

科目名	IT業界就職支援ⅡA						学期	前期	
担当教員	清水 大樹・中井 兵馬	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	自己の将来を明確にし、希望職への内定を目指す。								
授業内容	採用試験対策や採用試験の振り返りを行う。								
学習目標	グループワークを通して、様々な価値観に触れ、お互いの価値観の違いを認め受容する中で、対人関係力を身につける								
使用テキスト	Bite就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】 「目指す職業」「卒業後の自分」について自己分析する(ライフプラン)								
2	模擬面接①								
3	模擬面接②								
4	会社は自分のキャリア形成の場、自分のビジネスキャリアは自分で作る								
5	ビジネス会話の基本								
6	非認知能力の振り返り自己分析④(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
7	不満やクレームを防ぐ方法、再発防止について(グループワーク)								
8	チームワークの意義と重要性・リーダーシップとメンバーシップについて学ぶ①(グループワーク)								
9	チームワークの意義と重要性・リーダーシップとメンバーシップについて学ぶ②(グループワーク)								
10	【マネジメントの基本】 PDCAサイクル、目標から計画を立てる								
11	【マネジメントの基本】 計画の重要性について学び採用試験後の振り返りと対策の重要性について知る								
12	採用試験の振り返り								
13	採用試験の振り返り								
14	企業説明会								
15	企業説明会								
	評価項目/割合				評価内容				
評価基準	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	30 %	就職先及び進学先についての進路の決定状況						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科目名	IT業界就職支援ⅡB						学期	後 期	
担当教員	清水 大樹・中井 兵馬	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	社会で活躍するための強い人材になる。								
授業内容	内定後の社会人ビジネスマナー講習やグループワークによるリーダーシップ、メンバーシップの実践								
学習目標	社会に出てから活躍するためのビジネスマナーや仕事の考え方・基本姿勢を身につける。								
使用テキスト	Bit就職ハンドブック								
週数	授業計画								
1	【オリエンテーション】1分間スピーチ								
2	社会人・職業人としての心構え								
3	非認知能力の振り返り自己分析⑤(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
4	人間関係の築き方について								
5	社会人講話、地域連携								
6	社会人講話、地域連携								
7	社会人講話、地域連携								
8	就業規則と労働法: ワークルールについて学ぶ								
9	1分間スピーチ								
10	卒業後の自分								
11	社会人になる為のビジネスマナー								
12	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める①								
13	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める②								
14	卒業成果の課題を通してチームワーク、プレゼンテーション能力を高める③								
15	非認知能力の振り返り自己分析⑥(学修到達度自己評価ヒアリングシート)								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	30 %	就職先及び進学先についての進路の決定状況						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他									

科目名	AI本論ⅡA						学期	前 期	
担当教員	中井 兵馬	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	G検定受験を通して、AIやディープラーニングについての知識やスキルを身に付ける。								
授業内容	テキスト内容の理解、G検定対策								
学習目標	テキスト内容の半分について理解する。								
使用テキスト	深層学習教科書 ディープラーニング G検定(ジェネラリスト)公式テキスト								
週数	授業計画								
1	オリエンテーション 第1章 AIとは								
2	第1章 AIとは								
3	第2章 人工知能をめぐる動向								
4	第2章 人工知能をめぐる動向								
5	第3章 人工知能分野の問題								
6	第3章 人工知能分野の問題								
7	第1章～第3章まとめ								
8	第4章 機械学習の具体的手法								
9	第4章 機械学習の具体的手法								
10	第4章 機械学習の具体的手法								
11	第4章 機械学習の具体的手法								
12	第4章 機械学習の具体的手法								
13	第7章 ディープラーニングの社会実装に向けて								
14	第7章 ディープラーニングの社会実装に向けて								
15	第4章・第7章まとめ								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30 %	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テスト	40 %	課題を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・そ									

科目名	AI本論ⅡB						学期	後 期	
担当教員	中井 兵馬	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	G検定受験を通して、AIやディープラーニングについての知識やスキルを身に付ける。								
授業内容	テキスト内容の理解、G検定対策								
学習目標	テキスト内容の全てについて理解する。								
使用テキスト	深層学習教科書 ディープラーニング G検定(ジェネラリスト)公式テキスト								
週数	授業計画								
1	前期の復習								
2	第6章 ディープラーニングの手法								
3	第6章 ディープラーニングの手法								
4	第6章 ディープラーニングの手法								
5	第6章 ディープラーニングの手法								
6	第6章 ディープラーニングの手法								
7	第6章 ディープラーニングの手法								
8	第6章 ディープラーニングの手法								
9	第6章 ディープラーニングの手法								
10	第6章 ディープラーニングの手法								
11	問題演習								
12	問題演習								
13	問題演習								
14	問題演習								
15	問題演習								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30 %	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テスト	40 %	課題を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・そ	G検定(1月) 1月実施予定の授業を前倒して実施し、試験日までに授業を終了する。								

科目名	アプリ制作ⅡA						学期	後 期	
担当教員	中井 兵馬	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	選択必修	単位数	1
学習目的	プログラミング言語を用いた簡単なアプリケーションづくりを通して、プログラミングに親しむ。								
授業内容	プログラミング言語の習得、アプリケーション制作								
学習目標	簡単なアプリケーションの制作を1人で行うことができる。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	Python言語に慣れ親しもう1								
2	Python言語に慣れ親しもう2								
3	Python言語に慣れ親しもう3								
4	Webアプリ制作 1								
5	Webアプリ制作 1								
6	Webアプリ制作 1								
7	Webアプリ制作 2								
8	Webアプリ制作 2								
9	Webアプリ制作 2								
10	Webアプリ制作 3								
11	Webアプリ制作 3								
12	Webアプリ制作 3								
13	Webアプリ制作 4								
14	Webアプリ制作 4								
15	Webアプリ制作 4								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30 %	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テスト	40 %	課題を評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ									

科目名	技術発表演習ⅡA						学期	前期	
担当教員	清水 大樹	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	様々なビジネスシーンに必要なパソコンを利用したプレゼンテーションの技法を学習する								
授業内容	人前で話す体験をつみ、まず人前で話す度胸を身につけ、さらに発展し、仕事において説得力のあるプレゼンを行う力を身につける。								
学習目標	研究発表会のツールとして使用することを想定し、卒業成果発表会で発表できる技術を獲得する。								
使用テキスト	30時間でマスター Windows 10対応 プレゼンテーション+PowerPoint2019								
週数	授業計画								
1	第1章 プレゼンテーションとは								
2	第1章 プレゼンテーションとは								
3	第2章 プレゼンテーション資料の作成								
4	第3章 プレゼンテーション本番での操作								
5	第4章 プレゼンテーションの実施と反省								
6	第1回プレゼンターマ「〇〇のしくみ」：個人制作								
7	第1回プレゼンターマ「〇〇のしくみ」：個人制作								
8	第1回プレゼンターマ「〇〇のしくみ」：個人発表								
9	第1回プレゼンターマ「〇〇のしくみ」：個人発表								
10	第1回プレゼンターマ「〇〇のしくみ」：個人発表								
11	第2回プレゼンターマ「ITニュース解説」：個人制作								
12	第2回プレゼンターマ「ITニュース解説」：個人制作								
13	第2回プレゼンターマ「ITニュース解説」：個人発表								
14	第2回プレゼンターマ「ITニュース解説」：個人発表								
15	第2回プレゼンターマ「ITニュース解説」：個人発表								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	30 %	課題の成果物を評価する						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	40 %	プレゼンテーションを実施した際の内容・発表態度・説得力 発表での評価結果						
課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・ 課外授業 実施予定・ その他									

科目名	Excel演習ⅡA							学期	前期
担当教員	未定	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	企業においてITを活用する実践的な知識・スキルを学習する。								
授業内容	企業において必須の技術である表計算ソフト、エクセルを用いて実践的な資料を作成する技術を身につける。								
学習目標	エクセルを使用して、データ作成・グラフ作成・簡単な関数を用いた計算ができる。								
使用テキスト	・30時間でマスター Excel2019(Windows10対応) ・日商PC検定試験 データ活用 3級 公式テキスト&問題集 Microsoft Excel 2019対応								
週数	授業計画								
1	第1章Excelの基礎知識								
2	第2章Excel入門								
3	第3章ワークシートの活用(1)								
4	第3章ワークシートの活用(1)								
5	第3章ワークシートの活用(1)								
6	第4章ワークシートの活用(2) セルの絶対参照								
7	第4章ワークシートの活用(2) セルの絶対参照								
8	第4章ワークシートの活用(2) 端数処理								
9	第4章ワークシートの活用(2) 端数処理								
10	第4章ワークシートの活用(2) IF関数								
11	第4章ワークシートの活用(2) IF関数								
12	第5章グラフ(1)								
13	第5章グラフ(2) 複合グラフ								
14	第7章データベース オートフィルタ・並べ替え								
15	第7章データベース オートフィルタ・並べ替え								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	30 %	期末テストを評価する。						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	日商PC検定データ活用3級								

科目名	Excel演習ⅡB						学期	後 期	
担当教員	未定	科目区分	一般	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	企業においてITを活用する実践的な知識・スキルを学習する。								
授業内容	企業において必須の技術である表計算ソフト、エクセルを用いて実践的な資料を作成する技術を身につける。								
学習目標	エクセルを使用して、データ作成・グラフ作成・簡単な関数を用いた計算ができる。								
使用テキスト	・30時間でマスター Excel2019(Windows10対応) ・日商PC検定試験 データ活用 3級 公式テキスト&問題集 Microsoft Excel 2019対応								
週数	授業計画								
1	前期範囲の復習								
2	日商PC検定3級の概要・演習問題								
3	日商PC検定3級の概要・演習問題								
4	日商PC検定3級の概要・演習問題								
5	日商PC検定3級の概要・演習問題								
6	日商PC検定3級の概要・演習問題								
7	日商PC検定3級の概要・演習問題								
8	日商PC検定3級受験								
9	第7章データベース ※ピボットテーブル追加								
10	第8章Excelの応用 VLOOKUP・HLOOKUP・INDEX								
11	第8章Excelの応用 データベース関数・条件付き集計								
12	日商PC検定3級対策								
13	日商PC検定3級対策								
14	日商PC検定3級対策								
15	日商PC検定3級対策								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題の成果物を評価する。						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況・授業への取り組み姿勢・忘れ物の有無を評価する。						
	3. テストその他	30 %	期末テストを評価する。						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検定・課外授業実施予定・その他	日商PC検定データ活用3級								

科目名	Java II A						学期	前 期	
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	Java言語の基礎を学び、オブジェクト指向プログラミングを習得する。								
授業内容	演習を通してJava言語でのプログラムの書き方を学ぶ。								
学習目標	Javaの基本文法を把握し、アルゴリズムを考えてコーディングすることが出来る。 オブジェクト指向の理解とその理解に基づくコーディングをすることが出来る。								
使用テキスト	スッキリわかるJava入門第4版								
週数	授業計画								
1	第I部 ようこそJavaの世界へ chapter 1 プログラムの書き方 chapter 2 式と演算子								
2	第I部 ようこそJavaの世界へ chapter 3 条件分岐と繰り返し chapter 4 配列								
3	第I部 ようこそJavaの世界へ chapter 5 メソッド chapter 6 複数クラスを用いた開発								
4	第II部 スッキリ納得 オブジェクト指向 chapter 7 オブジェクト指向をはじめよう chapter 8 インスタンスとクラス								
5	第II部 スッキリ納得 オブジェクト指向 chapter 9 さまざまなクラス機構								
6	第II部 スッキリ納得 オブジェクト指向 chapter 10 継承								
7	第II部 スッキリ納得 オブジェクト指向 chapter 11 高度な継承								
8	第II部 スッキリ納得 オブジェクト指向 chapter 12 多態性								
9	第II部 スッキリ納得 オブジェクト指向 chapter 13 カプセル化								
10	中間テスト(第I部・第II部)								
11	第III部 もっと便利にAPI活用術 chapter 14 Javaを支えるクラスたち								
12	第III部 もっと便利にAPI活用術 chapter 15 文字列と日付の扱い								
13	第III部 もっと便利にAPI活用術 chapter 16 コレクション								
14	第III部 もっと便利にAPI活用術 chapter 17 例外								
15	期末テスト(第III部)								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題	40 %	課題提出状況、課題内容						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況、質問等授業への取り組み姿勢						
	3. テストその他	30 %	小テスト、中間テスト、期末テスト						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他									

科目名	Java II B						学期	後 期	
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	Java言語でマイクラフトのMODの作成知識を習得する。								
授業内容	演習を通してJava言語でのマイクラフトのMOD作成方法を学ぶ。								
学習目標	Java言語でマイクラフトのMODをコーディングで作成することが出来る。								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	Java環境設定								
2	マイクラフトMOD環境設定								
3	マイクラフトMOD初級①								
4	マイクラフトMOD初級②								
5	マイクラフトMOD中級①								
6	マイクラフトMOD中級②								
7	マイクラフトMOD上級①								
8	マイクラフトMOD上級②								
9	中間テスト								
10	オリジナルMOD制作①								
11	オリジナルMOD制作②								
12	オリジナルMOD制作③								
13	オリジナルMOD制作④								
14	オリジナルMOD制作⑤								
15	期末発表								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題提出状況、課題内容						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況、質問等授業への取り組み姿勢						
	3. テストその他	30 %	中間テスト、期末発表						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他									

科目名	コンピュータ基礎IIA						学期	前 期		
担当教員	中井 兵馬	科目区分	専門	授業方法	講義	履修分類	自由選択	単位数	4	
学習目的	情報処理技術者能力試験3級の範囲内容を理解する。									
授業内容	情報処理技術者能力認定試験3級の試験対策を行う。コンピュータ全般（ハードウェア、ソフトウェア）の知識習得を行う。									
学習目標	情報処理技術者能力試験3級に必要な知識を身に付けることができる。									
使用テキスト	サーティファイ 情報処理技術者能力認定試験 問題集 3級 イメージ&クレーバ方式でよくわかる 栢木先生の基本情報技術者教室									
週数	授業計画					事前・事後の学習				
1	オリエンテーション						【事前】	なし		
							【事後】	予習を開始する。		
2	問題集 1 基礎理論（基礎理論）						【事前】	P6～P8を解く。		
							【事後】	小テストに向けた復習を行う。		
3	問題集 1 基礎理論（基礎理論）						【事前】	P9～P15を解く。		
							【事後】	小テストに向けた復習を行う。		
4	問題集 1 基礎理論（アルゴリズムとプログラミング）						【事前】	P16～P24を解く。		
							【事後】	確認テストに向けた復習を行う。		
5	【基礎理論】確認テスト、解説						【事前】	テスト勉強を行う。		
							【事後】	必要に応じて追試を行う。		
6	問題集 2 コンピュータシステム（コンピュータ構成要素）						【事前】	P25～P33を解く。		
							【事後】	小テストに向けた復習を行う。		
7	問題集 2 コンピュータシステム（システム構成要素）						【事前】	P34～P43を解く。		
							【事後】	小テストに向けた復習を行う。		
8	問題集 2 コンピュータシステム（ソフトウェア、ハードウェア）						【事前】	P44～P51を解く。		
							【事後】	確認テストに向けた復習を行う。		
9	【コンピュータシステム】確認テスト、解説						【事前】	テスト勉強を行う。		
							【事後】	必要に応じて追試を行う。		
10	問題集 3 技術要素（ヒューマンインターフェース、マルチメディア、ネットワーク）						【事前】	P52～P56を解く。		
							【事後】	小テストに向けた復習を行う。		
11	問題集 3 技術要素（セキュリティ）						【事前】	P57～P61を解く。		
							【事後】	確認テストに向けた復習を行う。		
12	【技術要素】確認テスト、解説						【事前】	テスト勉強を行う。		
							【事後】	必要に応じて追試を行う。		
13	問題集 4 開発技術（システム開発技術、ソフトウェア開発管理技術）						【事前】	P62～P67を解く。		
							【事後】	小テストに向けた復習を行う。		
14	問題集 5 ビジネスインダストリと法務（ビジネスインダストリ、法務）						【事前】	P68～P72を解く。		
							【事後】	模擬試験に向けた復習を行う。		
15	模擬試験、解説						【事前】	総復習を行う。		
							【事後】	必要に応じて追試を行う。		
	評価項目/割合					評価内容				
評価基準	1. 課題 30%		教科書内の練習問題および授業中の演習課題 ノート・プリント等の提出							
	2. 授業姿勢 30%		出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢							
	3. テスト等 40%		小テスト 等							
	課題・テスト（その他検定など）はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検定・課外授業実施予定・その他	情報処理技術者能力試験3級試験対策のため、授業を前倒し実施し、6月中に授業を終了する。									

科目名	ゲーム業界就職支援ⅡA						学期	前	期
担当教員	山本 晋平	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	ゲーム業界へ応募するために、必要な全ての準備を行うことができる								
授業内容	面接練習を中心に就職活動を行う。また書類選考に必要な作品制作も行う								
学習目標	面接の所作や自己PR、志望動機などを効果的に行うことができる								
使用テキスト	なし。								
週数	授業計画								
1	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
2	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
3	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
4	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
5	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
6	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
7	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
8	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
9	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
10	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
11	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
12	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
13	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
14	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
15	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題を提出しているか						
	2. 授業姿勢	30 %	授業に意欲的か						
	3. テストその他	30 %	就職活動を総合的に評価						
課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。									
目標検 定・課外 授業実施 予定・そ の他									

科目名	ゲーム業界就職支援 I A						学期	後 期	
担当教員	ファティン アミラ	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	1
学習目的	ゲーム業界へ応募するために、必要な全ての準備を行うことができる								
授業内容	面接練習を中心に就職活動を行う。また書類選考に必要な作品制作も行う								
学習目標	面接の所作や自己PR、志望動機などを効果的に行うことができる								
使用テキスト	なし。								
週数	授業計画								
1	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
2	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
3	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
4	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
5	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
6	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
7	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
8	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
9	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
10	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
11	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
12	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
13	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
14	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
15	履歴書の作成、面接練習、作品提出、企業応募について								
	評価項目/割合			評価内容					
評価基準	1. 課題	40 %	課題を提出しているか						
	2. 授業姿勢	30 %	授業に意欲的か						
	3. テストその他	30 %	就職活動を総合的に評価						
	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								
目標検 定・課 外 授 業 実 施 予 定 ・ そ の 他	最後の作品発表を期末テストとする								

科目名	オンラインゲーム制作ⅡA						学期	前期	
担当教員	内山 泰宏	科目区分	専門	授業方法	演習	分類	自由選択	単位数	3
学習目的	オンラインゲームの開発における基礎概念をシンプルなゲームをとじて学びます								
授業内容	Unityのネットワーキング機能を用いて、チームを作成してゲームを制作してもらいます								
学習目標	ネットワーキングライブラリの特性に応じた3種類のタイプのオンラインゲームを制作する								
使用テキスト	なし								
週数	授業計画								
1	ハンズオン：PlayFab								
2	アイデア出し&チーム作成&ゲーム制作								
3	ゲーム制作								
4	ゲーム制作								
5	ゲーム制作&制作ゲーム発表会								
6	ハンズオン：Mirror								
7	アイデア出し&チーム作成&ゲーム制作								
8	ゲーム制作								
9	ゲーム制作								
10	ゲーム制作&制作ゲーム発表会								
11	ハンズオン：NetCode								
12	アイデア出し&チーム作成&ゲーム制作								
13	ゲーム制作								
14	ゲーム制作								
15	ゲーム制作&制作ゲーム発表会								
評価基準	評価項目/割合			評価内容					
	1. 課題	40 %	授業中の演習課題						
	2. 授業姿勢	30 %	出席状況および授業への取り組み姿勢・忘れ物 重要ポイントを各自しっかりチェックされているか 演習問題等への積極的取り組み姿勢						
	3. テストその他	30 %	発表・作品完成度						
目標設定・課外授業実施予定・その他	課題・テスト(その他検定など)はそれぞれ20%以上とし、授業姿勢は30%とする。								