

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		IT総合学科 ゲームプログラム専攻				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	プリプロセッサ機能				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	進級制作				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	IT総合学科 ゲームプログラム専攻				単位時間数	180	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期		後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。 とくにテーマや制限は設けない。										
学習目標 (到達目標)	作品の完成										
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	チーム＆企画決め										
2	プリプロに向けての作品制作										
3	プリプロ版提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
4	αに向けての作品制作										
5	αに向けての作品制作										
6	α版提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
7	βに向けての作品制作										
8	βに向けての作品制作										
9	βに向けての作品制作										
10	βに向けての作品制作										
11	β版提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
12	中間発表会										
13	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
14	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
15	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
16	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
17	Master提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
18	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
19	完成発表会										
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。					スケジュールやタスクの管理を細かいスパン（週1）で確認し、遅れを発見した時点ですぐにタスクの見直しやリスクを行いスケジュール内に必ず完成させること						
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									

