

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
					必修 / 選択	必 修
担 当 教 員	大内 香那子				実 務 経 験 内 容	
週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	2	-	-	-		
科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標						
仕事をしていく上で必要となるビジネススキル向上を目的とするとともに、就職活動がスムーズに進めることができるよう、様々な準備を行う。社会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、ふさわしい行動をとれる能力を身につけていく。						
授 業 形 態	演 習	教 室	ライブ配信	補 助 教 員	各担任	
就職活動がスムーズに進めることができるよう、様々な準備を行う。社会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ふさわしい行動をとれる能力を身につけていく。						
教 科 書 材	仕事力を身に付ける２０のステップ					

授 業 計 画 ・ 内 容	
●授業時間：2単位時間／回 【前期】 1回 サンクスドリルの意義と使い方 2～3回 就活とコミュニケーションのつながりを理解する 4～6回 意見をつくる力 7～9回 聞く力・話す力 10～12回 自己理解 13回～15回 仕事理解 16回 サンクスドリル基礎学力テスト 【後期】 1～3回 自己PR作成 4～6回 先輩トークセッション 7～9回 就活成功3ヶ条 10～12回 選考基礎（ビジネスマナー、敬語等）、書類選考（ガクチカ作成体験） 13回～15回 面接（個人・グループディスカッション） 16回 サンクスドリル基礎学力テスト	

評価コード	11	
評 価 方 法	・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	川勝 徹				実 務 経 験 内 容	
					【川勝】 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「グノーシア」「メゾン・ド・魔王」	
週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	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	133教室	補 助 教 員	なし	
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 材	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く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	・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	C G 概 論 (637)				教 科 区 分	専 門 教 育 科 目
					必修 / 選 択	必 修
担 当 教 員	河 口 茂 樹				実 務 経 験 内 容	
					〔河口〕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。	
週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	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	133教室	補 助 教 員	なし	
授業は、教科書「入門CGデザイン」を利用しての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 材	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 Teams, GIMP, MAYAの確認 2回 chapter 2-1 「デッサン」 3回 chapter 2-2-2 「動き」 2-3 「文字」と過去問 4回 chapter 2-2-1 「色」と過去問 5回 chapter 3-1 「2次元CGの基礎」 6回 chapter 3-1 「2次元CGの基礎」の続きとchapter 5 「技術の基礎」そして過去問 7回 chapter 3-2 「写真撮影とレタッチ」 8回 chapter 3-2 「写真撮影とレタッチ」の続きと過去問 9回 chapter 6 「知的財産権」と過去問 10回 chapter 4-1 「モデリング」 11回 chapter 4-1 「モデリング」 12回 chapter 4-1 「モデリング」の続きと過去問 13回 chapter 4-2 「マテリアル」 14回～16回 前期末試験対策 【後期】 17回 chapter 4-2 「マテリアル」と過去問 18回 chapter 4-3 「アニメーション」と過去問 19回 chapter 4-4 「カメラワーク」と過去問 20回 chapter 4-5 「ライティング」と過去問 21回 chapter 4-6 「レンダリング」及び過去問 22回 chapter 4-7 「合成(コンポジット)」 chapter 4-8 「編集」 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・Blenderなどを実演説明 31回～32回 後期末試験対策	

評価コード	3
評 価 方 法	・ 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。定期試験を受験できなかった及び評定がFの場合は、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	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	鈴木 一司、北村 徳章				実 務 経 験 内 容	
					[北村] ゲーム、遊技機業界にて多くのタイトルを手掛ける。	
週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	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	133教室	補 助 教 員	なし	
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 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	・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
					必修 / 選択	選 択
担 当 教 員	大石 建児、土屋 信明、田島 一輝				実 務 経 験 内 容	
					[田島] アミューズメント機器のプログラマーとして、液晶制御プログラムの開発を担当。	
週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	6	-	-	-		
科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標						
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。						
授 業 形 態	演 習	教 室	133教室	補 助 教 員	なし	
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。						
教 科 書 材	Unityの教科書 Unity2023完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座 SBクリエイティブ（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	
【前期】 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 【後期】 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	

評価コード	11
評 価 方 法	・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	プログラミング技法（163）				教 科 区 分	専門教育科目
					必修 / 選択	選 択
担 当 教 員	大石 建児				実 務 経 験 内 容	
	週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次	
	6	-	-	-		
科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標						
本授業では、「Unity C#」の基本的な知識と技術を学習する。C#の習得はUnityでゲーム制作を行うために必須の知識であり、C#の文法を中心にUnityで実装されている独自メソッドの使い方も学ぶ。						
授 業 方 法	講 義	教 室	133教室	補 助 教 員	なし	
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 材	確かな力が身につくC#「超」入門 SBクリエイティブ（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		
【前期】 1～ 4回 Unity , VisualStudioの利用方法 5～ 9回 変数、演算子 10～14回 メソッド 15～19回 制御文 (if , for) 20～28回 コレクション(配列、リスト、ディクショナリ) 29～36回 クラスと構造体とOOP 37～44回 オブジェクト思考（カプセル化、継承） 45～48回 コンポジション、多相性、O O P 【後期】 49～54回 Unityで利用される独自メソッド 55～60回 スクリプトでのオブジェクトやカメラの制御 61～65回 クラスについて 66～70回 スタック、キューとハッシュセット 71～75回 ジェネリック、デリゲート 76～82回 イベント、例外処理 83～96回 デザインパターン		

評価コード	3	
評 価 方 法	・ 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	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	谷口 順一				実 務 経 験 内 容	
週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	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等、ゲームの開発に必要な演算方法の習得やプログラム上における利用法について学ぶ。						
授 業 形 態	講 義	教 室	133教室	補 助 教 員	なし	
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、紙面とプログラムを持って、機能について考察することが、能力を向上させる。授業に参加していることに責任持ち、他者への配慮をもって、受講する事を必須とする。						
教 科 書 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		
【前期】 1～ 2回 概要説明/負の値と絶対値 3～ 3回 四則演算と線形補間 4～ 5回 累乗・ルート・累乗根 6～ 7回 方程式の基礎 8～ 10回 直線 11～ 12回 高次元方程式と曲線 13～ 14回 ビタゴラス定理と移動量 15～ 16回 直角三角形と三角関数の利用 【後期】 17回 角度表現 18～ 21回 三角関数の利用 22～ 23回 回転と周期運動 24～ 26回 ベクトル 27～ 28回 角度と方向の検出 29～ 29回 行列 30～ 31回 当たり判定 32～ 32回 物理運動		

評価コード	3	
評 価 方 法	・ 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。 （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	中山 亮太、川岸 泰生				実 務 経 験 内 容	
					[中山] 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。 [川岸] 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、プログラミングの指導を行う。	
週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	4	-	-	-		
科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標						
「Unity 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、Unityを用いて実証する。 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	133教室	補 助 教 員	なし	
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	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～ 4回 Unity , VisualStudioの利用方法 5～ 8回 変数、演算子 9～16回 制御文 (if , for) 17～24回 コレクション(配列、リスト、ディクショナリ) 25～32回 メソッド 【後期】 33～36回 クラスと構造体とOOP 37～40回 オブジェクト思考（カプセル化、継承） 41～44回 コンポジション、多相性、OOP 45～48回 Unityで利用される独自メソッド 49～56回 ジェネリック、デリゲート 57～64回 応用問題	

評価コード	13
評 価 方 法	・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
					必修 / 選択	選 択
担 当 教 員	大石 建児				実 務 経 験 内 容	
週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	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	133教室	補 助 教 員	なし	
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 材	教科書なし、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트로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	・ 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	川 岸 泰 生				実 務 経 験 内 容	
					[川岸] 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。	
週 授 業 時 間 数	1年次	2年次	3年次	4年次		
	2	-	-	-		
科 目 の ね ら い ・ 到 達 目 標						
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。ゲームプログラマなどのエンジニアを目指す学生にとっては、プログラミングスキルの習得がもっとも重要な課題となる。プログラム言語を学ぶ上で、コンピュータの仕組みや挙動、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、初学者にとって容易ではないプログラミングスキルの習得には欠くことができないものである。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	133教室	補 助 教 員	なし	
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。定期的に復習を行ったり、学生に出来るだけノートやメモをと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進数の相互変換や論理演算など、計算が必要な問題を筆記用具を用いて解く実習を行うこともある。						
教 科 書 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回 コンピュータとは 2回 コンピュータの発展 3～ 4回 数値の表現 5～ 6回 2進数 7～ 8回 16進数 9～16回 情報の表現（ファイル、文字、画像、音声） 【後期】 17～19回 論理演算 20～23回 メモリ 24回 メモリとCPU 25～26回 CPU, GPU 27～28回 ソフトウェア（OS、BIOS、アプリケーション） 29～32回 周辺装置（入力装置、出力装置）		

評価コード	3	
評 価 方 法	・ 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。 （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。	