

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	C言語				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用						
担当教員		澤栗 翔			実務授業の有無		有					
対象学科		eスポーツ科 3年制				単位時間数	128	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択		必修	対象学年	1	開講時期		前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方		言語の基礎から応用までの学習テーマについて、主要なプログラミングテクニックを学習します。										
学習目標 (到達目標)		C言語プログラミング能力認定試験 3 級 合格										
テキスト・教材・参考図書・その他資料		Cプログラミング										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考							
1	基礎構文				指定教科書P2～P12							
2	データ型				指定教科書P16～P26							
3	標準入出力(Part 1)				指定教科書P32～P45							
4	演算子				指定教科書P50～P67							
5	制御構造				指定教科書P74～P116							
6	配列・文字列				指定教科書P124～P146							
7	標準入出力(Part 2)				指定教科書P154～P169							
8	ポインタ				指定教科書P174～P203							
9	関数				指定教科書P210～P231							
10	構造体と共用体				指定教科書P238～P268							
11	記憶域クラス				指定教科書P276～P286							
12	ブリプロセッサ機能				指定教科書P292～P300							
13	ファイル入出力				指定教科書P306～P321							
14	確認テスト				プリント							
15												
評価方法・成績評価基準					履修上の注意							
テスト結果50％、検定結果20％、出席率20％、授業態度・学習意欲10％ 成績評価基準は、A(40％)・B(40％)・C(20％)・D(落第)の4段階とする。												
実務経験教員の経歴		システム開発従事：2年										

科目名	企画設計Ⅰ				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	坂本 陽祐			実務授業の有無	有						
対象学科	eスポーツ科 3年制				単位時間数	57	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期			○			
授業概要、目的、授業の進め方	企画を立ち上げるための発想法、売れるゲーム企画を立案するための考え方、プレゼンテーションやディスカッションによる「相手に意思を伝えるため」のコミュニケーション法を中心に、企画業に必要な、企画立案・コミュニケーションを実践形式で行う授業。										
学習目標 (到達目標)	企画立ち上げ・書類作成・プレゼンテーションまでを1人で行えるようにする。										
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員独自の資料及び参考サイトなど										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	企画書の作り方説明＆作成（1）				まずは最低限の構成だけを教え、あとは独力で企画書を作らせる。						
2	企画書の作り方説明＆作成（2）				企画書作成のコツを教え、再度企画書を作ってビフォーアフターを実感してもらう。						
3	PowerPointの使い方				PowerPointの色々な機能を詰め込んだ資料を見せつつ説明し、自身の作成した企画書を改良していく。						
4	プレゼン（1）				前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
5	プレゼン（2）				前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
6	プレゼン（3）				前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
7	PowerPointを使った広告作成				PowerPointを使い、雑誌に載っているゲーム広告を再現する。						
8	Excelを使った広告作成				基本的な機能はPowerPointと大きくは変わらないため、新たな広告を複製しExcelにも慣れてもらう。						
9	ワークショップ				「ワンボタン」をテーマにチームで企画を考え、発表し、チームで物事を考えることを学んでもらう。						
10	目標を立てる				今後（就職後、就職活動に向けて）目標を立て、自分が今後何をすべきかを明確化させる。						
11	個人で企画考案				テーマを与え、企画を考える。 (今まで学んできたことの総括)						
12	最終プレゼン				前回考えた企画を発表する。						
13											
14											
15											
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。											
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームプランナーとして30年間勤務									

科目名	専攻：ゲームエンジニア職					授業形態		対面授業/遠隔授業の併用						
担当教員		五十嵐 正哉			実務授業の有無		有							
対象学科		eスポーツ科 3年制				単位時間数		114		講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択		選択	対象学年	3		開講時期		後期				○		
授業概要、目的、授業の進め方		就職や作品制作に必要な技術を各自でテキストやネットを使い研究する。												
学習目標 (到達目標)		授業を通して身に着けた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする												
テキスト・教材・参考図書・その他資料		なし												
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考								
1	研究するテーマを決める													
2	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
3	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
4	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
5	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
6	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
7	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
8	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
9	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
10	中間発表（1）					PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。								
11	中間発表（2）					PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。								
12	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
13	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
14	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
15	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
16	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
17	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
18	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
19	最終発表					PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。								
評価方法・成績評価基準						履修上の注意								
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。						学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要あり。								
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務												

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	専攻：プログラマー職				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用						
担当教員	農頭 恭平				実務授業の有無		有					
対象学科	eスポーツ科 3年制				単位時間数		114	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	3	開講時期		後期			○			
授業概要、目的、授業の進め方	自分の得意とするジャンルのゲームを研究し、就職や操作の上達に必要な技術を各自で調べ、研究する科目です。											
学習目標 (到達目標)	授業を通して身に着けた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする											
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし											
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考							
1	研究するテーマを決める											
2	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
3	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
4	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
5	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
6	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
7	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
8	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
9	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
10	中間発表（１）				PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。							
11	中間発表（２）				PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。							
12	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
13	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
14	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
15	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
16	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
17	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
18	各自で必要な技術を研究する				テキストやインターネットを使用							
19	最終発表				PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。							
評価方法・成績評価基準					履修上の注意							
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の４段階とする。					学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要がある。							
実務経験教員の経歴		jesu公認プロライセンスを持つ現役 e スポーツプログラマー(SCARZ所属)										