
11～16回 グラフィック制作Ⅱ						
【後期】						
17～20回 グラフィック制作Ⅲ						
21～24回 グラフィック制作Ⅳ						
25～32回 グラフィック制作Ⅴ						

評価コード

13

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、授業時間内における実技技能を60点とし、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点にする。 ・すべての実習項目について合格点に達していることとし、合格点に達しなかった者および欠席した者は、追実習願を提出し、認められた者には指定した日時に追実習を行う。 ・実習は、定期試験開始の前日までに終了させる。
------	---

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	ゲームプログラミング (883)				教科区分	専門教育科目
					必須 / 選択	選択
担当教員	実務経験内容					
e-mail	ゲーム会社でプログラマーとして、コンシューマーゲームの開発を担当。プログラミングをはじめ、ゲームの細部を決定する業務に従事。					
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	6	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
<p>本授業では、ゲームエンジンであるUnityを使用し、ゲームを構築するために必要な知識・技術を学ぶ。Unityは、様々なプラットフォームのゲーム制作が可能な統合型開発環境である。Unityを使用して2D・3Dゲームプログラムの制作を行い、基本操作からコンポーネント指向のプログラミングまでを理解する。授業を通じて、オリジナルゲームの開発が出来ることを目標とする。</p>						
授業方法	実習	教室	134	補助教員		
<p>授業は実習形式であるが、理解度を深めるために講義も行う。実習で使う題材は、教科書内のものだけでなく、学生イントラネットにあるものを利用する。実習内容（結果）はすべて提出する。提出方法については、その都度説明する。</p>						
教科書 教材	Unityの教科書 SB Creative (授業内で適宜使用) 貸与ノート型パソコン (授業内で適宜使用)					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
<p>【前期】</p> <p>1～6回 Unityの基本操作 7～12回 C#スクリプトの基礎 13～18回 オブジェクトの配置と動かし方 19～24回 UIと監督オブジェクト 25～30回 Prefabと当たり判定 31～36回 Physicsとアニメーション 37～42回 サウンドとパーティクル 43～45回 オリジナルゲーム開発 46～48回 3Dゲームの基礎</p> <p>【後期】</p> <p>49～54回 3Dゲームの基礎 55～60回 状態遷移とモーション設定 61～64回 UIの設計 65～70回 レベルデザイン 71～96回 オリジナルゲーム開発</p>						

評価コード

13

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、授業時間内における実技技能を60点とし、平常点（出席および受講の状況）を40点の配点にする。 ・すべての実習項目について合格点に達していることとし、合格点に達しなかった者および欠席した者は、追実習願を提出し、認められた者には指定した日時に追実習を行う。 ・実習は、定期試験開始の前日までに終了させる。
------	---

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	プログラミング技法 (163)				教科区分	専門教育科目
					必須 / 選択	選択
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	6	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
<p>「Unity+C#」、「UnrealEngine4+C++」といったゲームエンジンを用いた開発が主流となっているが、ゲーム企業では純粋なC++の技術を求めている場合が多い。この授業ではC++の基本的な知識と技術を習得させることが目的である。また、C++はバージョンアップが度々行われている。その際に追加された新機能や便利な使い方など、効果的で現代的な技術も紹介していく。</p>						
授業方法	講義	教室	134	補助教員		
授業は講義形式であるが、理解度を深めるためにノート型パソコンを使った実習も行う。						
教科書 教材	新・明解C++入門（毎授業で使用） 貸与ノート型パソコン（授業内で適宜使用）					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1～4回 画面への出力とキーボードからの入力						
5～9回 プログラムの流れの分岐						
10～14回 プログラムの流れの繰り返し						
15～19回 基本的なデータ型						
20～28回 配列						
29～36回 関数の基本						
37～44回 ポインタ						
45～48回 文字列とポインタ						
【後期】						
49～54回 関数の応用						
55～60回 クラスの基本						
61～65回 単純なクラスの作成						
66～70回 変換関数と演算子関数						
71～75回 静的メンバ						
76～82回 配列クラスで学ぶクラスの設計						
83～96回 クラスの継承						

評価コード	3					
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験（100点満点）の点数を成績の評定とする。成績の評定は、S（90～100点）、A（80～89点）、B（70～79点）、C（60～69点）、F（60点未満）である。定期試験が受験できなかった及び評定がFの場合、追試験を受験する。 ・追試験（100点満点）の点数は、次の（1）または（2）とする。 <ol style="list-style-type: none"> （1）出席停止となる疾病（医師の診断書のある者）および通院が証明できる病欠、公共交通機関の遅滞等による者（証明書のある者）ならびに、公欠が認められた日時に定期試験を受験できなかった場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は、60点を超えた分の点数の10分の6に60点を加えた点数とする。 （2）上述（1）以外の場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は60点とする。 ・前期末試験および後期末試験を実施した場合、各期で確定した点数の平均（1点未満については切り上げ）を成績の評定とする。 					

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	ゲーム数学 (788)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	2	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
コンピュータは数値しか処理することが出来ない。コンピュータ内でゲームを実現するときも同様であり、ゲーム内の変化や状態、位置関係などの全てを数値で表現・処理していく。この授業では、数値の処理をはじめ、座標や方向に対する処理手法の習得を目指す。						
授業形態	講義	教室	134	補助教員		
授業は講義形式で行う。この科目はペーパー試験を行うため、授業の理解度を確保する意味で不定期だが小テストを実施する。なお、学習を妨げる会話や不必要な会話は厳禁とする。授業に参加していることに責任を持つため、名札は着用するものし、飲食は禁止とする。						
教科書 教材	教科書なし、適宜資料配布					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【前期】						
1～3回 2次元 (次元と座標)						
4～6回 2次元 (座標とベクトル)						
7～9回 角度 (回転と角度)						
10～16回 角度 (三角関数と逆三角関数)						
【後期】						
17～19回 角度 (内積)						
20～22回 角度 (外積)						
23～25回 運動 (速度と加速度)						
26～31回 運動 (自由落下運動、鉛直運動)						

評価コード	3					
評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験 (100点満点) の点数を成績の評定とする。筆記試験を80点、平常点 (出席および受講の状況) を20点の配点とする。成績の評定は、S (90～100点)、A (80～89点)、B (70～79点)、C (60～69点)、F (60点未満) である。定期試験が受験できなかった及び評定がFの場合、追試験を受験する。 ・追試験 (100点満点) の点数は、次の (1) または (2) とする。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 出席停止となる疾病 (医師の診断書のある者) および通院が証明できる病欠、公共交通機関の遅滞等による者 (証明書のある者) ならびに、公欠が認められた日時に定期試験を受験できなかった場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は、60点を超えた分の点数の10分の6に60点を加えた点数とする。 (2) 上述 (1) 以外の場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は60点とする。 ・前期末試験および後期末試験を実施した場合、各期で確定した点数の平均 (1点未満については切り上げ) を成績の評定とする。 					

シラバス (授業計画書)

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	プログラミング実習 (173)				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	実務経験内容					
e-mail	プログラマとしてゲーム等のソフトウェア開発に携わってきた知識・経験を活かし、作品制作の指導を行う。					
連絡先	3号館2階職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	4	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
Visual C/C++によるコンピュータプログラミングの基礎を学び、実習でより深く理解する。Visual Studioの操作方法から各言語の文法やプログラミング構造を学び、自ら簡単なコンソールアプリケーションを作成して実証する。また、他で作られたプログラムの解説・実験できるようになることを目的としている。実際のゲーム制作への基礎を目標に、アプリケーション開発に必要なC++の知識を就職し検証する。主にゲームプログラムで必要となるデータ構造・入出力処理・演算などと、それらを制御するためのアルゴリズムについて実習を通して総合的に学ぶ。						
授業形態	実習	教室	134	補助教員		
授業は実習形式のため、ノート型パソコンを使った実習を行う。使う課題は、Webでの配信を行う。実習内容(結果)はすべて提出する。提出方法については、その都度説明する。						
教科書 教材	新・明解C++入門、貸与ノート型パソコン(授業内で適宜使用)					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回	
【前期】	
1～4回	VisualStudioオペレーション
5～8回	プログラムの基本。コンソール入出力
9～16回	変数、数値型、数値表示、書式指定
17～24回	コンソール入出力、計算の演算子、比較演算子、制御文 (if文、switch文)
25～32回	論理演算子、制御文 (for文、while文、foreach文)
【後期】	
33～36回	クラスの考え方、オブジェクトの生成、メソッドの定義
37～40回	メソッドの呼び出し、再起処理
41～44回	オーバーロード、デフォルト引数
45～48回	クラスの継承、コンストラクタと継承
49～56回	オーバーライド、構造体
57～64回	応用問題

評価コード 13

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・100点を満点とし、授業時間内における実技技能を60点とし、平常点(出席および受講の状況)を40点の配点にする。 ・すべての実習項目について合格点に達していることとし、合格点に達しなかった者および欠席した者は、追実習願を提出し、認められた者には指定した日時に追実習を行う。 ・実習は、定期試験開始の前日までに終了させる。
------	---

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	ゲームアルゴリズム (868)				教科区分	専門教育科目
					必須 / 選択	選択
担当教員	実務経験内容					
e-mail						
連絡先	1号館2階職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	2	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
プログラミングするためには、プログラミング言語の文法を習得するだけでは不十分で、プログラムの考え方（アルゴリズム）を学ばなければならない。この授業では、コンピュータ処理で標準的に使用される基本的アルゴリズムについて学び、その後、ゲームプログラミング特有の各種アルゴリズムについて学習する。						
授業方法	講義	教室	134	補助教員		
授業資料は科目担当が作成した資料を教材サーバから配信し、貸与パソコンを用いて閲覧する。知識を習得することは重要であるが、この授業から得る知識は、具体的にどのように利用されているかを確認することを持って、実際の実力に変換される。学んだ知識をもとにプログラミングを行い、ゲーム内の動作や人の思考について考察することが、能力を向上させる。						
教科書 教材	配布資料・貸与ノート型パソコン					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間／回						
【1年次前期】 1～2回 イントロダクション 3～4回 等速直線運動 5～6回 加速度運動 7～8回 向いている方向に移動 9～10回 弾を打つ 11～14回 敵を出す 15～16回 確認用練習問題 【1年次後期】 17～18回 弾を当てる 19～20回 爆発させる 21～22回 スコアをつける 23～24回 シーン遷移 25～26回 制限時間をつける 27～30回 ランキング表示 31～32回 確認用練習問題						

評価コード

3

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験（100点満点）の点数を成績の評定とする。成績の評定は、S（90～100点）、A（80～89点）、B（70～79点）、C（60～69点）、F（60点未満）である。定期試験が受験できなかった及び評定がFの場合、追試験を受験する。 ・ 追試験（100点満点）の点数は、次の（1）または（2）とする。 （1）出席停止となる疾病（医師の診断書のある者）および通院が証明できる病欠、公共交通機関の遅滞等による者（証明書のある者）ならびに、公欠が認められた日時に定期試験を受験できなかった場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は、60点を超えた分の点数の10分の6に60点を加えた点数とする。 （2）上述（1）以外の場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は60点とする。 ・ 前期末試験および後期末試験を実施した場合、各期で確定した点数の平均（1点未満については切り上げ）を成績の評定とする。
------	--

シラバス（授業計画書）

工業専門課程 ゲーム総合学科

科目名	コンピュータ概論（187）				教科区分	専門教育科目
					必修 / 選択	選択
担当教員	実務経験内容					
e-mail	おもにプログラマとしてゲーム等のソフトウェア開発に携わってきた知識・経験を活かし、コンピュータの基礎知識について講義する。					
連絡先	1号館2階 職員室					
開講期	1年次	2年次	3年次	4年次		
単位数	2	-	-	-		
科目のねらい・到達目標						
ゲームプログラマにとって必須となるコンピュータに関する基礎知識の習得を目指す。ゲームプログラマを目指す学生にとって、プログラム言語の習得がもっとも重要な課題の一つとなる。プログラム言語を学ぶ上で、コンピュータの仕組み、CPUやメモリなどのハードウェア、ソフトウェアに関する基本的な知識は、特に初学者にとって決して容易とは言えないプログラミングやコンピュータの挙動を理解するための大きな助けとなるはずである。また、この授業で学ぶ基礎的な知識がゲーム開発とどのように関わるのかを具体的に示すことで、学生の興味関心の向上も促したい。						
授業形態	講義	教室	134	補助教員		
授業は講義形式で、基本的にパワーポイントなどの資料やホワイトボードを使って進める。学生に出来るだけノートにってもらうことで知識や学習習慣の定着を目指す。また、 n 進数の相互変換など、計算が必要な問題を解く実習を行うこともある。						
教科書	教科書なし、適宜資料配布					

授業計画・内容

●授業時間：2単位時間/回						
【前期】						
1回 コンピュータとは						
2回 コンピュータの発展						
3回 数値の表現						
4～5回 2進数						
6～7回 16進数						
8～9回 論理演算						
10～11回 CPU						
12～16回 情報の表現						
【後期】						
17～18回 メモリ						
19～20回 メモリとプログラム						
21回 メディア						
22回 周辺装置						
23～24回 入力装置						
25～26回 出力装置とGPU						
27～32回 ソフトウェア						

評価コード

3

評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 定期試験（100点満点）の点数を成績の評定とする。筆記試験を80点、平常点（出席および受講の状況）を20点の配点とする。成績の評定は、S（90～100点）、A（80～89点）、B（70～79点）、C（60～69点）、F（60点未満）である。定期試験が受験できなかった及び評定がFの場合、追試験を受験する。 ・ 追試験（100点満点）の点数は、次の（1）または（2）とする。 <ul style="list-style-type: none"> （1）出席停止となる疾病（医師の診断書のある者）および通院が証明できる病欠、公共交通機関の遅滞等による者（証明書のある者）ならびに、公欠が認められた日時に定期試験を受験できなかった場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は、60点を超えた分の点数の10分の6に60点を加えた点数とする。 （2）上述（1）以外の場合は、60点まではその点数とし、60点を超えた場合は60点とする。 ・ 前期末試験および後期末試験を実施した場合、各期で確定した点数の平均（1点未満については切り上げ）を成績の評定とする。
------	---