名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023年度シラバス

科目名（英）	コンピューターデジタル基礎 Computer Basic	必修選択	必修	年次	1	担当教員	中島貴子
		授業形態	演習	総時間（単位）	60	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科				4	曜日/時限	火4・5限

【担当教員_ 実務者経験】

1982年～1999年まで一般企業に勤務。1990年Macintoshでデータ管理などの実務を経験。1999年よりビジネス研修、大学、専門学校、職業訓練校、一般社会人を対象にMicrosoft Officeアプリの講師を開始し現在に至る。CompTIA 、ITパスポート試験、MOS試験などのIT系資格取得対策講座では多数の合格者を輩出。

【授業の学習内容】

あらゆる職務において求められるIT系の基礎知識(コンピューターのしくみ、ソフトウェア、ハードウェア、データベース、ネットワーク、セキュリティ)を
習得する。同時にCompTIAFundamentalsの資格試験の学習も行う。

【到達目標】

CompTIA A＋Fundamentalsの試験合格に必要な知識を理解し、合格水準相応のレベルを目指す。
能動的に考え、学ぶ姿勢を身につける。

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション、試験の概要、【モジュール１】ユニット1：一般的なコンピューティングデバイス
2回目	【モジュール1】 ユニット2：ワークステーションの使用、ユニット3：OSの使用
3回目	【モジュール1】ユニット4：OSの管理、ユニット5：トラブルシューティングおよびサポート、まとめ、小テスト
4回目	【モジュール1】 ユニット5：トラブルシューティングおよびサポート、まとめ、小テスト 【モジュール2】ユニット1 データ型と単位の使用、ユニット2 アプリの利用
5回目	【モジュール2】 ユニット3：プログラミングとアプリ開発
6回目	【モジュール2】 ユニット3：プログラミングとアプリ開発
7回目	【モジュール2】 ユニット4：データベースの使用、まとめ、小テスト
8回目	【モジュール3】 ユニット1： システムコンポーネント、ユニット2：デバイスインターフェイスの使用
9回目	【モジュール3】 ユニット3：周辺機器の使用、ユニット4：ストレージデバイスの使用
10回目	【モジュール3】 ユニット5：ファイルシステムの使用、まとめ、小テスト
11回目	【モジュール4】 ユニット1：ネットワーキングの概念、ユニット2：ネットワークへの接続
12回目	【モジュール4】 ユニット3：安全なWeb閲覧、ユニット4：共有ストレージの使用、まとめ、小テスト
13回目	【モジュール5】 ユニット1：セキュリティに関する懸念事項、ユニット2：ベストプラクティスの実践
14回目	【モジュール5】 ユニット3：アクセス制御の使用、ユニット4：行動に関するセキュリティの概念、まとめ、小テスト
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋試験40% とする。
受講生へのメッセージ	はじめまして、講師の中島貴子です。 1年目のCompTIAの授業では、IT関連の職務に必要な知識を学びます。システムのユーザまたはクリエイターのいずれの立場においても非常に役立つものです。近い将来皆さんが即戦力として活躍されるためにも、積極的に授業に参加し、取り組んでほしいと思います。わからないことがあれば、一緒に考えたり調べたりして理解を深めて行きましょう。

【使用教科書・教材・参考書】

COMJ061A – The Official CompTIA IT Fundamentals+ Study Guide 日本語版
ITF+IT Fundamentals 問題集と解説　試験番号FCO-U61

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023年度シラバス

科目名（英）	ゲームプログラミング Game programming	必修選択	選択	年次	1	担当教員	瀬谷　辰宇
		授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科					曜日／時限	火曜1.2限

【担当教員_ 実務者経験】

1987～サンソフトにてサンドプログラムの作成。1991～プリズム設立（サウンド、CGツール作成）。1995～日本一ソフトウェアに組織変更（組織管理、メインプログラム）。1999～セヤシステム開業（パチンコ液晶のプログラム、企画）。2005～ドラス（開発部長、ゲームだけでなくIoT,WEB,インフラ構築まで）2022～ガンバラナイ開業（プログラム、3Dプリント、コンサルタント）。

【授業の学習内容】

C言語を通じて、プログラミング思考やプログラムの楽しさを学びます。
テキストでのゲーム制作のみに絞り、少ない知識でも工夫して面白いものを作る発想力を学んでもらいます。
できるだけ自分で調べてもらったり、周りで相談しながら、わからないことへ対処の楽しさを学んでもらいます。
可能な限り毎週ゲームっぽいものを作成します。

【到達目標】

テキストのみで楽しめるゲームを自分で考えて作れるようになる。
エラーやわからないことへの対応を通して、失敗に対するイメージを、ネガティブなものでなくポジティブなものと考えるようになる。

授業計画・内容	
1回目	プログラムとは？／プログラムの書き方／画面への表示／数値の表示と計算／数値の記憶と計算 【乱数ルーレット作成】
2回目	キーボードからの入力／比較と判断／場合分け処理を行う【じゃんけん作成】
3回目	回数が決まっている繰り返し／回数がわからない繰り返し 【数あてゲーム】
4回目	関数の作り方／変数の寿命 【今まで作成したものの関数化】
5回目	複数の変数を一括して扱う／文字列を扱う方法 【複数数あてゲーム or カードゲーム(ポーカーとかブラックジャック】
6回目	二次元配列／画面制御 【画面演出】
7回目	ポインタ変数の仕組み
8回目	複数の型をまとめる 【オブジェクト移動】
9回目	ファイルの取り扱い 【ノベルゲーム作成】
10回目	マクロ機能／動的配列
11回目	複数のソースファイル 【シーン作成（スタート→ゲーム→結果→スタート）】
12回目	リアルタイムゲーム作成1
13回目	リアルタイムゲーム作成2
14回目	リアルタイムゲーム作成3
15回目	リアルタイムゲーム作成4
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	C言語を通じて、プログラミング思考や、プログラムの楽しさを学びます。 教えられるのではなく、自分で調べる方法や学びかたも習得していきましょう。 すでにプログラミングやC言語の知識のある方は、わからない方のサポートをすることでより理解を深めていきましょう。

【使用教科書・教材・参考書】

https://9cguide.appspot.com/

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023度シラバス

科目名（英）	IT・ICT IT・ICT	必修選択	選択	年次	1	担当教員	永田　真澄
		授業形態	演習	総時間（単位）	60	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科				4	曜日/時限	火曜1.2限

【担当教員_ 実務者経験】

1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。現在個人事業主。

【授業の学習内容】

AIシステム。ハッキングを制作するにあたり、サーバサイドスクリプトであるPHPを学習して、ユーザサイドから送られてきたデータを、どのように受け取って、データベースサーバをアクセスして、どのようにしてユーザサイドへ結果を返却するかという一連のシステムの流れを理解して、
検索エンジンの基礎的な仕組みを理解できるようにする。

【到達目標】

HTML5について、基本的な入力フォームを作成できるようにする。結果の表示を出来るようにする。
PHPについて、送られてきたデータを基に、データベースを検索し、結果をHTML文書にしてブラウザで表示出来るようにする。
SQLについて、Mysqlサーバに対して、基本的なリレーショナルテーブルの作成・リクエストクエリーによるレスポンスの受け取り、HTML文書の制作が出来るようにする。

授業計画・内容	
1回目	php概要説明、入力から実行までの手順。HTML5を使って、テキストボックスとボタンによる基本的な入力フォームの制作をする。（HTMLのタグの説明）
2回目	HTMLを使って、入力フォームの制作をする。HTMLを使って、表形式の入力フォームの制作をする。
3回目	HTMLにより制作された入力フォームの内容を、サーバサイドへGET送信して、Phpで受け取り、受け取った情報を表示する。 PHP文書のフォーマット、コメント分の書き方、$_GET文、変数、代入文、print文、echo文
4回目	HTMLにより制作された入力フォームから、身長と体重を入力して、サーバサイドへ送信して、Body Mass Indexを計算するなど 簡単な計算をさせるプログラムの作成を何題か行う。算術演算子、文字列演算子、複合演算子
5回目	HTMLにより制作された入力フォームの内容を、サーバサイドへPOST送信して、Phpで受け取り、受け取った情報をテキストファイルに書き込む。 $_POST、ファイルポインタ、fopen文、fputs文、fclose文、オープンモード
6回目	HTMLにより制作された入力フォームで、商品番号を入力して、サーバサイドへ送信して、Phpで受け取り、その商品番号に対する商品名（ファイルに書き込まれている）を表示する。fgets文、if文、比較演算子、論理演算子、while文
7回目	ファイルに色々な情報を書き込んで、いろんな問い合わせをしてみる。 配列、for文、switch文
8回目	Mysqlを使って、テーブルの作成をする。 SQL文、create table、create database、use、set、Create User、grant、select、フィールド名、型
9回目	Mysqlを使って、いろんなリレーショナルテーブルを作成する。 select join
10回目	Mysqlを使って、作成したテーブルから、いろいろな検索を行い、その結果を色々な形で表示する。 select where order group having union
11回目	Mysqlを使って、作成したテーブルから、いろいろな検索を行い、その結果を色々な形で表示する。 select where order group having union
12回目	phpで、Mysqlと接続し、SQLを使って、テーブルを検索して、結果をブラウザで表示する。 mysqli_connect,mysqli_connect_errno(),die,mysqli_select_db,mysqli_close,mysqli_query,mysqli_fetch_row,mysqli_free_result
13回目	モデルケース1、モデルケース2、モデルケース3を課題として出題、htmlによる入力から、結果表示までを制作し提出
14回目	モデルケース1、モデルケース2、モデルケース3を課題として出題、htmlによる入力から、結果表示までを制作し提出
15回目	課題のまとめ
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	ブラウザ上からのデータ入力→サーバサイドでのDBアクセス→結果の表示は、AIの仕組みを作ることの基本的なシステムの流れです。サーバサイドの処理を行う言語には、いろいろなものがありますが、PHPは、その中でも、学習するのに最もとっつきやすいものであり、データベースとの接続性に最も優れた機能を持つCGI言語です。ここをしっかりおさえて、上位であるJavaの学習につなげるようにしてください。プログラミング初心者の皆さんにとって、最も無理のないプログラミングが可能だと思います。自宅にパソコンとインターネット環境があれば、容易に環境が作れますので、授業外での練習問題を自力で必ず1度作ってみることを忘れずにやってください。授業だけ受けていても力はつきません。必ず自習学習を繰り返してください。

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023年度シラバス

科目名（英）	JAVA基礎 JAVA Language Foundation	必修選択	必須	年次	1・4	担当教員	髙橋　英晃
		授業形態	講義実習	総時間（単位）	60	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科				4	曜日/時限	月曜3・4限

【担当教員_ 実務者経験】

1999～2000年までNECと共に郵政省の2000年問題プロジェクトに参画。2000年～CTI（Computer Telephony Integration）技術を活用したBtoBシステムを構築。
2005年～専門学校HALにて教官と学務を兼任。就職指導や産学連携なども担当。2010年～ICT業界に復帰。docomoと共にスマホ・タブレットのアプリを開発。
2017年に株式会社ダンデライオンズを設立。

【授業の学習内容】

JAVA言語の基礎となる、プログラムの構成とプログラムを開発するための方法について習得する。

【到達目標】

具体的な問題を解くことを通じてJAVA言語の基礎を学び、プログラムを自分で書けるようになることを目標とする。

授業計画・内容		
1回目	Eclipseの導入、Java言語に触れる、Java言語のプログラム構成、プログラムの作成 出力、変数、算術演算子と式、型変換と文字列の扱い	
2回目	条件分岐、論理演算子、処理の繰り返し、配列	
3回目	テスト演習①　条件分岐、論理演算子、処理の繰り返し、配列	
4回目	テスト演習②　条件分岐、論理演算子、処理の繰り返し、配列	
5回目	メソッドとは、メソッドの引数、メソッドの戻り値	
6回目	メソッドのオーバーロード	
7回目	オブジェクト指向、クラスとインスタンス、参照	
8回目	テスト演習③　メソッド、オブジェクト指向、クラスとインスタンス、参照	
9回目	テスト演習④　メソッド、オブジェクト指向、クラスとインスタンス、参照	
10回目	コンストラクタ、インスタンスメソッド、クラス変数とクラスメソッド	
11回目	継承とは、フィールドとメソッドの継承、継承関係とコンストラクタの動き、ポリモーフィズム	
12回目	テスト演習⑤　クラス変数とクラスメソッド、フィールドとメソッドの継承、コンストラクタの動き、ポリモーフィズム	
13回目	修飾子とアクセス制御、抽象クラス、インタフェース	
14回目	演習課題	
15回目	演習課題、評価	

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習 ×5 75%（評価全体の30%） ◎演習課題の完成度_25%（評価全体の10%）
受講生へのメッセージ	JAVA言語の文法や使用できる機能について基礎から順を追って学習を進めます。小さめのプログラムから作成し、仕様を満たすプログラムを自分の力で作成できるよう楽しみながら知識や考え方を学んでいきましょう。

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023年度シラバス

科目名（英）	シナリオライティング Scemario Writing	必修選択	選択	年次	1	担当教員	近藤　萌苑
		授業形態	演習	総時間（単位）	60	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科				4	曜日/時限	木曜1.2限

【担当教員_ 実務者経験】

コピーライターとして1988年までデザインプロダクションに所属したのち独立。大学等の教育機関や企業をクライアントに広報活動を支援。パンフレット・リーフレット・ポスター・雑誌・webサイト等を媒体に広告の企画制作に携わる。

【授業の学習内容】

アイデアをどう生み出し、それをどう物語へと発展させていくか。世の中で広く支持される物語の型を再確認しながら、そこにどうオリジナリティを反映させていくか。演習を通して身につけていく。

【到達目標】

何もないところからオリジナルの物語を作りあげる…そのコツを「実践」を通して明確につかむことによって、
「自分にも書ける」という自信、「次も書きたい」というモチベーションに繋げる。

授業計画・内容	
1回目	【オリエンテーション】・【演習】黄金ひな型をスイッチにアイデア量産❶特技・能力編……繰り返せば、テンプレを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
2回目	【演習】黄金ひな型をスイッチにアイデア量産❷ラブコメ編……繰り返せば、テンプレを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
3回目	【演習】黄金ひな型をスイッチにアイデア量産❸バディもの編……繰り返せば、テンプレを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
4回目	【演習】黄金ひな型をスイッチにアイデア量産❸想定外の異変編……繰り返せば、テンプレを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
5回目	【講義】知っておいて損はない物語の「型」【演習】発想スイッチ　写真編……繰り返せば、代表的な型を使ってどんどん物語を紡ぐ技量が備わってくる。
6回目	【講義】英雄神話に共通する構造 【演習】発想スイッチ　曲編……繰り返せば、名作の構造を使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
7回目	【講義】プロットとは 【演習】背景、時間、場所、伏線などを細かく設定……物語制作にはざっくりとした設計図が必要であることを認識できる。
8回目	【課外授業】人物スケッチ・背景スケッチ　自作のキャラやオリジナル設定・背景を増やすためのインプットを意識できる。
9回目	【講義】トキワ荘発の物語創作訓練とは 【演習】発想スイッチ～三題噺～】講師が準備したお題で妄想開始……繰り返せば、キーワードから物語を紡ぐ技量が備わってくる。
10回目	【講義】魅力的な人物を作るコツ。読者を主人公の味方に付けるには。脇役の光らせ方……自作のキャラの作り込み方を会得できる。
11回目	【演習】他者のプロットを読み、各自ダメだし・アドバイスを考察……続けることで、作品分析の目を養うとともに、読者の声に耳を傾ける創り手になれる。
12回目	【演習】他者のプロットを読み、各自ダメだし・アドバイスを考察……続けることで、作品分析の目を養うとともに、読者の声に耳を傾ける創り手になれる。
13回目	【講義】読者を引きずり込む冒頭。本筋を活かすサイドストーリーテク。【演習】自作の執筆・改稿……第一稿完成は、ゴールではないことを知ることができる。
14回目	【講義】「意外性」はこう作る。「リアリティがない」ってどういうこと？【演習】自作の執筆・改稿。……ブラッシュアップのコツを知ることができる。
15回目	【講義】人は目新しさで面白がる。「スピード感」「緊迫感」を出すためのテク。【演習】自作の執筆・改稿。……ダメ出しを味方にして質を上げる人になれる。
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(レポート・制作物等)40% とする。 なお、本授業においての技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率…30% ◎演習課題の完成度…70%
受講生へのメッセージ	王道と言われるパターンに少しアレンジを加えるだけでも、オリジナリティは生まれる。 大前提は「楽しむこと」。面白い物語の作者は必ず面白がって作っている。 まずは一本、最後まで書き切ることを目標にしよう。

【使用教科書・教材・参考書】

使用ソフト／Microsoft Word　・Microsoft　Exel

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023年度シラバス

科目名（英）	資格対策	必修選択	選択	年次	2・3	担当教員	永田　真澄
		授業形態	実習	総時間（単位）	60	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科				4	曜日/時限	火曜5・6限/金曜3・4限

【担当教員_ 実務者経験】

1985～1989 (株)東芝にてパソコンハードウェアの設計、ユーティリティソフト。ゲームソフトの開発その後1989～2007名古屋安達学園にて自校WEBサイトおよび構内システムの開発、その後フリーとなり、ゲームソフト開発・WEBアプリの開発・組み込みシステムの開発を行う。現在個人事業主。

【授業の学習内容】

国家試験基本情報技術者試験の合格を目指します。科目問題A対策のうち、計算問題を解説、一般問題は過去問を繰り返し説くことで習得。科目問題Bはサンプル問題を1問ずつ解説、実際にプログラミングを行って、正解プログラムを作成する。

【到達目標】

もちろん、基本情報技術者試験に合格すること。

授業計画・内容	
1回目	基本情報技術者試験とは。授業の取り組み方。・過去問道場の使い方
2回目	基数変換問題・アルゴリズム問題・過去問道場
3回目	基数変換問題・アルゴリズム問題・過去問道場
4回目	基数変換問題・アルゴリズム問題・過去問道場
5回目	その他の計算問題・アルゴリズム問題・過去問道場
6回目	その他の計算問題・アルゴリズム問題・過去問道場
7回目	その他の計算問題・アルゴリズム問題・過去問道場
8回目	その他の計算問題・アルゴリズム問題・過去問道場
9回目	その他の計算問題・アルゴリズム問題・過去問道場
10回目	模擬試験・採点
11回目	模擬試験・採点
12回目	模擬試験・採点
13回目	模擬試験・採点
14回目	模擬試験・採点
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	出席評価50% ＋ 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%＋ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	今年度から、試験の形式が変更になり、受験は毎日できます。合格確立が高くなった時点での受験して合格すれば、さらに上のグレードの試験に挑戦できます。繰り返し反復練習で合格できる試験ですので、だれでも地道な取り組みで取得できます。就職時の強力な武器にもなりますので、モチベーションを保って合格まで行きついて下さい。

【使用教科書・教材・参考書】

Webサイト「基本情報技術者ドットコム」