

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	4PG110102
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4年制						
科目名	ゲームプログラム基礎Ⅰ			担当者	大橋俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG110201
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4年制						
科目名	プランニング概論			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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60%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	4PG110301
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4年制						
科目名	アルゴリズムⅠ			担当者	内山 直人		
	<input type="checkbox"/> 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	<p>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。</p> <p>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。</p>						
到達目標	<p>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。</p>						
評価方法	<p>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。</p>						
課題に対する フィードバック	<p>問題演習を行う。演習後に解説をする。</p>						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	<p>なし</p>						

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

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	4PG110401
開講期	I期	形態	講義	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4年制						
科目名	ソフトウェア基礎			担当者	石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ITワールド、ITワールドサブノート、ITパスポート問題集（インフォテックサーブ）						
科目概要	ITパスポート試験で出題されるソフトウェアの分野について、用語の説明や過去問題の演習も含めて講義する。また、基本情報技術者試験の科目A試験免除のためのカリキュラムに含まれている項目（ソフトウェア分野）についても同様に解説し、両試験に合格できる力を養っていく。						
到達目標	ITパスポート試験・基本情報技術者試験のソフトウェア分野において出題される内容について、確実に正答出来る事を目標とする。						
評価方法	筆記試験を実施し、60%以上の正答で単位認定とする。						
課題に対する フィードバック	筆記試験を実施後、正解のプリントを配布しフィードバックを行う。						
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	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

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	4PG110501
開講期	I期	形態	講義	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4年制						
科目名	ハードウェア基礎			担当者	福地 和利		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ITワールド						
科目概要	<p>9月に行われる情報処理技術者試験「ITパスポート」試験合格に向けた基礎知識を習得するとともに、12月に行われる情報処理技術者試験の科目A試験が免除となる修了試験の合格を目指す。試験内容は大きく二つに分かれる。コンピュータ全般からプログラム開発に必要な知識を問われる"科目A試験"と、さらにアルゴリズムや情報セキュリティについて問われる"科目B試験"である。授業では、その解答に必要な知識・解法を中心に講義を行う。</p>						
到達目標	<p>9月に行われる情報処理技術者試験「ITパスポート」試験合格に向けた基礎知識を習得するとともに、12月に行われる情報処理技術者試験の科目A試験が免除となる修了試験の合格を目指す。</p>						
評価方法	<p>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。</p>						
課題に対する フィードバック	<p>過去問題演習を行う。演習後に解説をする。</p>						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	<p>なし</p>						

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

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	4PG110601
開講期	I期	形態	講義	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4年制						
科目名	ITストラテジ基礎			担当者	平ノ上 政輝		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	IT戦略とマネジメント						
科目概要	<p>高度IT人材として確立した専門分野をもち、企業の経営戦略に基づいて、ビジネスモデルや企業活動における特定のプロセスについて、情報技術を活用して改革・高度化・最適化するための基本戦略を策定・提案・推進し、組込みシステムの企画及び開発を統括し、新たな価値を実現するための基本戦略を策定・提案・推進するための知識を修得する。</p>						
到達目標	ITパスポート試験に合格するために、ストラテジ分野の知識習得を目的とする。						
評価方法	各単元ごとに単元テストを行い、すべての単元において50%以上の正答率で単位認定とする。						
課題に対する フィードバック	単元テストにおいて不正解だった箇所は、正しい答えを教科書から見つけて訂正させる。						
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	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	4PG110701
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4年制						
科目名	Excel			担当者	福地 和利		
	<input type="checkbox"/> 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

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	4PG110801
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4年制						
科目名	コンピューター実習			担当者	石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Windows11 パーフェクトブック（インプレス）						
科目概要	Windows11の操作の基本から、セキュリティやユーザアカウントの設定のほかインターネットや音楽、写真、動画の利用について解説する。 テキストを使って重要な言葉や操作についてアンダーラインを引かせながら実習を行う。また、タイピングソフトを利用してタイピング速度の向上を図り、テレワークに対応できる学生を育成する。						
到達目標	タイピングやデータの保存、USBメモリの取扱い方法など基本操作をはじめ、Windows11を最新の状態に保つなどパソコンのセキュリティ管理やテレワークに対して各自が、自信を持つことができるようになる。						
評価方法	統一試験を実施してテストの結果で評価する。 80点以上 優 70点以上 良 60点以上 可 60未満 不可						
課題に対する フィードバック	統一試験の結果を学生に返却して学習の理解度を認識してもらおう。なお評価方法で不可になった学生には追試を行い、規定の点数が取れるまで追試を行い理解度の向上を図る。						
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	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	4PG120102
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4年制						
科目名	ゲームプログラム基礎Ⅱ			担当者	大橋俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG120201
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4年制						
科目名	プランニング基礎			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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60%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	4PG120301
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	ゲームプログラム4年制						
科目名	アルゴリズムⅡ			担当者	平ノ上 政輝		
	<input type="checkbox"/> 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	<p>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。</p> <p>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。</p>						
到達目標	<p>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。</p>						
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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG120401
開講期	Ⅱ期	形態	講義	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4年制						
科目名	ソフトウェア応用Ⅰ			担当者	石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ITワールド、ITワールドサブノート、ITパスポート問題集 IT戦略とマネジメント、IT戦略とマネジメント（インフォテック・サーブ）						
科目概要	ITパスポート試験で出題されるデータベースと開発技術の分野について、用語の説明や過去問題の演習も含めて講義する。また、基本情報技術者試験の科目A試験免除のためのカリキュラムに含まれている項目（データベースと開発技術の分野）についても同様に解説し、両試験に合格できる力を養っていく。						
到達目標	基本情報処理試験のデータベースと開発技術の分野について理解できる。						
評価方法	筆記試験を実施し、60%以上の正答で単位認定とする。						
課題に対する フィードバック	筆記試験を実施後、正解のプリントを配布しフィードバックを行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ソフトウェア基礎を履修していること。						

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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG120501
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4年制						
科目名	ハードウェア応用Ⅰ			担当者	平ノ上 政輝		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ITワールド						
科目概要	<p>9月に行われる情報処理技術者試験「ITパスポート」試験合格に向けた基礎知識を習得するとともに、12月に行われる情報処理技術者試験の科目A試験が免除となる修了試験の合格を目指す。試験内容は大きく二つに分かれる。コンピュータ全般からプログラム開発に必要な知識を問われる"科目A試験"と、さらにその詳細な知識や応用について問われる"科目B試験"である。授業では、その解答に必要な知識・解法を中心に講義を行う。</p>						
到達目標	<p>9月に行われる情報処理技術者試験「ITパスポート」試験合格に向けた基礎知識を習得するとともに、12月に行われる情報処理技術者試験の科目A試験が免除となる修了試験の合格を目指す。</p>						
評価方法	<p>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。</p>						
課題に対する フィードバック	<p>過去問題演習を行う。演習後に解説をする。</p>						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	<p>ハードウェア基礎を受講している。</p>						

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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	4PG120602
開講期	Ⅱ期	形態	実習	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4年制						
科目名	ITストラテジ応用			担当者	平ノ上 政輝、石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ITワールド、ITワールドサブノート（インフォテック・サーブ） IT戦略とマネジメント、IT戦略とマネジメントサブノート（インフォテック・サーブ）						
科目概要	情報処理技術者試験の基本情報技術者試験合格に向けて、前半はプロジェクトマネジメント・サービスマネジメント・システム監査と内部統制について学習する。また、後半は経営戦略と情報システム戦略について学習する。						
到達目標	基本情報処理試験の以下の分野について理解できる。 ・プロジェクトマネジメント／サービスマネジメント／システム監査と内部統制 ・経営戦略／情報システム戦略						
評価方法	筆記試験を実施し、60%以上の正答で単位認定とする。						
課題に対する フィードバック	筆記試験を実施後、正解のプリントを配布しフィードバックを行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	ITストラテジ基礎を履修していること						

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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG120701
開講期	Ⅱ期	形態	講義	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4年制						
科目名	ネットワーク演習			担当者	武藤 正浩		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	インフォテックスサーブ「ITワールド」、サブノート、プリント						
科目概要	<p>システム開発に必要なネットワークおよびセキュリティの知識を学習する。</p> <p>ネットワークでは、OSI参照モデル、TCP/IPなどインターネットの基本構造、LAN、パケットの構造などデータ送受信の仕組みなどを中心に学習する。</p> <p>またセキュリティでは、情報セキュリティの基本的な考え方や技術的な対策を学習する。</p> <p>これらの知識を、ITパスポート試験や基本情報技術者試験の学習を通して習得していく。</p>						
到達目標	OSI参照モデル、TCP/IP、LAN、パケットの構造、情報セキュリティの基本的な考え方や技術的な対策について、知識や計算方法を習得できている。						
評価方法	<p>中間試験および統一試験の採点結果を総合評価する。</p> <p>中間試験ではネットワーク、統一試験では加えてセキュリティ分野についても出題。</p> <p>単位認定は、総合評価で60%以上の達成で行う。</p>						
課題に対する フィードバック	<p>中間試験については、授業内で採点結果を返却し総評を行い、必要に応じて説明する。</p> <p>統一試験については、採点結果を返却し、ITパスポート試験の受験に活用できるようにする。</p>						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	Ⅰ期「ハードウェア基礎」「ソフトウェア基礎」「ITストラテジ基礎」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	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 IPアドレス、MACアドレス	
3	IPアドレス	IPアドレスの分類、意義	
4	LAN	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	4PG130102
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4年制						
科目名	ゲームプログラム基礎 III			担当者	大橋俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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						

## 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	4PG130201
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4年制						
科目名	ゲームプログラム実習Ⅰ			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG130301
開講期	Ⅲ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4年制						
科目名	アルゴリズムⅢ			担当者	平ノ上 政輝		
	<input type="checkbox"/> 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	<p>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。</p> <p>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。</p>						
到達目標	<p>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。</p>						
評価方法	<p>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。</p>						
課題に対する フィードバック	<p>問題演習を行う。演習後に解説をする。</p>						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	<p>アルゴリズムⅡを受講。</p>						

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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG130401
開講期	Ⅲ期	形態	講義	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4年制						
科目名	ソフトウェア応用Ⅱ			担当者	石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ITワールド、ITワールドサブノート、基本情報午前問題集（インフォテック・サーブ）						
科目概要	基本情報技術者試験で出題されるデータ構造とアルゴリズムの分野について、用語の説明や過去問題の演習・解説を行い、合格できる力を養っていく。						
到達目標	基本情報処理試験のデータ構造とアルゴリズムの分野について理解できる。						
評価方法	筆記試験を実施し、60%以上の正答で単位認定とする。						
課題に対する フィードバック	筆記試験を実施後、正解のプリントを配布しフィードバックを行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	ソフトウェア応用Ⅰを履修していること。						

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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG130501
開講期	Ⅲ期	形態	講義	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4年制						
科目名	ハードウェア応用Ⅱ			担当者	平ノ上 政輝		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ITワールド / 基本情報技術者試験 科目A 問題集						
科目概要	<p>12月に実施される、経済産業省主催の情報処理技術者試験「基本情報技術者試験 修了試験」合格に向けた基礎知識を習得することを目的とする。</p> <p>本試験出題範囲に準拠して、科目A試験の過去問題演習を実施する。</p>						
到達目標	<p>12月に実施される、経済産業省 情報処理技術者試験「基本情報技術者試験修了試験」合格に向けた基礎知識を習得することを目的とする。</p>						
評価方法	<p>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。</p>						
課題に対する フィードバック	<p>過去問題演習を行う。演習後に解説をする。</p>						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	<p>ハードウェア応用Ⅰを受講している。</p>						

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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG130601
開講期	Ⅲ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4年制						
科目名	国家試験対策基礎Ⅰ			担当者	石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	ITワールド / 基本情報技術者試験 科目A 問題集						
科目概要	<p>12月に実施される、経済産業省主催の情報処理技術者試験「基本情報技術者試験修了試験」合格に向けた基礎知識を習得することを目的とする。</p> <p>本試験出題範囲に準拠して、科目Aの問題演習を実施する。</p>						
到達目標	<p>12月に実施される、経済産業省主催の情報処理技術者試験「基本情報技術者試験修了試験」合格に向けた基礎知識を習得することを目的とする。</p>						
評価方法	<p>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。</p>						
課題に対する フィードバック	<p>過去問題演習を行う。演習後に解説をする。</p>						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	<p>なし</p>						

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	4PG130701
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4年制						
科目名	企画仕様書演習			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG130801
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4年制						
科目名	ゲームクリエイトⅠ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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	<p>オリジナルゲームを制作するに当たり、必要となる「企画書」「仕様書」をグループで制作し、グループワークを身につける。</p> <p>初めてのゲーム制作であり、スケールを抑えた「完成できる」作品であることを第一とするが、品質の良い作品については卒業進級制作展への展示も考慮する。</p>						
到達目標	オリジナルゲームの企画書・仕様書の作成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、企画原案書をまとめて発表会にて企画提案を行う。 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	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	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	4PG140102
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4年制						
科目名	ゲームプログラム基礎IV			担当者	大橋俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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						

## 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	4PG140201
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4年制						
科目名	ゲームプログラム実習Ⅱ			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG140301
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4年制						
科目名	ゲーム制作 I			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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	$\alpha$ 版	コンセプトの実装	
2		コンセプトの実装	
3	$\beta$ 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	4PG140401
開講期	IV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4年制						
科目名	情報セキュリティ			担当者	石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	基本情報技術者科目A問題集／情報セキュマネ試験要点&問題集						
科目概要	12月に実施される経済産業省主催の情報処理技術者試験「基本情報技術者試験修了試験」および、3月に実施される「基本情報技術者試験」合格に向けた基礎知識を習得することを目的とする。本試験出題範囲に準拠して、科目Aと科目B（情報セキュリティ分野）の問題演習を実施する。						
到達目標	12月に実施される経済産業省 情報処理技術者試験「基本情報技術者試験修了試験」および、3月に実施される「基本情報技術者試験」合格に向けた基礎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	科目Aと科目B（情報セキュリティ分野）の問題演習を行う。演習後に解説をする。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	国家試験対策基礎Ⅰを受講している。						

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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG140501
開講期	IV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4年制						
科目名	国家試験対策基礎 II			担当者	石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	基本情報科目B対策 STEP BY STEP問題集／基本情報技術者科目B問題集						
科目概要	<p>12月に実施される経済産業省主催の情報処理技術者試験「基本情報技術者試験修了試験」および、3月に実施される「基本情報技術者試験」合格に向けた基礎知識を習得することを目的とする。本試験出題範囲に準拠して、科目Aと科目B（情報セキュリティ分野）の問題演習を実施する。</p> <p>また、2年次10月に実施される経済産業省主催の情報処理技術者試験「応用情報技術者試験」合格に向け、午後分野情報セキュリティ基礎問題を演習形式にて行い、長文読解能力と基礎知識を身に付ける。</p>						
到達目標	<p>12月に実施される経済産業省 情報処理技術者試験「基本情報技術者試験修了試験」および、3月に実施される「基本情報技術者試験」合格に向けた基礎知識を習得することを目的とする。</p> <p>また、情報処理技術者試験「応用情報技術者試験」午後分野情報セキュリティ問題が解けるようになることを目的とする。</p>						
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)	国家試験対策基礎 I を受講している。						

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

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	2	科目コード	4PG140602
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4年制						
科目名	擬似言語演習			担当者	平ノ上 政輝		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	インフォテックサーブ「擬似言語で学ぶアルゴリズム」、プリント インフォテックサーブ「擬似言語シミュレータ」						
科目概要	基本情報技術者試験の科目B問題で出題される「擬似言語」を解くための思考を養う。 授業内では「基本的なアルゴリズム」および「処理の内容を推定する」のに有用なノウハウを習得させる。 また併せて、よく用いられるプログラミング技法についても伝えていく。						
到達目標	基本的なアルゴリズムやデータ構造について理解し、穴埋め問題などではプログラムを選択肢から推測できる。 特に、頻出となる「ループ条件式の導出」を中心に基本的な考え方を習得できている。						
評価方法	統一試験の採点結果を総合評価する。 単位認定は、60%以上の達成で行う。						
課題に対する フィードバック	統一試験の採点結果を返却し、基本情報技術者の受験に活用できるようにする。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	アルゴリズム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	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	4PG140701
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4年制						
科目名	ゲームクリエイト II			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	先輩作品						
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	$\alpha$ 版検証	コンセプトの確認。実直に面白いかを判断	
2	$\beta$ 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	$\beta$ 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	4PG210102
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4年制						
科目名	ゲームプログラムI			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG210202
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4年制						
科目名	ゲームプログラム実習III			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG210302
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4年制						
科目名	ゲームエンジンI			担当者	橋下友茂		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG210401
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4年制						
科目名	ゲーム制作 II			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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	$\alpha$ 版作成	最小仕様の実装	
3	$\alpha$ 版の確認	企画の継続・変更を決定する。	
4	$\beta$ 版作成	全仕様の実装	
5		全仕様の実装	
6	$\beta$ 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

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	4PG210501
開講期	I期	形態	演習	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4年制						
科目名	国家試験対策応用 I			担当者	福地 和利、内山 直人、石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント						
科目概要	基本情報技術者試験合格に必要な知識・解法などを習得させる。4月末受験の試験実施前の授業では、科目B試験の問題演習・解説を行う。また、試験実施日後に行われる予定の授業回については、直前補講内で振り返る。						
到達目標	科目B試験の問題の解答ができる。						
評価方法	授業内における確認テストおよび統一試験の採点結果を総合評価する。 単位認定は、総合評価の60%以上の達成で行う。						
課題に対する フィードバック	過去問題演習を行う。演習後に解説をする。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	1年次「国家試験対策基礎II」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	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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG210601
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4年制						
科目名	ゲームクリエイト III			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Office、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企画書・仕様書の作成。						
到達目標	東京ゲームショウ展示に沿った企画内容の提案をする。 他者も共感する企画の元でグループを成立させる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、企画提案書の提出。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	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)	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	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	4PG220102
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4年制						
科目名	ゲームプログラムⅡ			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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。						

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	4PG220202
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4年制						
科目名	ゲームプログラム実習Ⅳ			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG220302
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4年制						
科目名	ゲームエンジンⅡ			担当者	橋下友茂		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG220401
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4年制						
科目名	ゲーム制作Ⅲ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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	$\alpha$ 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	$\beta$ 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

開講年度	令和7年度	区分	必修	単位数	1	科目コード	4PG220501
開講期	Ⅱ期	形態	演習	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4年制						
科目名	国家試験対策応用Ⅱ			担当者	福地 和利、内山 直人、石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント						
科目概要	10月末に再受験する基本情報技術者試験に必要な知識・解法について、これまでの復習を中心に進めていく。授業では科目B試験の問題演習・解説を行い、理解度を深めながら復習を行う。						
到達目標	科目B試験の問題の解答ができる。						
評価方法	授業内における確認テストおよび統一試験の採点結果を総合評価する。 単位認定は、総合評価の60%以上の達成で行う。						
課題に対する フィードバック	授業内で確認テストを返却し、未解答や不正解の問題の復習を行わせる。 統一試験は、Ⅲ期「国家試験対策応用Ⅲ」の授業内で答案を返却し、全体講評後、復習を行わせる。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	Ⅰ期「国家試験対策応用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	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	4PG220601
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4年制						
科目名	ゲームクリエイトⅣ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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「仕様書」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	$\alpha$ 版検証	コンセプトの確認。実直に面白いかを判断	
2	$\beta$ 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	$\beta$ 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	選択	単位数	1	科目コード	4PG220701
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4年制						
科目名	プレゼンテーション			担当者	福地 和利		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	オリジナル テキスト						
科目概要	プレゼンテーション技法とデモンストレーション技法を習得し、プレゼンテーションツール（PowerPoint）を、使用してスライドを作成し、プレゼンテーションを実施（企画・提案・評価）をする。						
到達目標	プレゼンテーション技法とデモンストレーション技法を習得し、プレゼンテーションツール（PowerPoint）を、使用してスライドを作成し、プレゼンテーションを実施（企画・提案・評価）をする。						
評価方法	出席状況と各々がプレゼンテーションを実施し、評価の条件（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	実習を行う。実習後に解説・評価をする。						
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	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	4PG230102
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4年制						
科目名	ゲームプログラムIII			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG230202
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4年制						
科目名	ゲームプログラム実習V			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG220302
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4年制						
科目名	ゲームエンジンIII			担当者	橋下友茂		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	4PG230401
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4年制						
科目名	ゲーム制作 IV			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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	$\alpha$ 版	コンセプトの実装	
2		コンセプトの実装	
3	$\beta$ 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	4PG230501
開講期	Ⅲ期	形態	演習	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4年制						
科目名	国家試験対策応用Ⅲ			担当者	福地 和利、内山 直人、石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント						
科目概要	10月末に再受験する基本情報技術者試験に必要な知識・解法について、これまでの復習を中心に進めていく。授業では科目B試験の問題演習・解説を行い、理解度を深めながら復習を行う。また、試験実施日後に行われる予定の授業回については、直前補講内で振り返る。						
到達目標	科目B試験の問題の解答ができる。						
評価方法	基本情報技術者試験の合格発表および公表点を基に評価を行う。 単位認定については、原則として公表点で40%以上の達成で行う。						
課題に対する フィードバック	試験後の授業内で自己採点を行い、必要に応じ、出題問題の解説を行う。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	Ⅱ期「国家試験対策応用Ⅱ」、夏季休業中の「国家試験対策応用Ⅴ」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	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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	1	科目コード	4PG230601
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4年制						
科目名	ゲームクリエイトV			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Office、Teams、VisualStudio						
科目概要	<p>就職活動・コンテスト応募・卒業進級制作展を踏まえたゲーム作品を制作するための企画立案・仕様作成をグループにて話し合い決定する。</p> <p>福岡県が実施する福岡ゲームコンテストへの応募及び太田駅なか文化館で実施する卒業進級制作展への展示を念頭にテーマを決め、オリジナルゲームを考える。</p>						
到達目標	コンテスト及び展示会の内容に相応しいゲームを企画し仕様書を作る。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、ゲーム企画をまとめ発表会にて企画提案を行う。 外部講師の講評も含めて企画内容を評価する。						
課題に対する フィードバック	企画案に対する補足・修正案の提示。						
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	4PG240103
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4年制						
科目名	進級制作Ⅰ			担当者	大橋 俊人		
	<input type="checkbox"/> 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)							

## 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	4PG240201
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4年制						
科目名	ゲーム制作 V			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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	$\alpha$ 版	コンセプトの実装	
2		コンセプトの実装	
3	$\beta$ 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	4PG240301
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4年制						
科目名	ゲーム制作実習Ⅰ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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。企画内容进行评估する。						
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	4PG240401
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4年制						
科目名	数学基礎			担当者	大熊 宏毅		
	<input type="checkbox"/> 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Ⅰ						
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	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	文字式基礎	文字式のきまり。 整式の情報。	
2	文字式基礎	情報公式による展開。 因数分解。	
3	方程式基礎	1次方程式。 1次不等式。	
4	方程式基礎	2次不等式。 連立不等式。	
5	関数基礎	2次関数とグラフ。 2次関数の最大値・最小値。	
6	関数基礎	2次関数のグラフと2次方程式。 2次関数のグラフを2次不等式。	
7	図形基礎	平行線と角。	
8	図形基礎	合同。 相似。	

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	4PG240501
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4年制						
科目名	数学応用			担当者	大熊 宏毅		
	<input type="checkbox"/> 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

開講年度	令和7年度	区分	専門	単位数	2	科目コード	4PG240602
開講期	IV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4年制						
科目名	国家試験対策応用IV			担当者	福地 和利、内山 直人、 武藤 正浩、石橋 祐典		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	基本情報技術者 科目B問題集						
科目概要	基本情報技術者試験合格に必要な知識・解法などを習得させる。4月末受験の科目B試験の問題演習・解説を行う。						
到達目標	科目B試験の問題の解答ができる。						
評価方法	基本情報技術者試験の合格発表および公表点を基に評価を行う。 単位認定については、原則として公表点で40%以上の達成で行う。						
課題に対する フィードバック	過去問題演習を行う。演習後に解説をする。						
履修要件 (準備学習の具 体的 な内容)	国家試験対策基礎IIを受講している。						

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	

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	4PG310101
開講期	I期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	VRゲーム制作 I			担当者			
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	作れる！学べる！UnityVRアプリ開発入門						
科目概要	VirtualRealityゲーム開発の基礎技術						
到達目標	VRゲームアプリの開発について基礎知識を習得する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の提出						
課題に対する フィードバック	成果物への評価						
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	VR環境	VRの基礎、Android開発の準備、端末の接続	
2		Xcodeのビルドとインストール	
3	開発	プロジェクトの作成	
4		3D制御、物理エンジン	
5		ゲームの進行管理	
6		ゲームの開発	
7	VR実装	VR表示、動作確認	
8	課題提出	課題の提出	

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	専門	単位数	2	科目コード	4PG310202
開講期	I期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームエンジン応用I			担当者	橋下友茂		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	作れる！学べる！Unreal Engine 4 ゲーム開発入門						
科目概要	UnrealEngineの基本機能						
到達目標	高度ゲーム開発エンジンのUnrealEngineの基本操作・機能の習得。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の提出						
課題に対する フィードバック	成果物への評価						
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	UnrealEngineの準備	UE4のインストール、プロジェクト、レベルエディタ	
2		オブジェクトの配置、マテリアル	
3	ブループリント	ブループリントの作成、変数、関数	
4		フロアの配置	
5		キャラクターの取込、動作	
6	アニメーション	AxisMoveForward、MoveRightノードの設定	
7		ペルソナアニメーションエディタ	
8	ルールの実装	PointLightの設定	

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	3	科目コード	4PG310303
開講期	I期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲーム制作応用 I			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材							
科目概要	<p>ゲームクリエイトVIIにて開発する日本ゲーム大賞アマチュア部門の応募作品制作に対して仕様書作成、制作工程管理、チーム運営を行う。</p> <p>ゲーム作品の完成度、ゲームデザインの向上を目指し、応募書類も含め完成させる。</p>						
到達目標	日本ゲーム大賞アマチュア部門応募の完了。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、Redmine上でのチケット管理を完了させる。						
課題に対する フィードバック	仕様書の進捗指導、Redmineの未処理チケットの管理。チケット発行内容への助言。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)	<p>ゲームクリエイトVI</p> <p>(日本ゲーム大賞アマチュア部門応募作品の制作チームに所属)</p>						

授業計画

回	単元	内容	備考
1	チーム担当割	チームメンバーの能力に応じたタスクの割当て	
2	工程管理表	全体工程管理表の作成。スケジュールの確認	
3	仕様書作成とチケットの発行	コンセプトの具現化。主要項目のチケット発行	
4	仕様書作成とチケットの発行	仕様書を元にタスク必要チケットを確認する。 未発行チケットは発行を依頼する。	
5	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
6	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
7	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
8	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
9	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
10	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
11	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
12	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
13	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
14	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
15	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
16	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	

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	4PG310402
開講期	I期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプログラム応用 I			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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)	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	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。	

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	4PG310501
開講期	I期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプランニング I			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Teams、VisualStudio、Unity						
科目概要	東京ゲームショウ展示作品の開発に向けた企画書・仕様書の作成。						
到達目標	東京ゲームショウ展示に沿った企画内容の提案をする。 他者も共感する企画の元でグループを成立させる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、企画提案書の提出。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	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)	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	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	専門	単位数	1	科目コード	4PG320101
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	VRゲーム制作Ⅱ			担当者			
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Unity / VR実践入門						
科目概要	VirtualRealityゲームの開発						
到達目標	VRゲームアプリを企画開発する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の提出						
課題に対する フィードバック	成果物への評価						
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	プロジェクトの作成	Unity HUB、VRゲームの企画	
2	ミニゲーム開発	シンプルVRゲームの制作	
3		シンプルVRゲームの制作	
4		シンプルVRゲームの制作	
5		シンプルVRゲームの制作	
6		シンプルVRゲームの制作	
7		シンプルVRゲームの制作	
8	課題提出	課題の提出	

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	専門	単位数	2	科目コード	4PG320202
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームエンジン応用Ⅱ			担当者	橋下友茂		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Unreal Engine 4 リアルタイムビジュアライゼーション						
科目概要	UnrealEngineの映像制作						
到達目標	高度ゲーム開発エンジンのUnrealEngineの基本操作・機能の習得。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の提出						
課題に対する フィードバック	成果物への評価						
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	ビジュアライゼーション	3DCGの活用事例、ワークフロー	
2	3Dデータ変換	Maya、FBX、UE4へのデータ変換 CollabViewer、SOUNDWORKS	
3	ライトとマテリアル	マテリアルエディタ、ライト設定	
4	ポストプロセス	カメラ、レンズ、カラーのエフェクト、被写界深度	
5	リアルタイムレイトレーシング	静止画レンダリング、リアルタイムレイトレーシング	
6	ライティング	モデルの配置、光の配置、構図	
7	動画作成	シーケンサー、動画書き出し	
8	課題作成	ビジュアライゼーションを組み入れたゲームを企画	

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	3	科目コード	4PG320303
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲーム制作応用Ⅱ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材							
科目概要	<p>ゲームクリエイイトⅧにて開発する東京ゲームショウの展示作品制作に対して仕様書作成、制作工程管理、チーム運営を行う。</p> <p>ゲーム作品の完成度、ゲームデザインの向上を目指し、ポスター・POPも含め完成させる。</p>						
到達目標	東京ゲームショウ展示作品の完成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、チケット管理を完了させる。						
課題に対する フィードバック	仕様書の進捗指導、未処理チケットの管理。チケット発行内容への助言。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

## 授業計画

回	単元	内容	備考
1	チーム担当割	チームメンバーの能力に応じたタスクの割当て	
2	工程管理表	全体工程管理表の作成。スケジュールの確認	
3	仕様書作成とチケットの発行	コンセプトの具現化。主要項目のチケット発行	
4	仕様書作成とチケットの発行	仕様書を元にタスク必要チケットを確認する。 未発行チケットは発行を依頼する。	
5	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
6	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
7	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
8	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
9	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
10	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
11	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
12	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
13	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
14	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
15	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
16	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	

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	4PG320402
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプログラム応用Ⅱ			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、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、東京ゲームショウ展示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)	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	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。	

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	4PG320501
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプランニングⅡ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Teams、VisualStudio、Unity						
科目概要	東京ゲームショウ展示作品の開発に向けた「仕様書」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作品を展示する。 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	$\alpha$ 版検証	コンセプトの確認。実直に面白いかを判断	
2	$\beta$ 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	$\beta$ 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	専門	単位数	1	科目コード	4PG330101
開講期	III期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	VRゲーム制作 III			担当者			
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Unity / VR実践入門						
科目概要	VirtualRealityゲームの開発						
到達目標	VRゲームアプリを企画開発する						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の提出						
課題に対する フィードバック	成果物への評価						
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	プロジェクトの作成	Unity HUB、VRゲームの企画	
2	ミニゲーム開発	シンプルVRゲームの制作	
3		シンプルVRゲームの制作	
4		シンプルVRゲームの制作	
5		シンプルVRゲームの制作	
6		シンプルVRゲームの制作	
7		シンプルVRゲームの制作	
8	課題提出	課題の提出	

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	専門	単位数	2	科目コード	4PG330202
開講期	III期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームエンジン応用III			担当者	橋下友茂		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Unreal Engine 4						
科目概要	UnrealEngineのゲーム制作						
到達目標	高度ゲーム開発エンジンのUnrealEngineの基本操作・機能の習得。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、課題の提出						
課題に対する フィードバック	成果物への評価						
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	UEを活用したゲームの企画	UnrealEngineで制作するゲーム案を決める 成果物の目的（テーマ）を定める	
2	課題作成	テーマに沿ったゲームの制作	
3	課題作成	テーマに沿ったゲームの制作	
4	課題作成	テーマに沿ったゲームの制作	
5	課題作成	テーマに沿ったゲームの制作	
6	課題作成	テーマに沿ったゲームの制作	
7	課題作成	テーマに沿ったゲームの制作	
8	状況確認	制作状況を確認	

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	3	科目コード	4PG330303
開講期	Ⅲ期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲーム制作応用Ⅲ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材							
科目概要	<p>ゲームクリエイイトIXにて開発する福岡ゲームアワードの応募作品制作に対して仕様書作成、制作工程管理、チーム運営を行う。</p> <p>ゲーム作品の完成度、ゲームデザインの向上を目指し、応募書類も含め完成させる。</p>						
到達目標	福岡ゲームアワード応募作品の完成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、チケット管理を完了させる。						
課題に対する フィードバック	仕様書の進捗指導、未処理チケットの管理。チケット発行内容への助言。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

## 授業計画

回	単元	内容	備考
1	チーム担当割	チームメンバーの能力に応じたタスクの割当て	
2	工程管理表	全体工程管理表の作成。スケジュールの確認	
3	仕様書作成とチケットの発行	コンセプトの具現化。主要項目のチケット発行	
4	仕様書作成とチケットの発行	仕様書を元にタスク必要チケットを確認する。 未発行チケットは発行を依頼する。	
5	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
6	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
7	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
8	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
9	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
10	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
11	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
12	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
13	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
14	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
15	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
16	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	

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	4PG330402
開講期	III期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプログラム応用III			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、Redmine、TortoiseSVN、Git						
科目概要	学生個人がゲームプログラムに関するテーマを設定し、技術検証やテーマを元にゲームの制作を行う。						
到達目標	テーマに合わせた技術検証の結果や制作したゲームの完成。						
評価方法	課題の提出と成果物により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	提出された成果物に対してのコメント。						
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	テーマの決定	ゲームプログラムに関する自己のテーマを選択・決定する。	
2	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
3	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
4	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
5	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
6	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
7	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
8	検証結果の報告	技術検証の結果を報告する。	

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	4PG330501
開講期	III期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプランニング III			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Teams、VisualStudio、Unity						
科目概要	<p>就職活動・コンテスト応募・卒業進級制作展を踏まえたゲーム作品を制作するための企画立案・仕様作成をグループにて話し合い決定する。</p> <p>福岡県が実施する福岡ゲームコンテストへの応募及び本校が実施する卒業進級制作展への展示を念頭にテーマを決め、オリジナルゲームを考える。</p>						
到達目標	コンテスト及び展示会の内容に相応しいゲームを企画し仕様書を作る。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、ゲーム企画をまとめ発表会にて企画提案を行う。 外部講師の講評も含めて企画内容を評価する。						
課題に対する フィードバック	企画案に対する補足・修正案の提示。						
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	4PG340303
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	進級制作 II			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	卒業進級制作展の展示作品の仕様書作成・テストプレイ指示書作成を行う。 デバッグ・バランス調整を施したうえで展示会に作品を展示する。						
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)							

授業計画

回	単元	内容	備考
1	卒業進級制作展作品展示への流れ	卒業進級制作展作品の必要事項の確認。 企画書の再確認。	
2	仕様書の作成	システムフローの作成。世界観の統一。	
3	仕様書の作成	システムフローの作成。世界観の統一。	
4	仕様書の作成	パラメータ表の作成。デザイン資料の収集。	
5	仕様書の作成	パラメータ表の作成。デザイン資料の収集。	
6	仕様書の作成	ルールの再確認。ラフデザインの検討。	
7	仕様書の作成	ルールの再確認。ラフデザインの検討。	
8	仕様書の作成	作業分担・工程表の作成。	
9	仕様書の作成	作業分担・工程表の作成。	
10	レベルデザイン	テキストやツールなどのエディタを用いて 難易度の調整を行う。	
11	レベルデザイン	テキストやツールなどのエディタを用いて 難易度の調整を行う。	
12	仕様書の作成	仕様書項目の確認。	
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仕様書に反映する。	
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仕様書に反映する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

回	単元	内容	備考
17	レベルデザイン	テキストやツールなどのエディタを用いて 難易度の調整を行う。	
18	レベルデザイン	テキストやツールなどのエディタを用いて 難易度の調整を行う。	
19	レベルデザイン	テキストやツールなどのエディタを用いて 難易度の調整を行う。	
20	レベルデザイン	テキストやツールなどのエディタを用いて 難易度の調整を行う。	
21	展示物作成	会場に展示するポスター、ポップ、パネル、マニュアル等 の印刷物作成。	
22	展示物作成	会場に展示するポスター、ポップ、パネル、マニュアル等 の印刷物作成。	
23	課題提出	マスター版動作確認、 プレゼンテーション資料の作成。	
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	3	科目コード	4PG340203
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲーム制作応用 IV			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材							
科目概要	卒業制作にて開発する卒業進級制作展の展示作品制作に対して仕様書作成、制作工程管理、チーム運営を行う。 ゲーム作品の完成度、ゲームデザインの向上を目指し、ポスター・POPも含め完成させる。						
到達目標	卒業進級制作展展示作品の完成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、チケット管理を完了させる。						
課題に対する フィードバック	仕様書の進捗指導、未処理チケットの管理。チケット発行内容への助言。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

授業計画

回	単元	内容	備考
1	チーム担当割	チームメンバーの能力に応じたタスクの割当て	
2	工程管理表	全体工程管理表の作成。スケジュールの確認	
3	仕様書作成とチケットの発行	コンセプトの具現化。主要項目のチケット発行	
4	仕様書作成とチケットの発行	仕様書を元にタスク必要チケットを確認する。 未発行チケットは発行を依頼する。	
5	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
6	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
7	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
8	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
9	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
10	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
11	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
12	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
13	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
14	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
15	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
16	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	

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	4PG340302
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム3年制						
科目名	ゲームプログラム応用IV			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、Redmine、TortoiseSVN、Git						
科目概要	学生個人がゲームプログラムに関するテーマを設定し、技術検証やテーマを元にゲームの制作を行う。						
到達目標	テーマに合わせた技術検証の結果や制作したゲームの完成。						
評価方法	課題の提出と成果物により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	提出された成果物に対してのコメント。						
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	テーマの決定	ゲームプログラムに関する自己のテーマを選択・決定する。	
2	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
3	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
4	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
5	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
6	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
7	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
8	検証結果の報告	技術検証の結果を報告する。	

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	4PG340401
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	3年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲーム制作実習 II			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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。企画内容进行评估する。						
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	2	科目コード	4PG410102
開講期	I期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプログラム応用V			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、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)	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	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。	

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	3	科目コード	4PG410203
開講期	I期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲーム制作応用 V			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材							
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)	ゲームプランニング応用 (日本ゲーム大賞アマチュア部門応募作品の制作チームに所属)						

## 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	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。	
6	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。	
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	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
12	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
13	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。	
14	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。	
15	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
16	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	

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
17	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
18	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
19	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
20	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。	
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	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	3	科目コード	4PG410303
開講期	I期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	制作実習 I			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、Redmine、TortoiseSVN、Git						
科目概要	学生個人がゲームプログラムに関するテーマを設定し、技術検証やテーマを元にゲームの制作を行う。						
到達目標	テーマに合わせた技術検証の結果や制作したゲームの完成。						
評価方法	課題の提出と成果物により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	提出された成果物に対してのコメント。						
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	テーマの決定	ゲームプログラムに関する自己のテーマを選択・決定する。	
2	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
3	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
4	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
5	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
6	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
7	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
8	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
9	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
10	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
11	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
12	検証結果の報告	技術検証の結果を報告する。	
13	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
14	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
15	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
16	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	

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	4PG410401
開講期	I期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプランニングⅣ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Teams、VisualStudio、Unity						
科目概要	東京ゲームショウ展示作品の開発に向けた企画書・仕様書の作成。						
到達目標	東京ゲームショウ展示に沿った企画内容の提案をする。 他者も共感する企画の元でグループを成立させる。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、企画提案書の提出。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	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)	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	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	専門	単位数	2	科目コード	4PG420102
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプログラム応用Ⅵ			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、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、東京ゲームショウ展示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)	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	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。	

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	3	科目コード	4PG420203
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲーム制作応用VI			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、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、東京ゲームショウ展示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)	特になし						

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	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。	
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	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。	
6	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。	
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	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
11	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
12	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
13	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。	
14	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。	
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	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	

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
17	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
18	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
19	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。	
20	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。	
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	課題提出	マスター版動作確認。	
23	課題提出	応募書類作成、提出準備。	
24	課題提出	成果物内容まとめ	

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	3	科目コード	4PG420303
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	制作実習Ⅱ			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、Redmine、TortoiseSVN、Git						
科目概要	学生個人がゲームプログラムに関するテーマを設定し、技術検証やテーマを元にゲームの制作を行う。						
到達目標	テーマに合わせた技術検証の結果や制作したゲームの完成。						
評価方法	課題の提出と成果物により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	提出された成果物に対してのコメント。						
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	テーマの決定	ゲームプログラムに関する自己のテーマを選択・決定する。	
2	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
3	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
4	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
5	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
6	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
7	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
8	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
9	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
10	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
11	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
12	検証結果の報告	技術検証の結果を報告する。	
13	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
14	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
15	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
16	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	

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	4PG420401
開講期	Ⅱ期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプランニングⅤ			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Teams、VisualStudio、Unity						
科目概要	東京ゲームショウ展示作品の開発に向けた「仕様書」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作品を展示する。 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	$\alpha$ 版検証	コンセプトの確認。実直に面白いかを判断	
2	$\beta$ 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	$\beta$ 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	専門	単位数	2	科目コード	4PG430102
開講期	III期	形態	実習	配当時間	48	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプログラム応用VII			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、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.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、東京ゲームショウ展示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)	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	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。	

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	3	科目コード	4PG430203
開講期	III期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲーム制作応用 VII			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材							
科目概要	<p>ゲームプランニング VIにて開発する福岡ゲームアワードの応募作品制作に対して仕様書作成、制作工程管理、チーム運営を行う。</p> <p>ゲーム作品の完成度、ゲームデザインの向上を目指し、応募書類も含め完成させる。</p>						
到達目標	福岡ゲームアワード応募作品の完成。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、チケット管理を完了させる。						
課題に対する フィードバック	仕様書の進捗指導、未処理チケットの管理。チケット発行内容への助言。						
履修要件 (準備学習の具 体的な内容)							

## 授業計画

回	単元	内容	備考
1	チーム担当割	チームメンバーの能力に応じたタスクの割当て	
2	工程管理表	全体工程管理表の作成。スケジュールの確認	
3	仕様書作成とチケットの発行	コンセプトの具現化。主要項目のチケット発行	
4	仕様書作成とチケットの発行	仕様書を元にタスク必要チケットを確認する。 未発行チケットは発行を依頼する。	
5	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
6	仕様書作成と 未処理チケットの確認	α 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
7	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
8	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
9	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
10	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	α 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
11	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
12	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
13	仕様書作成と 未処理チケットの確認	β 版仕様の作成。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
14	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
15	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	
16	仕様書内容と状況の確認 未処理チケットの確認	β 版仕様の確認。 期限切れ未処理チケットの状況確認。	

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	3	科目コード	4PG430303
開講期	III期	形態	実習	配当時間	72	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	制作実習 III			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	Visual Studio、Redmine、TortoiseSVN、Git						
科目概要	学生個人がゲームプログラムに関するテーマを設定し、技術検証やテーマを元にゲームの制作を行う。						
到達目標	テーマに合わせた技術検証の結果や制作したゲームの完成。						
評価方法	課題の提出と成果物により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	提出された成果物に対してのコメント。						
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	テーマの決定	ゲームプログラムに関する自己のテーマを選択・決定する。	
2	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
3	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
4	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
5	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
6	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
7	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
8	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
9	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
10	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
11	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
12	検証結果の報告	技術検証の結果を報告する。	
13	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
14	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
15	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
16	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	

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
17	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
18	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
19	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
20	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
21	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
22	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
23	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
24	課題提出	プログラム作品の提出と評価。	

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	1	科目コード	4PG430401
開講期	III期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲームプランニング VI			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 実務経験のある教員による授業						
使用教材	プリント、Teams、VisualStudio、Unity						
科目概要	<p>就職活動・コンテスト応募・卒業進級制作展を踏まえたゲーム作品を制作するための企画立案・仕様作成をグループにて話し合い決定する。</p> <p>福岡県が実施する福岡ゲームコンテストへの応募及び太田駅なか文化館で実施する卒業進級制作展への展示を念頭にテーマを決め、オリジナルゲームを考える。</p>						
到達目標	コンテスト及び展示会の内容に相応しいゲームを企画し仕様書を作る。						
評価方法	出席率87.5%以上且つ、ゲーム企画をまとめ発表会にて企画提案を行う。 外部講師の講評も含めて企画内容を評価する。						
課題に対する フィードバック	企画案に対する補足・修正案の提示。						
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	4	科目コード	4PG440104
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	96	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	卒業制作			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	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)	特になし						

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	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。	
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	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。	
6	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。	
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	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
14	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
15	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
16	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

回	単元	内容	備考
17	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
18	中間提出	中間提出を行い、フィードバックを実施する。	
19	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。	
20	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。	
21	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。	
22	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。	
23	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
24	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
25	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
26	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
27	仕様実装	仕様書に基づきプログラムを制作する。	
28	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。	
29	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。	
30	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。	
31	課題提出	マスター版動作確認。	
32	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	4	科目コード	4PG440204
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	96	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	制作実習 IV			担当者	大橋 俊人		
	<input checked="" type="checkbox"/> 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	学生個人がゲームプログラムに関するテーマを設定し、技術検証やテーマを元にゲームの制作を行う。						
到達目標	テーマに合わせた技術検証の結果や制作したゲームの完成。						
評価方法	課題の提出と成果物により評価を行う。						
課題に対する フィードバック	提出された成果物に対してのコメント。						
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	テーマの決定	ゲームプログラムに関する自己のテーマを選択・決定する。	
2	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
3	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
4	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
5	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
6	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
7	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
8	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
9	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
10	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
11	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
12	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
13	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
14	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
15	技術検証	テーマに従って技術検証を行う。	
16	検証結果の報告	技術検証の結果を報告する。	

太田情報商科専門学校 シラバス

回	単元	内容	備考
17	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
18	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
19	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
20	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
21	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
22	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
23	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
24	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
25	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
26	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
27	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
28	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
29	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
30	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
31	テーマを含めたプログラム制作	技術検証の結果を踏まえ、プログラム作品の制作を行う。	
32	課題提出	プログラム作品の提出と評価。	

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	1	科目コード	4PG440301
開講期	IV期	形態	実習	配当時間	24	対象年次	4年次
学科名 コース名	ゲームプログラム4年制						
科目名	ゲーム制作実習 III			担当者	竹内久修		
	<input type="checkbox"/> 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。企画内容进行评估する。						
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	