

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	2PG110102
開講期	I 期	形態	演習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム基礎 I			担当者	大橋俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	スラスラわかるC++、プリント						
科目概要	C++の構文を学び、基礎的なプログラミング能力を身に付ける。						
到達目標	C++におけるプログラミング用語の理解と構文の習得。						
評価方法	筆記試験とミニテスト、プログラミング課題により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	採点による評価及び、解答・解説。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	特になし						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	開発環境準備	VisualStudioのインストールとオプション設定。ユーザーアカウントの登録。	
2	基本構文	メイン関数や構文の単位。	
3	データと演算子	データの種類やデータ型、算術演算を使用した算術演算。	
4	算術演算	算術演算のプログラミング演習。	
5	変数と標準出力	変数の概念と宣言・初期化の構文。標準出力関数を使用したデータの表示処理。	
6	変数と算術演算	変数と算術演算のプログラミング演習。	
7	乱数	乱数の取得と取得する値の範囲制限。シード値の設定。	
8	3つの基本構造	順次・分岐・反復と概念。	
9	if文	if文による分岐処理と基本的な構文。	
10	if文	if文のプログラミング演習。	
11	if文	if文のプログラミング演習。	
12	for文	for文による反復処理と基本的な構文。	
13	for文	for文のプログラミング演習。	
14	for文	for文のプログラミング演習。	
15	switch文	switch文による分岐処理と基本的な構文、演習。	
16	while文	while文による反復処理と基本的な構文、演習。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2PG110201
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	プランニング概論			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プロになるためのゲームプランニング教科書（基礎）						
科目概要	ゲーム企画の目的から開発及び発売までの一連の流れを知る						
到達目標	ゲーム企画の流れを理解し、トータルのプラン（企画）を立てる知識を得る。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、単位認定試験 6 0 %正答。						
課題に対する フィードバック	試験内容に対する解答解説。						
履修要件 （準備学習の具 体的な内容）							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	プランナーの仕事	ゲーム業界の構成。製作の流れ。製作に関わる職種。 プランナーの職種。	
2	ゲーム企画のポイント	ビジネスモデル。マーケティング。コンセプトの表現。 遊びの構成。	
3	コンピュータゲームの特性	コンピュータゲームへの動機。ハードの特性。 主なジャンル。	
4	企画書	表紙の構成。コンセプトとターゲット。ゲーム概要。 セールスポイント。スケジュール。巻末。	
5	ゲームの仕様	コンセプトの具体化。ゲーム性の確立。仕様詳細。	
6	ルールのデジタル化	判定アルゴリズム。変数とデータ。パラメータ設定。	
7	工程管理・デバッグ	作業分担。スケジュール管理。バグ対応。	
8	ロットチェック	メーカーチェック（動作・倫理）	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2PG110301
開講期	I 期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	アルゴリズム I			担当者	内山 直人		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	はじめてのアルゴリズム						
科目概要	経済産業省 情報処理技術者試験「基本情報技術者試験」の「科目B試験」で出題される「データ構造及びアルゴリズム（擬似言語）」を解くための思考を養う。 授業内では「アルゴリズムの基本」および「基本データ処理」の知識を習得させる。						
到達目標	経済産業省 情報処理技術者試験「基本情報技術者試験」の「科目B試験」合格に向けた、「アルゴリズムの基本」および「基本データ処理」について理解し、知識を習得することを目的とする。						
評価方法	出席状況と試験の条件（80点以上：A、70点以上：B、60点以上：C）が満たされた場合のみ単位認定をする。						
課題に対する フィードバック	問題演習を行う。演習後に解説をする。						
履修要件 （準備学習の具 体的 な内容）	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	アルゴリズムの基本 1	アルゴリズムとは、アルゴリズムの表記法、 代表的な流れ図記号	
2	アルゴリズムの基本 2	三つの基本構造、アルゴリズムとプログラミング	
3	基本データ処理 1	変数と定数	
4	基本データ処理 2	カウンタ	
5	基本データ処理 3	集計	
6	基本データ処理 4	二重ループ	
7	基本データ処理 5	複合条件（1）	
8	基本データ処理 6	複合条件（2）、フラグ／スイッチ、問題演習	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ソフトウェアの分類①	ソフトウェアの体系による分類	
2	ソフトウェアの分類②	ソフトウェアライセンスによる分類	
3	OS①	OSの機能と構成	
4	OS②	OSの管理機能	
5	プログラム言語	プログラム言語の分類	
6	言語プロセッサ	言語プロセッサ、プログラムの属性	
7	ファイル①	ファイルとレコード ファイルのアクセス方式	
8	ファイル② 演習問題	ファイル編成とバックアップ 確認問題演習	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	コンピュータの基本構成 ／データ表現	コンピュータの基本構成／五大装置／表現単位（ビット・バイト・ワード）	
2	データ表現／基数と基数変換	情報量・接頭語（補助単位）／10進数・2進数・8進数・16進数／基数変換	
3	2進数	文字コード／パック10進数／アンパック10進数／固定小数点（符号付絶対値）	
4	2進数／誤差／シフト演算	固定小数点（補数表現）／丸め誤差・情報落ち／桁落ち・オーバーフロー／シフト演算	
5	プロセッサ	中央処理装置の構成／AULの構成回路	
6	記憶装置	主記憶装置／緩衝記憶装置、記憶階層	
7	記憶装置／入出力装置	補助記憶装置／入力装置	
8	入出力装置	出力装置／入出力インターフェース	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	企業活動	企業活動の目的、企業の組織体系、	
2	企業活動	経営管理、単元テスト	
3	企業会計	財務会計	
4	企業会計	管理会計、単元テスト	
5	経営科学	応用数学、O R、I E	
6	経営科学	Q C、業務分析、単元テスト	
7	法務と標準化	知的財産権、セキュリティ関連法規、労働関連・取引関連 法規	
8	法務と標準化	その他の関連法規、コンプライアンス、標準化と認証制 度、単元テスト	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2PG110701
開講期	I 期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	Excel			担当者	福地 和利		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	30時間でマスター Excel2021						
科目概要	Microsoft Excelの基本操作を学習する。データ入力、表作成、四則演算、簡単な関数(SUM,AVERAGE,MAX,MIN,COUNT,ROUND,ROUNDUP,ROUNDDOWN)、グラフ作成などをマスターする授業である。						
到達目標	Microsoft Excelの基本操作を学習する。データ入力、表作成、四則演算、簡単な関数(SUM,AVERAGE,MAX,MIN,COUNT,ROUND,ROUNDUP,ROUNDDOWN)、グラフ作成などをマスターすることを目的とする。						
評価方法	出席状況と試験の条件（80点以上：A、70点以上：B、60点以上：C）が満たされた場合のみ単位認定をする。						
課題に対する フィードバック	問題演習を行う。演習後に解説をする。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	Excelの基礎知識	Excelを使うには／Excelでできること／起動と終了／データの入力	
2	Excel入門	合計の計算(SUM関数)／印刷／ブックの保存と呼び出し／グラフの作成と印刷	
3	ワークシートの活用(1)-1	行・列の挿入・削除・移動／編集／列幅の変更／計算式の複写	
4	ワークシートの活用(1)-2	表示形式の変更(1)／文字位置の指定／罫線	
5	ワークシートの活用(2)-1	セルの絶対指定／表示形式の変更(2)／文字属性の変更／最大(MAX)・最小(MIN)	
6	ワークシートの活用(2)-2	条件の判定(IF関数)／順位づけ(RANK関数)／LARGE,SMALL,ROUND,INT	
7	グラフ(1)	棒グラフ／3-Dグラフ／積み重ねグラフ／線グラフ	
8	グラフ(2)	ドーナツグラフ／レーダーチャートグラフ／絵グラフ	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	使いはじめ基本ワザ	Windows11の特長・Micorsoftアカウント	1章
2	起動と終了、使い始め便利ワザ	設定とコントロールパネル・ロックとサインアウト・夜間モード・画面の明るさを細かく調整・入力切替	2章
3	デスクトップとスタートメニューのワザ	アプリを見つける・最近使ったファイル・ショートカットの追加・通知センター・通知をオフ	3章
4	ファイルとフォルダの活用ワザ	作成日時やサイズの確認・複数ファイルの選択・新しいフォルダの作成・OneDrive	4章
5	インターネットを活用するワザ ビデオ会議の便利ワザ	Wi-Fi規格の違い・Edgeの特徴・履歴を自動的に消す・キーワード検索・カメラやマイク・Teamsアプリ	5章 6章
6	メールを使いこなすワザ アプリを活用するワザ	メールを利用する・CC,BCCの違い・Outlook.comの活用。使いたいアプリ・ユーザーアカウント制御	7章 8章
7	写真・音楽・動画の便利ワザ 周辺機器、メディアの活用ワザ	デジタルカメラの写真・WindowsMediaPlayer・写真をメールやSNSで共有・動画配信サービス	9章 10章
8	セキュリティとメンテナンスの便利ワザ	セキュリティ対策ソフト・個人情報を送信する時の注意点・更新プログラム・最適化・リカバリ	11章

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2PG120102
開講期	Ⅱ 期	形態	演習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム基礎Ⅱ			担当者	大橋俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	スラスラわかるC++、プリント						
科目概要	C++の構文を学び、基礎的なプログラミング能力を身に付ける。						
到達目標	C++におけるプログラミング用語の理解と構文の習得。						
評価方法	筆記試験とミニテスト、プログラミング課題により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	採点による評価及び、解答・解説。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ゲームプログラム基礎Ⅰを受講						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	配列	配列の概念と基本的な構文。	
2	配列	配列のプログラミング演習。	
3	多次元配列	多次元配列の概念と基本的な構文。	
4	多次元配列	多次元配列のプログラミング演習。	
5	文字型配列	文字型配列の概念と基本的な構文、演習。	
6	関数	関数の概念と基本的な構文。	
7	関数	関数のプログラミング演習。	
8	変数のスコープ	グローバル変数やローカル変数の概念と基本的な構文。	
9	再帰関数	再帰関数の概念と基本的な構文。	
10	ポインタ	ポインタの概念と基本的な構文。	
11	ポインタ	ポインタのプログラミング演習。	
12	動的メモリ確保	動的メモリ確保の概念と基本的な構文。メモリの解放。	
13	構造体	構造体の概念と基本的な構文。	
14	構造体	構造体のプログラミング演習。	
15	プリプロセッサ	プリプロセッサの概念と基本的な構文。	
16	ファイル操作	ファイル操作の概念と基本的な構文、演習。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG120201
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1 年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	プランニング基礎			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ゲームはこうしてできている						
科目概要	ゲームプランナーの仕事。企画書・仕様書作成の基礎知識。						
到達目標	プランニングの流れを理解し、トータルのプラン（企画）を立てる知識を得る。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、単位認定試験 6 0 % 正答。						
課題に対する フィードバック	試験内容に対する解答解説。						
履修要件 （準備学習の具 体的な内容）							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲーム業界の状況	ゲーム業界市場の構成。現状と展望。	
2		ミリオンタイトル。	
3	コンピュータゲームの進化と要因	市場の変化。ハードの変化。ターニングポイント。	
4	ゲーミフィケーション	ゲーム化要素。ゲーム化の利点・種類・目的。	
5	ゲーム制作の進行	プロデューサーの役割	
6		ディレクターの役割	
7	完成させるための要因	企画のポイント	
8		仕様のポイント	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG120301
開講期	Ⅱ期	形態	演習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプランナー						
科目名	アルゴリズムⅡ			担当者	平ノ上 政輝		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	はじめてのアルゴリズム						
科目概要	経済産業省 情報処理技術者試験「基本情報技術者試験」の「科目B試験」で出題される「データ構造及びアルゴリズム（擬似言語）」を解くための思考を養う。 授業内では「配列操作」および「文字操作」・「探索アルゴリズム」・「整列アルゴリズム」の知識を習得させる。						
到達目標	経済産業省 情報処理技術者試験「基本情報技術者試験」の「科目B試験」合格に向けた、「配列操作」および「文字操作」・「探索アルゴリズム」・「整列アルゴリズム」について理解し、知識を習得することを目的とする。						
評価方法	授業で扱った範囲から、統一試験を行い、その結果で評価を行う。						
課題に対する フィードバック	問題演習を行う。演習後に解説をする。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	アルゴリズムⅠの履修						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	配列操作 1	配列とは、一次元配列の基本操作 1	
2	配列操作 2	一次元配列の基本操作 2、構造体配列 1	
3	配列操作 3	構造体配列 2、多次元配列	
4	配列操作 4	多次元配列	
5	文字操作	文字とは、文字型配列、文字列の利用	
6	探索アルゴリズム	探索とは、線形探索	
7	探索アルゴリズム	線形探索、二分探索	
8	探索アルゴリズム	二分探索、問題演習	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	データベースの概要	データベースとファイルの違い データベースの設計、DBMS	
2	SQL①	データ定義	
3	SQL②	データ操作	
4	いろいろなデータベース	分散データベース、データウェアハウス ビッグデータ、その他の関連技術	
5	システム開発技術	システム開発プロセス、ソフトウェア実装プロセス 保守・破棄プロセス	
6	ソフトウェア開発技術	ソフトウェア開発手法、設計手法 開発プロセス	
7	システム開発環境	知的財産適用管理、開発環境管理 構成管理・変更管理	
8	Webアプリケーション開発	Webアプリケーション Webアプリケーション開発	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	情報処理システムの処理形態	非対話・対話処理システム／一括・即時処理システム／集中・分散処理システム	
2	高信頼化システムの構成	直列システム／並列システム／多重化システム	
3	情報処理システムの評価	処理能力の評価／信頼性の評価	
4	マルチメディアシステム	マルチメディアの利用例／マルチメディア技術	
5	通信ネットワークの仕組み 1	通信ネットワークの基本構成／変調方式	
6	通信ネットワークの仕組み 2	同期方式／誤り制御方式	
7	通信ネットワークの仕組み 3	交換方式	
8	通信ネットワークの仕組み 4	その他の通信技術	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	プロジェクトマネジメント①	プロジェクトマネジメントの概要 目的と考え方、実施方法	
2	プロジェクトマネジメント②	サブジェクトグループのマネジメント その1	
3	プロジェクトマネジメント③	サブジェクトグループのマネジメント その2	
4	プロジェクトマネジメントのまとめ	演習問題と解説	
5	サービスマネジメント	サービスマネジメントの概要と手法	
6	サービスマネジメントのまとめ	演習問題と解説	
7	システム監査と内部統制	システム監査	
8	システム監査と内部統制のまとめ	内部統制 演習問題と解説	
9	経営戦略①	経営戦略マネジメント	
10	経営戦略②	技術戦略マネジメント	
11	経営戦略③	ビジネスインダストリ	
12	経営戦略のまとめ	経営戦略分野のまとめ演習	
13	情報システム戦略①	情報システム戦略のプロセス	
14	情報システム戦略②	要件定義プロセス／分析	
15	情報システム戦略③	調達	
16	単元のまとめ	演習問題と解説	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ネットワークアーキテクチャ	ネットワークアーキテクチャの考え方 OSI参照モデル、TCP/IP、プロトコル	
2	パケットの基本構造	パケットの基本構造、ポート番号 I P アドレス、MACアドレス	
3	I P アドレス	I P アドレスの分類、意義	
4	L A N	LAN、伝送媒体、接続装置、伝送方式	
5	インターネット	電子メール、WWW、ファイル転送	
6	インターネット セキュリティ	技術的脅威と対策、認証方法	
7	情報セキュリティ	コンピュータウイルス、暗号化、デジタル署名、ファイア ウォール	
8	情報セキュリティ管理	情報資産、セキュリティ特性、リスクと脅威 リスクアセスメント、リスク対策	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2PG130102
開講期	Ⅲ期	形態	演習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム基礎Ⅲ			担当者	大橋俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	スラスラわかるC++、プリント						
科目概要	C++の構文を学び、基礎的なプログラミング能力を身に付ける。						
到達目標	C++におけるプログラミング用語の理解と構文の習得。						
評価方法	筆記試験とミニテスト、プログラミング課題により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	採点による評価及び、解答・解説。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ゲームプログラム基礎Ⅱを受講						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	クラスの基本	オブジェクト指向プログラミングの概念。クラスの概念と基本的な構文。	
2	クラスの基本	クラスのプログラミング演習。	
3	コンストラクタ	コンストラクタの概念と基本的な構文。	
4	コンストラクタ	コンストラクタの種類と演習。	
5	デストラクタ	デストラクタの概念と基本的な構文、演習。	
6	デフォルト引数	デフォルト引数の概念と基本的な構文。	
7	デフォルト引数	デフォルト引数のプログラミング演習。	
8	関数のオーバーロード	関数のオーバーロードの概念と基本的な構文。	
9	関数のオーバーロード	関数のオーバーロードのプログラミング演習。	
10	名前空間	名前空間の概念と基本的な構文。	
11	名前空間	名前空間のプログラミング演習。	
12	インライン関数	インライン関数の概念と基本的な構文。	
13	インライン関数	インライン関数のプログラミング演習。	
14	列挙体	列挙体の概念と基本的な構文、演習。	
15	参照	参照の概念と基本的な構文。	
16	参照	参照のプログラミング演習。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG130201
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム実習Ⅰ			担当者	大橋 俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、サンプルプログラム						
科目概要	ゲームプログラムにおける基礎学習とミニゲームの課題制作。						
到達目標	ゲームプログラムの基礎知識とミニゲームの完成。						
評価方法	課題提出による評価を行う。						
課題に対する フィードバック	課題評価及び、解説。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ゲームプログラム基礎Ⅰ・Ⅱの受講。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲームループ	ゲームプログラムの特徴やゲームループを理解する。	
2	絵の描画と動かし方	絵の描画と動かし方の基本的な構文、演習。	
3	状態遷移	状態遷移の概念と演習。	
4	拡大と回転	拡大や回転の動きと演習。	
5	入力処理	入力処理の概念と演習。	
6	当たり判定	当たり判定の概念と演習。	
7	ミニゲーム制作	ミニゲーム課題の制作。	
8	ミニゲーム制作と発表	ミニゲーム課題の制作と発表、評価。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	探索アルゴリズムの復習 整列アルゴリズム 1	線形探索、二分探索 基本選択法	
2	整列アルゴリズム 2	基本選択法	
3	整列アルゴリズム 3	基本交換法	
4	整列アルゴリズム 4	基本交換法、基本挿入法	
5	整列アルゴリズム 5	基本挿入法	
6	整列アルゴリズム 6	基本挿入法、クイックソート	
7	整列アルゴリズム 7	クイックソート	
8	整列アルゴリズム 8	クイックソート、ヒープソート	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	データ構造①	配列	
2	データ構造②	リスト	
3	データ構造③	スタックとキュー	
4	データ構造④	木構造	
5	基本アルゴリズム①	フローチャート データ探索処理	
6	基本アルゴリズム②	データ整列処理	
7	基本アルゴリズム③	その他のアルゴリズム	
8	基本アルゴリズム④	アルゴリズム設計	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	基本情報技術者 修了試験対策 1	ハードウェア【コンピュータのデータ表現】(1)～(4)	
2	基本情報技術者 修了試験対策 2	ハードウェア【コンピュータのデータ表現】(5)～(6)	
3	基本情報技術者 修了試験対策 3	ハードウェア【中央処理装置と主記憶装置】(1)～(3)	
4	基本情報技術者 修了試験対策 4	ハードウェア【中央処理装置と主記憶装置】(4)～(6)	
5	基本情報技術者 修了試験対策 5	ハードウェア【補助記憶装置】【入出力装置】	
6	基本情報技術者 修了試験対策 6	情報処理システム【情報システムの処理形態】【高信頼化システムの構成】	
7	基本情報技術者 修了試験対策 7	情報処理システム【情報処理システムの評価】	
8	基本情報技術者 修了試験対策 8	情報処理システム【ヒューマンインターフェース】【マルチメディア】	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	基本情報技術者 修了試験対策 1	データベース 【データベース概要】、【SQL】(1)	
2	基本情報技術者 修了試験対策 2	データベース 【SQL】(2)、 【いろいろなデータベース】	
3	基本情報技術者 修了試験対策 3	ネットワーク 【インターネット】 IPアドレス演習を中心に行う	
4	基本情報技術者 修了試験対策 4	ネットワーク 【インターネット】 IPアドレス演習の復習も行う	
5	基本情報技術者 修了試験対策 5	ネットワーク 【LAN】	
6	基本情報技術者 修了試験対策 6	ネットワーク 【ネットワーク管理】	
7	基本情報技術者 修了試験対策 7	セキュリティ 【情報セキュリティの概要】	
8	基本情報技術者 修了試験対策 8	セキュリティ 【情報セキュリティ対策】	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG130701
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	企画仕様書演習			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ゲームはこうしてできている						
科目概要	模擬的に企画書と仕様書を作成する。						
到達目標	企画書の項目を理解する。仕様書の記述要点を把握する。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題提出。						
課題に対する フィードバック	項目添削						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	企画原案書の構成	ゲームタイトル、作成者、作成日、コンセプト、ジャンル、プラットフォーム、予算、ゲーム概要、世界観、等	
2	企画書実習	アイディア出しと文章伝達。ターゲットとテーマ	
3	企画書実習	ゲーム概要を考える。	
4	企画提案書の構成	表紙の構成。コンセプトとターゲット。ゲーム概要。セールスポイント。スケジュール。巻末。	
5	ゲームの仕様	コンセプトの具体化。ゲーム性の確立。仕様詳細。	
6	ルールのデジタル化	明確な表現。 判定アルゴリズム。変数とデータ。パラメータ設定。	
7	仕様書（ルール作り）	グループワークでルールを作成	
8	仕様書（制作手順）	仕様書作成順	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	ゲームクリエイトの流れ	オリジナルゲーム制作の企画から発表までの流れ。 企画案アドバイス。チーム編成。	
2	コンセプトの確立	ターゲットとコンセプト検討。世界観確立。	
3	企画書作成①	ゲーム概要作成。グラフィックリスト作成。	
4	企画書作成②	企画原案書作成。	
5	仕様書作成①	ゲームシステムの確立。メイン画面設計。 基本ルール確定。	
6	仕様書作成②	システムフロー作成。UI/UXの設定。	
7	仕様書作成③	タスクの洗い出し。作業分担表作成。	
8	発表会準備	発表用資料作成。プレゼンテーション打合せ。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	2PG140102
開講期	Ⅳ期	形態	演習	配当時間	48	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム基礎Ⅳ			担当者	大橋俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	スラスラわかるC++、プリント						
科目概要	C++の構文を学び、基礎的なプログラミング能力を身に付ける。						
到達目標	C++におけるプログラミング用語の理解と構文の習得。						
評価方法	筆記試験とミニテスト、プログラミング課題により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	採点による評価及び、解答・解説。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ゲームプログラム基礎Ⅲを受講						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	クラス	クラスの復習と演習。	
2	クラス	動的なオブジェクトの生成の概念と基本的な構文。	
3	クラス	クラスのプログラミング演習。	
4	クラス	クラスのプログラミング演習。	
5	継承	継承の概念と基本的な構文、演習。	
6	仮想関数	仮想関数の概念と基本的な構文。	
7	仮想関数	仮想関数のプログラミング演習。	
8	静的メンバ	静的メンバの概念と基本的な構文。	
9	静的メンバ	静的メンバのプログラミング演習。	
10	デザインパターン	デザインパターンの概念と基本的な構文。	
11	テンプレート関数	テンプレート関数の概念と基本的な構文。	
12	テンプレートクラス	テンプレートクラスの概念と基本的な構文。	
13	テンプレートクラス	テンプレートクラスのプログラミング演習。	
14	STL	STLの概念と基本的な構文。	
15	STL	listを使用したプログラミング演習。	
16	例外処理	例外処理の概念と基本的な構文、演習。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2PG140201
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム実習Ⅱ			担当者	大橋 俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、サンプルプログラム						
科目概要	ゲームプログラムにおける基礎学習とミニゲームの課題制作。						
到達目標	ゲームプログラムの基礎知識とミニゲームの完成。						
評価方法	プログラミング課題により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	課題評価及び、解説。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ゲームプログラム実習Ⅰの受講。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	直線的な動き	等速直線運動や等加速度直線運動と演習。	
2	曲線的な動き	三角関数を使用した動きや円運動と演習。	
3	たくさん絵を描画する	配列を用いた複数のデータ管理や色の変更と演習。	
4	アニメーション	アニメーションの概念と演習。	
5	サウンド	サウンド処理の概念と演習。	
6	シーン	シーンの概念と演習。	
7	ゲームオブジェクト	ゲームオブジェクトの概念と演習。	
8	ミニゲーム制作	ミニゲーム課題の制作。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2PG140301
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲーム制作 Ⅰ			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	VisualStudio、Office、Unity						
科目概要	ゲームクリエイトで企画したゲーム作品を開発する						
到達目標	ゲーム作品を完成させる						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題提出						
課題に対する フィードバック	制作物に対する評価						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	α 版	コンセプトの実装	
2		コンセプトの実装	
3	β 版	全仕様の実装	
4		全仕様の実装	
5	ファイナル版	QAの実行	
6		QAの実行	
7	マスター版	パッケージ・ポップ・マニュアルの作成	
8		パッケージ・ポップ・マニュアルの作成	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	基本情報技術者 試験対策 1	修了試験対策 1	
2	基本情報技術者 試験対策 2	情報セキュリティ全般1 マルウェア、パスワード 他	
3	基本情報技術者 試験対策 3	情報セキュリティ全般2 Web利用者への攻撃 他	
4	基本情報技術者 試験対策 4	情報セキュリティ全般3 物理的脅威、暗号技術 他	
5	基本情報技術者 試験対策 5	情報セキュリティ対策1 マルウェア対策 他	
6	基本情報技術者 試験対策 6	情報セキュリティ対策2 ネットワークセキュリティ 他	
7	基本情報技術者 試験対策 7	情報セキュリティ管理	
8	基本情報技術者 試験対策 8	情報セキュリティ関連法規	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	基本情報技術者 試験対策 1	修了試験対策 1	
2	基本情報技術者 試験対策 2 応用情報技術者 基礎知識①	脆弱性管理／人的セキュリティ	
3	基本情報技術者 試験対策 3 応用情報技術者 基礎知識②	物理的及び環境的セキュリティ／マルウェアからの保護	
4	基本情報技術者 試験対策 4 応用情報技術者 基礎知識③	利用者アクセスの管理／バックアップ	
5	基本情報技術者 試験対策 5 応用情報技術者 基礎知識④	技術的セキュリティ①②	
6	基本情報技術者 試験対策 6 応用情報技術者 基礎知識⑤	情報セキュリティの確保に関すること 1～7	
7	基本情報技術者 試験対策 7 応用情報技術者 基礎知識⑥	情報セキュリティの確保に関すること 8～14	
8	基本情報技術者 試験対策 8 応用情報技術者 基礎知識⑦	情報セキュリティの確保に関すること 15～20	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	第3部 擬似言語	第1章 擬似言語とは 第2章 関数とは	
2	第4部 基本データ処理	第1章 集計 第2章 二重ループ	
3	第4部 基本データ処理	第3章 複合条件	
4	第5部 配列	第1章 一次元配列	
5	第5部 配列	第2章 二次元配列	
6	第6部 探索処理	第1章 探索処理の基本 線形探索、番兵法	
7	第6部 探索処理	第2章 二分探索	
8	第7部 整列処理	第1章 基本選択法	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2PG140701
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	1年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームクリエイトⅡ			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	先輩作品、Teams、Office、VisualStudio						
科目概要	スケジュールを意識してオリジナルゲームの開発と品質向上を行う。						
到達目標	オリジナルゲームの完成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、完成作品の提出。外部講師の講評も含めて評価する。						
課題に対する フィードバック	ユーザーの感想を基にブラッシュアップ要素を指摘。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	α 版検証	コンセプトの確認。実直に面白いかを判断	
2	β 版作成	未実装タスクの確認。優先度の再確認	
3		進捗確認と工程管理表の更新	
4	β 版完成	進捗確認と工程管理表の更新	
5	F 版作成	テストプレイ・デバッグ作業	
6	F 版完成	バランス調整	
7	完成披露資料作成	プレゼンテーション資料・ポスター・紹介動画作成	
8	課題提出	成果物提出	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	2PG210102
開講期	I 期	形態	演習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム I			担当者	大橋 俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、サンプルプログラム						
科目概要	ゲームプログラムにおける基礎学習とミニゲームの課題制作。						
到達目標	2 種類のミニゲームの完成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題提出による評価と完成したゲームの発表。						
課題に対する フィードバック	提出されたゲームの点数付けとコメント。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ゲームプログラム I の受講。						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	マップチップを使用した描画	二次元配列を使用したマップチップによるマップの描画。	
2	マップチップを使用した描画	CSVファイルを使用したマップチップによるマップの描画。	
3	キャラクターの表示	キャラクターの表示とアニメーション処理。	
4	キャラクターの移動	入力処理による移動と向きの変更。	
5	キャラクターとマップのアタリ判定	キャラクターとマップのアタリ判定。ゴール判定。	
6	キャラクターの状態遷移	キャラクターの状態遷移。	
7	迷路ゲーム制作	迷路ゲームの制作。	
8	迷路ゲーム制作、発表	迷路ゲームの制作と発表、評価。	
9	コードリーディング	パズルゲームのプログラムを読み、コメントを付け、内容を理解する。	
10	コードリーディング	パズルゲームのプログラムを読み、コメントを付け、内容を理解する。	
11	コードリーディング	パズルゲームのプログラムを読み、コメントを付け、内容を理解する。	
12	パズルゲーム制作	基盤のプログラムを元にパズルゲームを制作する。	
13	パズルゲーム制作	基盤のプログラムを元にパズルゲームを制作する。	
14	パズルゲーム制作	基盤のプログラムを元にパズルゲームを制作する。	
15	パズルゲーム制作	基盤のプログラムを元にパズルゲームを制作する。	
16	パズルゲームの発表	完成したパズルゲームの発表と評価。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2PG210202
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム実習Ⅲ			担当者	大橋 俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、Unity、Redmine、TortoiseSVN、Git						
科目概要	日本ゲーム大賞アマチュア部門応募作品の「ゲームプログラム」の作成を行う。 仕様に合わせてゲーム開発を行い、完成した作品を応募する。						
到達目標	1.ゲーム開発の流れを把握し、作品を完成させる。 2.日本ゲーム大賞アマチュア部門に応募する。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、日本ゲーム大賞アマチュア部門応募に必要な成果物または個人制作のゲーム作品の提出により単位を認定する。 発表会にて作品の評価を行う。						
課題に対する フィードバック	中間提出のタイミングを設けて作品をチェックし、改善指示を行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ゲームプログラム実習Ⅰ・Ⅱを受講。						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	クラス設計	ゲームの基本要素を洗い出し、全クラスを設計。	
2	クラス設計	ゲームの基本要素を洗い出し、全クラスを設計。	
3	プロトタイプ作成	プロトタイプを作成し、レイアウトや操作感を確認。	
4	プロトタイプ作成	プロトタイプを作成し、レイアウトや操作感を確認。	
5	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
6	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
7	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
8	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
9	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	
10	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	
11	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
12	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
13	デバッグ	統合開発環境によるデバッグを行い、プログラム中のバグを修正する。	
14	デバッグ	統合開発環境によるデバッグを行い、プログラム中のバグを修正する。	
15	課題提出	マスター版動作確認。	
16	課題提出	応募書類作成、提出準備。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2PG210302
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームエンジン I			担当者	橋下友茂		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	作って学べるUnity本格入門、Unity、VisualStudio						
科目概要	ゲームエンジンUnityの基礎学習を行う						
到達目標	Unityの基本機能の理解や基本操作の習得						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、筆記試験70%以上						
課題に対する フィードバック	試験解答						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	開発環境の構築・プロジェクトの作成	Unityのインストールとプロジェクトの作成方法	
2	画面レイアウトと基本操作	Unityの画面の見方、操作方法	
3	シーンと3Dオブジェクト	シーンの作成、オブジェクトの作成、物理エンジン	
4	C#の基本構文	スクリプトの作成、プログラムの構造・流れ図	
5	データ	変数・定数・ベクトル型	
6		ベクトル型・関数	
7		クラス・インスタンス	
8	フィールド	フィールドプロパティ・アクセス修飾子	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2PG210401
開講期	I 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲーム制作 II			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	VisualStudio、Office、Unity						
科目概要	ゲームクリエイトで企画したゲーム作品を開発する。						
到達目標	ゲーム作品を完成させる						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題提出						
課題に対する フィードバック	制作物に対する評価						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	プロトタイプ版作成	コンセプト要素を実装	
2	α 版作成	最小仕様の実装	
3	α 版の確認	企画の継続・変更を決定する。	
4	β 版作成	全仕様の実装	
5		全仕様の実装	
6	β 版の確認	仕様漏れがないか確認する。	
7	ファイナル版作成	デバッグ作業	
8	マスター版提出	実行ファイル提出、紹介動画作成	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	模擬問題演習1	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
2	模擬問題演習2	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
3	模擬問題演習3	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
4	模擬問題演習4	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
5	模擬問題演習5	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
6	模擬問題演習6	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
7	模擬問題演習7	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
8	模擬問題演習8	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	東京ゲームショウ展示意義	過去の展示作品の検証。展示環境を踏まえた企画案の考察。テーマの設定	
2		ターゲットとコンセプト検討。世界観確立。ルールとジャンルの確認	
3		企画選考とグループメンバーの選定	
4	企画原案書作成	プロジェクト、タイトル、ターゲット、コンセプトの確認。世界観の構築。グラフィックリスト作成	
5		ゲームシステム・基本ルール設定。パラメータ & 変数・プログラミング統一規格設定	
6	工程管理作成	マイルストーン設定。タスク抽出・担当割	
7	プロトタイプ作成	α 版制作	
8	企画提案書作成	プレゼンテーション資料作成	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	2PG220102
開講期	Ⅱ 期	形態	演習	配当時間	48	対象年次	2 年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラムⅡ			担当者	大橋 俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、サンプルプログラム						
科目概要	ゲームプログラムにおける基礎学習とミニゲームの課題制作。						
到達目標	オブジェクト指向のシューティングゲームの完成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題提出による評価と完成したゲームの発表。						
課題に対する フィードバック	提出されたゲームの点数付けとコメント。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ゲームプログラムⅡの受講。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	クラスを使ったゲームプログラム	オブジェクト指向に則ったゲームの設計の仕方。	
2	シューティングゲームの設計	シューティングゲームをオブジェクト指向で設計する。	
3	クラスとゲームオブジェクト	シューティングゲームに必要なゲームオブジェクトの設計をする。	
4	ベクトル	ベクトルの概念と演習。	
5	ベクトル	ベクトルを使用したプログラミング演習。	
6	弾を撃つ	継承を使用した弾クラスの設計と実装。	
7	弾を撃つ	シングルトンを使用した弾管理クラスの設計と実装。	
8	敵の出現	継承を使用した敵クラスの設計と実装。	
9	敵の出現	シングルトンを使用した敵管理クラスの設計と実装。	
10	敵の出現	敵の出現テーブルの作成とデータ解析。	
11	ゲームシステム	ゲームの基本システムやシーン、UIの実装。	
12	エフェクト	継承を使用したエフェクトクラスの設計と実装。	
13	エフェクト	シングルトンを使用したエフェクト管理クラスの設計と実装。	
14	サウンド	BGMやSEの実装。	
15	シューティングゲーム制作	シューティングゲームの制作。	
16	シューティングゲームの発表と評価	シューティングゲームの制作と発表、評価。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2PG220202
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム実習Ⅳ			担当者	大橋 俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、Unity、Redmine、TortoiseSVN、Git						
科目概要	東京ゲームショウ展示作品の「ゲームプログラム」の作成を行う。 仕様に合わせてゲーム開発を行い、完成した作品を展示する。						
到達目標	1.ゲーム開発の流れを把握し、作品を完成させる。 2.東京ゲームショウ展示作品の制作をさせる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、日本ゲーム大賞アマチュア部門応募に必要な成果物または個人制作のゲーム作品の提出により単位を認定する。 発表会にて作品の評価を行う。						
課題に対する フィードバック	中間提出のタイミングを設けて作品をチェックし、改善指示を行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ゲームプログラム実習Ⅲを受講。						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	クラス設計	ゲームの基本要素を洗い出し、全クラスを設計。	
2	クラス設計	ゲームの基本要素を洗い出し、全クラスを設計。	
3	プロトタイプ作成	プロトタイプを作成し、レイアウトや操作感を確認。	
4	プロトタイプ作成	プロトタイプを作成し、レイアウトや操作感を確認。	
5	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
6	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
7	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
8	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
9	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	
10	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	
11	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
12	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
13	デバッグ	統合開発環境によるデバッグを行い、プログラム中のバグを修正する。	
14	デバッグ	統合開発環境によるデバッグを行い、プログラム中のバグを修正する。	
15	課題提出	マスター版動作確認。	
16	課題提出	応募書類作成、提出準備。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2PG220302
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームエンジンⅡ			担当者	橋下友茂		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	作って学べるUnity本格入門、Unity、VisualStudio						
科目概要	ゲームエンジンUnityの基礎学習を行う						
到達目標	Unityの基本機能の理解や基本操作の習得						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、筆記試験70%以上						
課題に対する フィードバック	試験解答						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	プロジェクトの作成	プロジェクト、アセット、テライン	
2	舞台の作成	テラインの作成・設定	
3		地面の作成、草・木を植える	
4		風・水の生成、空の追加	
5	キャラクターの生成	アセット・3Dモデルのインポート、Prefabの配置、Shaderの変更	
6		入力の取得、オブジェクトの動作	
7		Cinemachineのインポート、カメラの配置	
8		スクリプトの作成、Mecanimのアニメーション	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	2PG220401
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲーム制作 III			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	VisualStudio、Office、Unity						
科目概要	ゲームクリエイトで企画したゲーム作品を開発する						
到達目標	ゲーム作品を完成させる						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題提出						
課題に対する フィードバック	制作物に対する評価						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	コンセプトの確認	コンセプト内容を再確認し、最重要ポイントを把握	
2	α 版仕様の作成	ゲーム概要・画面・世界観・グラフィックリストの検証	
3		統一仕様・ルール・制作担当の検証	
4		工程管理（タスクチケットのルール）	
5	β 版仕様の作成	全体フロー・全画面の検証	
6		データリスト・サウンドリストの検証	
7		詳細フロー・制作担当の検証	
8		工程管理（タスクチケットのルール）	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	擬似言語 1	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
2	擬似言語 2	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
3	擬似言語 3	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
4	擬似言語 4	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
5	擬似言語 5	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
6	擬似言語 6	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
7	情報セキュリティ 1	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
8	情報セキュリティ 2	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG220601
開講期	Ⅱ 期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームクリエイトⅣ			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Teams、VisualStudio						
科目概要	東京ゲームショウ展示作品の開発に向けた仕様の作成を行う。 開発と並行に打合せを行い、工程管理のチェックも行う。						
到達目標	1.東京ゲームショウ学校ブースに展示する。 2.ゲーム開発の流れを把握し、作品を完成させる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、東京ゲームショウ展示に必要な成果物または個人制作のゲーム作品の提出及び発表を行い、外部講師の講評も含めて評価する。						
課題に対する フィードバック	提出物・工程管理で開発状況を確認し対応を指示する。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	α 版検証	コンセプトの確認。実直に面白いかを判断	
2	β 版作成	未実装タスクの確認。優先度の再確認	
3		進捗確認と工程管理表の更新	
4	β 版完成	進捗確認と工程管理表の更新	
5	F 版作成	テストプレイ・デバッグ作業	
6	F 版完成	バランス調整	
7	完成披露資料作成	プレゼンテーション資料・ポスター・紹介動画作成	
8	課題提出	成果物提出	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	プレゼン技法 1	情報伝達能力について／プレゼンテーションのポイント／3P分析のポイント／人前力をつける／1分間自己紹介	
2	プレゼン技法 2	効果的に話すためのチェックポイント／発表力をつける／視線の配り方／奥斜斜法のポイント／思い出話	
3	プレゼン技法 3	ボディ・ランゲージ／視覚物の効果と目的／視覚化する方法／S E T法／プレゼン実施のポイント	
4	デモンストレーション	話すスピード／発生・腹式呼吸／デモンストレーションの練習	
5	スライドの作成 1	効果的なスライドの作成・編集	
6	スライドの作成 2	効果的なスライドのアニメーションの設定	
7	スライドの作成 3	各々のプレゼンテーション実施のための、スライドの作成	
8	プレゼンテーションのリハーサルの実施	プレゼンテーションのリハーサルの実施と評価	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2PG230102
開講期	Ⅲ期	形態	演習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラムⅢ			担当者	大橋 俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、サンプルプログラム						
科目概要	外部データを利用したデータ管理の基礎とミニゲーム制作。						
到達目標	外部データによるデータ管理を行ったミニゲームの制作。						
評価方法	課題提出による評価と完成したゲームの発表。						
課題に対する フィードバック	提出されたゲームの点数付けとコメント。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ゲームプログラムⅡの受講。						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	描画処理	新しいライブラリについて描画処理の確認と演習。	
2	入力処理	新しいライブラリについて入力処理の確認と演習。	
3	木構造とゲームオブジェクト	木構造の概念と演習。ゲームオブジェクトの扱い方。	
4	木構造とゲームオブジェクト	木構造の概念と演習。ゲームオブジェクトの扱い方。	
5	ファイル操作	テキストファイルやCSVファイル、JSONファイルなど ファイル操作の演習。	
6	ステップアップ課題①	テキストファイルを用いたデータ解析課題の制作。	
7	ステップアップ課題②	テキストファイルを用いたデータ解析課題の制作。	
8	ステップアップ課題③	CSVファイルを用いたデータ解析課題の制作。	
9	ステップアップ課題④	CSVファイルを用いたデータ解析課題の制作。	
10	ステップアップ課題⑤	CSVファイルを用いたデータ解析課題の制作。	
11	ステップアップ課題⑥	CSVファイルを用いたデータ解析課題の制作。	
12	ミニゲーム制作	外部データを利用したアドベンチャーゲーム制作。	
13	ミニゲーム制作	外部データを利用したアドベンチャーゲーム制作。	
14	ミニゲーム制作	外部データを利用したアドベンチャーゲーム制作。	
15	ミニゲーム制作	外部データを利用したアドベンチャーゲーム制作。	
16	ミニゲーム制作と発表	外部データを利用したアドベンチャーゲーム制作と発表、 評価。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2PG230202
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームプログラム実習Ⅴ			担当者	大橋 俊人		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、Unity、Redmine、TortoiseSVN、Git						
科目概要	福岡ゲームコンテストGFF AWARD応募作品の「ゲームプログラム」の作成を行う。 仕様に合わせてゲーム開発を行い、完成した作品を応募する。						
到達目標	1.ゲーム開発の流れを把握し、作品を完成させる。 2.福岡ゲームコンテストGFF AWARDに応募する。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、福岡ゲームコンテストGFF AWARD応募に必要な成果物の提出により単位を認定する。 発表会にて作品の評価を行う。						
課題に対する フィードバック	中間提出のタイミングを設けて作品をチェックし、改善指示を行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ゲームプログラム実習Ⅳを受講。						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	クラス設計	ゲームの基本要素を洗い出し、全クラスを設計。	
2	クラス設計	ゲームの基本要素を洗い出し、全クラスを設計。	
3	プロトタイプ作成	プロトタイプを作成し、レイアウトや操作感を確認。	
4	プロトタイプ作成	プロトタイプを作成し、レイアウトや操作感を確認。	
5	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
6	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
7	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
8	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
9	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	
10	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	
11	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
12	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
13	デバッグ	統合開発環境によるデバッグを行い、プログラム中のバグを修正する。	
14	デバッグ	統合開発環境によるデバッグを行い、プログラム中のバグを修正する。	
15	課題提出	マスター版動作確認。	
16	課題提出	応募書類作成、提出準備。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	2PG220302
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲームエンジンⅢ			担当者	橋下友茂		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	作って学べるUnity本格入門、Unity、VisualStudio						
科目概要	ゲームエンジンUnityの基礎学習を行う						
到達目標	Unityの基本機能の理解や基本操作の習得						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、筆記試験70%以上						
課題に対する フィードバック	試験解答						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	タイトル	Canvasの設定	
2		タイトル・ボタンの配置	
3		シーン遷移	
4	ゲームオーバー	ゲームオーバーの作成	
5		Tweenアニメーションの使用	
6	アイテム	アイテムスクリプト、Prefabの準備	
7		アイテムの出現、JSONの利用	
8	UI	メニューの追加、ポーズの実装	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG230401
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲーム制作Ⅳ			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	VisualStudio、Office、Unity						
科目概要	ゲームクリエイトで企画したゲーム作品を開発する						
到達目標	ゲーム作品を完成させる						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題提出						
課題に対する フィードバック	制作物に対する評価						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	α 版	コンセプトの実装	
2		コンセプトの実装	
3	β 版	全仕様の実装	
4		全仕様の実装	
5	ファイナル版	QAの実行	
6		QAの実行	
7	マスター版	パッケージ・ポップ・マニュアルの作成	
8		パッケージ・ポップ・マニュアルの作成	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	模擬問題演習1	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
2	模擬問題演習2	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
3	模擬問題演習3	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
4	模擬問題演習4	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
5	模擬問題演習5	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
6	模擬問題演習6	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
7	模擬問題演習7	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	
8	模擬問題演習8	科目B試験の模擬問題の演習、解答・解説	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	コンセプトの確立	テーマの設定。企画案提出	
2	ユーザーへのフック	ターゲットとコンセプト検討。世界観確立。セールスポイント提示	
3	グループ編成	ルール・ジャンルの確認。グループメンバーの選定	
4	企画原案書作成	企画内容をまとめる	
5	仕様書作成	統一仕様の決定。ゲームシステム・全体フロー確認	
6	工程管理作成	マイルストーン設定。タスク抽出・担当割	
7	プロトタイプ作成	α版制作	
8	企画提案書作成	プレゼンテーション資料作成	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	必修	単位数	3	科目コード	2PG240103
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	卒業制作			担当者	大橋 俊人		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、Unity、Redmine、TortoiseSVN						
科目概要	卒業進級制作展の展示作品の「ゲームプログラム」の作成を行う。 仕様に合わせてゲーム開発を行い、完成した作品を展示する。						
到達目標	1.ゲーム開発の流れを把握し、作品を完成させる。 2.卒業進級制作展の展示作品の制作をする。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、卒業進級制作展の展示に必要な成果物により単位を認定する。 発表会にて作品の評価を行う。						
課題に対する フィードバック	中間提出のタイミングを設けて作品をチェックし、改善指示を行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	クラス設計	ゲームの基本要素を洗い出し、全クラスを設計。	
2	クラス設計	ゲームの基本要素を洗い出し、全クラスを設計。	
3	プロトタイプ作成	プロトタイプを作成し、レイアウトや操作感を確認。	
4	プロトタイプ作成	プロトタイプを作成し、レイアウトや操作感を確認。	
5	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
6	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
7	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
8	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
9	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
10	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
11	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
12	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
13	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
14	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
15	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	
16	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	

回	単元	内容	備考
17	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	
18	フィードバック反映	中間評価に対するフィードバックをプログラム中に反映する。	
19	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
20	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
21	デバッグ	統合開発環境によるデバッグを行い、プログラム中のバグを修正する。	
22	デバッグ	統合開発環境によるデバッグを行い、プログラム中のバグを修正する。	
23	課題提出	マスター版動作確認。	
24	課題提出	マスター版動作確認、提出準備。	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG240201
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲーム制作 V			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	VisualStudio、Office、Unity						
科目概要	ゲームクリエイトで企画したゲーム作品を開発する						
到達目標	ゲーム作品を完成させる						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題提出						
課題に対する フィードバック	制作物に対する評価						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	α 版	コンセプトの実装	
2		コンセプトの実装	
3	β 版	全仕様の実装	
4		全仕様の実装	
5	ファイナル版	QAの実行	
6		QAの実行	
7	マスター版	パッケージ・ポップ・マニュアルの作成	
8		パッケージ・ポップ・マニュアルの作成	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG240301
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	ゲーム制作実習Ⅰ			担当者	竹内久修		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	企画原案用プリント						
科目概要	日本ゲーム大賞アマチュア部門応募作品の企画案を作成する。						
到達目標	オリジナルゲームの企画書作成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、企画原案書の提出。企画内容を評価する。						
課題に対する フィードバック	企画書の項目について、添削・指摘・提案を行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	なし						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	日本ゲーム大賞に向けて	コンテスト応募作品の注意点。テーマの確認	
2	コンセプトの確立	ターゲットとコンセプト検討	
3	企画書作成①	ペラ企画作成	
4	企画書作成②	代表企画案の選定。コンセプトの確認	
5	企画書作成③	ゲーム概要作成。世界観設定。タイトルの検討	
6	企画書作成④	ルールの確立。グラフィックリスト作成	
7	企画書作成⑤	ゲームシステム、セールスポイントの作成	
8	企画書作成⑥	企画原案書作成。企画発表準備	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG240401
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	数学基礎			担当者	橋下 友茂		
	☒ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	VisualStudio2022、DXライブラリ						
科目概要	ゲームプログラマーに必要な数学の基礎思考を学ぶ。						
到達目標	基礎的な数学知識を活用したプログラムの作成ができる						
評価方法	課題のゲーム作品による評価						
課題に対する フィードバック	学習内容を反映させたプログラム指導						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	特になし。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	座標軸	座標系の説明 軸成分分割による線分描画の基本	
2	時間	時間情報による Δ タイム計算 秒間移動量を正確に計算	
3	三平方	三平方の定理 三平方による複数の図形間の距離計算	
4	三角関数	速さから前方情報、角度による速度計算 ベクトルによる移動処理	
5	データ構造	頂点情報、両線情報によるオブジェクト用構造体の定義 多角形生成処理	
6	座標返還	拡大・回転・並行処理 ローカル座標ーワールド座標返還 ワールド座標ースクリーン座標変換 逆三角関数による追従処理	
7	衝突判定	基本図形の衝突判定 線分交差法による複雑な図形の衝突判定	
8	応用	学習内容を活用した簡単なゲーム制作	

太田情報商科専門学校 シラバス

開講年度	令和 7 年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	2PG240501
開講期	Ⅳ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	2年次
学科名 コース名	ゲームプログラム						
科目名	数学応用			担当者	大熊 宏毅		
	☐ 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ステップノート数学ⅠA						
科目概要	ゲームプログラマーに必要な数学思考を学ぶ						
到達目標	数学検定3・準2級レベル						
評価方法	授業態度と提出物を基礎点40点、学期末テストを60点換算、計100点満点で絶対評価を行う。 80点以上：優 70点以上：良 60点以上：可 60点未満：不可						
課題に対する フィードバック	提出された課題は全て採点して返却する。 提出された課題から、学生たちの苦手分野を洗い出し、次回以降授業で復習と再テストを行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	特になし。						

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	方程式・不等式応用	1次方程式応用。 1次不等式応用。	
2	方程式・不等式応用	2次不等式応用。 連立不等式応用。	
3	関数応用	2次関数とグラフ応用。 2次関数の最大値・最小値応用。	
4	関数応用	2次関数のグラフと2次方程式応用。 2次関数のグラフを2次不等式応用。	
5	三角比	三角比。 三角比の利用。	
6	三角比	三角比の相互関係。 三角比の拡張。	
7	三角比応用	正弦定理。 余弦定理。	
8	三角比応用	正弦定理と余弦定理の利用。	

太田情報商科専門学校 シラバス

授業計画

回	単元	内容	備考
1	問題対策 1	擬似言語 プログラムの基本要素 問1～問6 問題演習・解説	
2	問題対策 2	擬似言語 プログラムの基本要素 問7～問12 問題演習・解説	
3	問題対策 3	擬似言語 プログラムの基本要素 問13～問18 問題演習・解説	
4	問題対策 4	擬似言語 プログラムの基本要素 問19～問24 問題演習・解説	
5	問題対策 5	擬似言語 プログラムの基本要素 問25～問30 問題演習・解説	
6	問題対策 6	擬似言語 データ構造とアルゴリズム 問31～問36 問題演習・解説	
7	問題対策 7	擬似言語 データ構造とアルゴリズム 問37～問42 問題演習・解説	
8	問題対策 8	擬似言語 データ構造とアルゴリズム 問43～問48 問題演習・解説	
9	問題対策 9	擬似言語 データ構造とアルゴリズム 問49～問54 問題演習・解説	
10	問題対策 1 0	擬似言語 データ構造とアルゴリズム 問55～問60 問題演習・解説	
11	問題対策 1 1	擬似言語 プログラミングの諸分野への適用 問61～問65 問題演習・解説	
12	問題対策 1 2	擬似言語 プログラミングの諸分野への適用 問66～問70 問題演習・解説	
13	問題対策 1 3	擬似言語 プログラミングの諸分野への適用 問71～問75 問題演習・解説	
14	問題対策 1 4	擬似言語 プログラミングの諸分野への適用 問76～問80 問題演習・解説	
15	問題対策 1 5	情報セキュリティの確保にかんすること 問1～問10 問題演習・解説	
16	問題対策 1 6	情報セキュリティの確保にかんすること 問11～問20 問題演習・解説	