

■科目基本情報

科目名	数学						
単位数	2	授業時数	34 時間	学年	2年	学期	通年
必修/選択区分	必修			主たる授業方法	講義		
担当教員	島田 健太郎						
教員の実務経験	無			実務経験職種			
企業等連携授業	該当しない			職業実践専門課程の企業等連携科目			
連携企業等							

■科目詳細情報

授業概要	ゲーム業界やIT業界の入社試験で出題される範囲を中心に数学の基礎知識を習得し、ゲームプログラミングにおける判定方法や画像処理として活用するための基盤を身につける。											
到達目標	各種の数学問題を解くための知識と攻略法を習得し、入社試験に出やすい範囲を中心に合格圏に達する実力と、プログラミングに活かせる数学力を身につけることを目標とする。											
授業方法	教科書によって前提知識を理解し、プリント演習によって実力を確認する。											
実務家教員による実践的教育の内容												
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	70%	実技試験	0%	課題評価	0%	平常評価	30%	合計	100%
	授業内容の小テストと、問題演習による提出課題により、評価を行う。											
授業外における学修	授業の理解を深めるため、教科書や授業資料を活用し週2時間程度を目安に予習・復習に取り組んでください。											
教科書・教材	SPI3完全版 高橋書店											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	単位認定に必要な各単元の補習は、週を定めず実施する場合があります。											
授業計画	第 1 週	計算問題 計算問題										
	第 2 週	計算の工夫 計算の工夫										
	第 3 週	損益算 損益算										
	第 4 週	料金割引 料金割引										
	第 5 週	料金分割 料金分割										
	第 6 週	料金精算 料金精算										
	第 7 週	割合 割合										
	第 8 週	仕事算 仕事算										
	第 9 週	速さ距離時間 速さ距離時間										
	第 10 週	時刻表 時刻表										
	第 11 週	旅人算 旅人算										
	第 12 週	通過算 通過算										
	第 13 週	濃度算 濃度算										
	第 14 週	虫食い算 虫食い算										
	第 15 週	N進法1 N進法1										
	第 16 週	N進法2 N進法2										
	第 17 週	順列 順列										

授業計画	第 18 週	組合せ 組合せ
	第 19 週	確率 確率
	第 20 週	資料解釈 資料解釈
	第 21 週	表の読み取り 表の読み取り
	第 22 週	長文読み取り 長文読み取り
	第 23 週	推論 推論
	第 24 週	命題と論証 命題と論証
	第 25 週	進路方角 進路方角
	第 26 週	PERT法 PERT法
	第 27 週	数列 数列
	第 28 週	集合 集合
	第 29 週	図形・サイコロ 図形・サイコロ
	第 30 週	空間図形・回転 空間図形・回転
	第 31 週	その他の図形 その他の図形
	第 32 週	グラフの領域・一次関数・二次関数 グラフの領域・一次関数・二次関数
	第 33 週	条件と領域 条件と領域
第 34 週	ブラックボックス・物流 ブラックボックス・物流	