（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	コンピュータ活用Ⅰ		授業科目名	ゲームエンジン基礎		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	1年～	開講期間	前期
授業方法	演習		授業コマ数	45コマ(90単位時間)		
担当講師	井上八雲	講師区分	実務教員	分類	必修選択	

〔授業のねらい・概要〕

ゲームエンジン「Unity」を用いて、PC/Android向けのゲームを開発スキルを修得する。

〔到達目標〕

プログラミング言語「C#」の基礎を理解する。
Unityを用いて、カジュアルゲーム開発が出来る。

〔成績評価基準〕

評価の前提条件：
　出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目：
　出席率(30%)、受講態度(30%)、課題提出率(40%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材：作って学べるUnity本格入門

検定：なし

〔必要な費用〕

教材費：円

検定費：円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

IT企業にてUnityを活用した開発業務に従事

〔備　考〕

コマ	授業計画・内容
1～2	概要

3～5	Unityの開発環境の構築について
6～8	C#の基本文法について
9～11	ゲーム企画の基本について
12～14	ステージ作成について
15～17	キャラクター作成について
18～20	敵キャラクターの作成と動作について
21～23	ユーザーインターフェイスについて
24～26	ゲームエフェクトについて
27～29	レベルデザインについて
30～32	ゲームのリリースについて
33～35	ビジュアルスクリプティングについて
36～45	Unityでのトラブルシューティングについて

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	アプリケーション基礎		授業科目名	ゲームプランニング基礎		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	1年～	開講期間	前期
授業方法	講義&演習		授業コマ数	30コマ(60単位時間)		
担当講師	高橋宏明	講師区分	一般教員	分類	必修選択	

〔授業のねらい・概要〕

ゲーム開発におけるプランナーの役割を把握する.
ゲーム企画の工程を理解し、オリジナルゲームの企画と仕様書を作成するための基礎知識を修得する.

〔到達目標〕

①ゲームプランナーの役割を理解する.
②オリジナルゲームの企画書と仕様書を作成する事ができる.

〔成績評価基準〕

評価の前提条件:
出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目:
出席率(30%)、受講態度(30%)、課題提出率(40%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材:ゲームプランナー入門

検定:なし

〔必要な費用〕

教材費:円

検定費:円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備　考〕

コマ	授業計画・内容
1～2	プランナーの仕事について

3～4	ゲームの「面白さ」について
5～6	アイディア探しについて
7～8	ゲーム企画の具体化について
9～10	企画書の作成について
11～12	演習課題① 企画書作成
13～14	仕様書、ゲームの設計図について
15～16	演習課題② 仕様書作成
17～18	プランナーの様々な仕事について
19～20	プランナーの就職活動について
21～30	演習課題③ オリジナルゲームの仕様書作成&発表会

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	テーマ別専攻Ⅱ		授業科目名	Webデザイン		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	1年～	開講期間	前期
授業方法	講義		授業コマ数	15コマ(30単位時間)		
担当講師	金野宇晃	講師区分	必修選択	分類	実務教員	

〔授業のねらい・概要〕

Figmaを活用したWebサイト・アプリの効果的なデザイン制作を学ぶ

〔到達目標〕

①Figmaの基本的な利用方法を理解できる。
②実用的なWebサイト・アプリのデザインを作成できる。

〔成績評価基準〕

評価の前提条件:
出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目:
受講態度(50%)、課題の内容評価(30%)、出席率(20%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材:なし

検定:

〔必要な費用〕

教材費:円

検定費:円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

企業・個人サイトの制作業務経験

〔備　考〕

コマ	授業計画・内容
1	Figmaの概要・利用方法

2	Figmaの基本操作
3～4	スタイル機能の利用
5	コンポーネント・オートレイアウト機能の利用
6	プロトタイピングの利用
7～9	Webサイトのデザイン演習
10～15	課題演習（サイト・アプリのデザイン演習）

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	ゲーム概論Ⅰ		授業科目名	セキュリティ/ネットワーク		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	1年～	開講期間	前期
授業方法	講義		授業コマ数	15コマ(30単位時間)		
担当講師	佐藤光寿	講師区分	必修選択	分類	一般教員	

〔授業のねらい・概要〕

情報ネットワークを設計・構築の基礎となるプロトコル階層の概念を理解し，ネットワークを通じて情報がどのように伝送，処理されるのかについて学習する．

〔到達目標〕

ITパスポート試験および基本情報技術者試験のネットワーク分野の知識を得ている．

〔成績評価基準〕

評価の前提条件：
　出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目：
　定期試験得点率(50%)、小テスト得点率(20%)、受講態度(30%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材：インフォテックサーブ「ITワールド」
インフォテックサーブ「ITワールド　サブノート」
オリジナル教材

検定：

〔必要な費用〕

教材費：円

検定費：円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備　考〕

入学時に配布したテキストを利用します。そのため、教材費は発生しません。

コマ	授業計画・内容
1	オリエンテーション、ネットワークの基本
2	階層化アーキテクチャ
3	物理層
4	データリンク層
5	ネットワーク層
6	トランスポート層
7	アプリケーション層①
8	アプリケーション層②
9	ネットワークセキュリティ
10	CIA、マルウェア
11	攻撃手法
12	暗号化、利用者認証①
13	利用者認証②、デジタル証明書
14	リスクアセスメント、セキュリティ対策
15	セキュリティ実装技術、ファイアウォール

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	ゲーム概論Ⅰ		授業科目名	テクノロジ		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	1年～	開講期間	前期
授業方法	講義		授業コマ数	15コマ(30単位時間)		
担当講師	佐藤光寿	講師区分	必修選択	分類	一般教員	

〔授業のねらい・概要〕

IT業界への入門の位置づけである国家資格「基本情報技術者試験」「ITパスポート」の合格を目指し、テクノロジ分野の基礎知識を習得する.

〔到達目標〕

ITパスポート試験および基本情報技術者試験のテクノロジ分野の知識を得ている.

〔成績評価基準〕

評価の前提条件:
　出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目:
　定期試験得点率(50%)、小テスト得点率(20%)、受講態度(30%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材:インフォテックサーブ「ITワールド」
インフォテックサーブ「ITワールド　サブノート」
オリジナル教材
検定:

〔必要な費用〕

教材費:円

検定費:円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備　考〕

入学時に配布したテキストを利用します。そのため、教材費は発生しません。

コマ	授業計画・内容
1	オリエンテーション、コンピュータの基本構成、データ表現①
2	データ表現②
3	浮動小数点数、誤差、シフト演算
4	論理回路、キャッシュ、記憶容量
5	補助記憶装置
6	入出力装置
7	情報処理システムの構成
8	情報処理システムの処理能力評価
9	情報処理システムの信頼性評価
10	ヒューマンインタフェース
11	マルチメディア
12	ソフトウェアの分類
13	オペレーティングシステム
14	プログラミング言語
15	ファイル

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	キャリアデザインⅠ		授業科目名	ストラテジ/マネジメント		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	1年～	開講期間	前期
授業方法	講義		授業コマ数	15コマ(30単位時間)		
担当講師	佐藤光寿	講師区分	必修選択	分類	一般教員	

〔授業のねらい・概要〕

IT業界への入門の位置づけである国家資格「基本情報技術者試験」「ITパスポート試験」の合格を目指し、マネジメントおよびストラテジについての基礎知識を習得する。

〔到達目標〕

ITパスポート試験および基本情報技術者試験科目Aのストラテジ系およびマネジメント系分野において、正答率60%以上を取得すること。

〔成績評価基準〕

評価の前提条件：
　出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目：
　定期試験得点率(50%)、小テスト得点率(20%)、受講態度(30%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材：インフォテックサーブ「IT戦略とマネジメント」
インフォテックサーブ「IT戦略とマネジメント　サブノート」
オリジナル教材
検定：

〔必要な費用〕

教材費：円

検定費：円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備　考〕

入学時に配布したテキストを利用します。そのため、教材費は発生しません。

コマ	授業計画・内容
1	オリエンテーション、企業活動
2	企業会計
3	経営科学
4	法務と標準化
5	経営戦略手法
6	マーケティング
7	経営管理システム
8	ビジネスインダストリ
9	情報システム戦略、企画
10	システム開発技術
11	ソフトウェア開発技術
12	ソフトウェア開発手法、開発環境
13	プロジェクトマネジメント
14	サービスマネジメント
15	システム監査

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	アプリケーション基礎		授業科目名	Unity基礎		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	1年～	開講期間	前期
授業方法	講義&演習		授業コマ数	30コマ(60単位時間)		
担当講師	佐々木磨生	講師区分	必修選択	分類	一般教員	

〔授業のねらい・概要〕

ゲームエンジン「Unity」を用いて、PC/Androidゲームを開発する技術を学習します。

〔到達目標〕

プログラミング言語「C#」の基礎を理解すること。
Unityを用いて、カジュアルゲーム開発ができること。

〔成績評価基準〕

評価の前提条件：
　出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目：
　課題提出率(20%)、課題の内容評価(60%)、受講態度(20%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

時間内に終わらない課題は放課後等の時間を活用して取り組むこと

〔教材・検定〕

教材：Unityの教科書 Unity 6完全対応版

検定：なし

〔必要な費用〕

教材費：円

検定費：円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備　考〕

コマ	授業計画・内容
1	オリエンテーション、環境構築

2	Unityの画面構成と基本操作
3	変数、制御文
4	配列、関数、クラス
5	ゲームの設計、プロジェクトとシーン
6	車を動かす2Dゲーム開発（UI、効果音）
7	矢を避ける2Dゲーム開発(Prefab、キー入力）
8～9	矢を避ける2Dゲーム開発(当たり判定、体力とUI)
10～11	2Dアクションゲーム開発(Physics、画面遷移）
12～13	2Dアクションゲーム開発(当たり判定）
14～16	2Dアクションゲーム開発 演習課題
17～18	3D的あてゲーム(Terrain、Physics3D）
19～20	3D的あてゲーム(エフェクト）
21～22	3Dバスケットキャッチゲーム（移動処理とTag）
23～25	アセットで動くゲーム
26～30	期末課題

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	ゲーム概論Ⅰ		授業科目名	データベース基礎		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	1年～	開講期間	前期
授業方法	講義		授業コマ数	15コマ(30単位時間)		
担当講師	佐藤光寿	講師区分	必修選択	分類	一般教員	

〔授業のねらい・概要〕

IT業界への入門の位置づけである国家資格「基本情報技術者試験」「ITパスポート」の合格を目指し、データベース分野の基礎知識を習得する.

〔到達目標〕

ITパスポート試験および基本情報技術者試験のデータベース分野の知識を得ている。
データベース問い合わせのための基本的なSQLが書ける。

〔成績評価基準〕

評価の前提条件:
　出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目:
　定期試験得点率(70%)、受講態度(30%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材:インフォテックサーブ「ITワールド」
インフォテックサーブ「ITワールド　サブノート」
オリジナル教材
検定:

〔必要な費用〕

教材費:円

検定費:円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備　考〕

入学時に配布したテキストを利用します。そのため、教材費は発生しません。

コマ	授業計画・内容
1	MySQLのインストール、試しにDBに接続してみよう。
2	テーブル作成(簡易)、INSERT文、SELECT文
3	WHERE句、DELETE文、UPDATE文
4	様々な条件指定(LIKE、BETWEEN、IN)、検索結果の加工(DISTINCT、ORDER BY、LIMIT)
5	CASE文、関数の利用
6	集計関数
7	副問い合わせ
8	テーブル結合
9	相関副問い合わせ
10	テーブル定義
11	テーブル設計、正規化
12	デッドロック
13～14	問題演習
15	期末テスト

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	プログラミング応用		授業科目名	就職作品制作Ⅰ-1		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	2年～	開講期間	前期
授業方法	演習		授業コマ数	45コマ(90単位時間)		
担当講師	高橋宏明	講師区分	実務教員	分類	必修選択	

〔授業のねらい・概要〕

企業連携を通して、企画書、画面遷移図などのドキュメントの必要性を理解し習得する。プログラミング業務に携わるための最低限必要な知識を身につける。

〔到達目標〕

①GitHubを理解しチーム内でソーソコードを共有できる.
②与えられた作業のゴールを明確にし、段取りを考えて達成する事が出来る.

〔成績評価基準〕

評価の前提条件:
出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目:
出席率(30%)、受講態度(30%)、課題提出率(40%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材:なし

検定:なし

〔必要な費用〕

教材費:円

検定費:円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

IT企業に従事

〔備　考〕

コマ	授業計画・内容
1	ポートフォリオについて説明

2	作品の公開について
3～4	作品企画①（個人 or グループ制作）
5～7	作品企画②（個人 or グループ制作）
8～10	作品企画③（個人 or グループ制作）
11～15	作品制作①（個人 or グループ制作）
16～20	作品制作②（個人 or グループ制作）
21～25	作品制作③（個人 or グループ制作）
26～30	作品制作④（個人 or グループ制作）
31～35	作品制作⑤（個人 or グループ制作）
36～40	作品制作⑥（個人 or グループ制作）
41～45	ポートフォリオのレビュー

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	テーマ別専攻Ⅱ		授業科目名	プロジェクトマネージメントⅠ		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	2年～	開講期間	前期
授業方法	実習		授業コマ数	45コマ(90単位時間)		
担当講師	佐々木磨生	講師区分	実務教員	分類	必修選択	

〔授業のねらい・概要〕

企業連携を通して、企画書、画面遷移図などのドキュメントの必要性を理解し習得する。プログラミング業務に携わるための最低限必要な知識を身につける。

〔到達目標〕

①GitHubを理解しチーム内でソーソコードを共有できる.
②与えられた作業のゴールを明確にし、段取りを考えて達成する事が出来る.

〔成績評価基準〕

評価の前提条件:
出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目:
出席率(30%)、受講態度(30%)、課題の内容評価(40%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材:なし

検定:なし

〔必要な費用〕

教材費:円

検定費:円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

フリーランスで業務委託を受けゲーム開発を行っている

〔備　考〕

コマ	授業計画・内容
1～5	企業連携制作:実装①

6～10	企業連携制作：実装②
11～15	企業連携制作：実装③
16～20	企業連携制作：実装④
21～25	企業連携制作：実装⑤
26～30	企業連携制作：実装⑥
31～35	企業連携制作：実装⑦
36～40	企業連携制作：実装⑧
41～45	企業連携制作：デバック&公開準備

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	ゲーム概論Ⅱ		授業科目名	プロジェクト開発演習Ⅰ		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	2年～	開講期間	前期
授業方法	実習		授業コマ数	75コマ(150単位時間)		
担当講師	高橋宏明	講師区分	一般教員	分類	必修選択	

〔授業のねらい・概要〕

企業連携を通して、企画書、画面遷移図などのドキュメントの必要性を理解し習得する。プログラミング業務に携わるための最低限必要な知識を身につける。

〔到達目標〕

①設計書を理解しゲームの完成をイメージできる.
②GitHubを理解しチーム内でソーソコードを共有できる.
③与えられた作業のゴールを明確にし、段取りを考えて達成する事が出来る.

〔成績評価基準〕

評価の前提条件:
出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目:
出席率(30%)、受講態度(30%)、課題の内容評価(40%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材:なし

検定:なし

〔必要な費用〕

教材費:円

検定費:円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備　考〕

コマ	授業計画・内容
1	概要説明

2～5	コンテスト応募作品制作：企画書作成①（または以前作成したドキュメントの修正）
6～10	コンテスト応募作品制作：企画書作成②（または以前作成したドキュメントの修正）
11～15	コンテスト応募作品制作：設計書作成①（または以前作成したドキュメントの修正）
16～20	コンテスト応募作品制作：設計書作成②（または以前作成したドキュメントの修正）
21～25	コンテスト応募作品制作：設計書作成③（または以前作成したドキュメントの修正）
26～30	コンテスト応募作品制作：設計書作成④（または以前作成したドキュメントの修正）
31～35	コンテスト応募作品制作：設計書作成⑤（または以前作成したドキュメントの修正）
36～40	コンテスト応募作品制作：実装①
41～45	コンテスト応募作品制作：実装②
46～50	コンテスト応募作品制作：実装③
51～55	コンテスト応募作品制作：実装④
56～60	コンテスト応募作品制作：実装⑤
61～65	コンテスト応募作品制作：実装⑥
66～70	コンテスト応募作品制作：実装⑦
71～75	コンテスト応募作品制作：実装⑧

（様式1）

授業シラバス

MCL盛岡情報ビジネス＆デザイン専門学校

単位名	基礎教養Ⅱ		授業科目名	ゲームアルゴリズム		
受講可能学科	ゲームクリエイター科		履修年次	2年～	開講期間	前期
授業方法	実習		授業コマ数	30コマ(60単位時間)		
担当講師	高橋宏明	講師区分	一般教員	分類	必修選択	

〔授業のねらい・概要〕

ゲーム開発の設計・開発における代表的なアルゴリズムとデータ構造を習得する

〔到達目標〕

①ゲーム開発における代表的なアルゴリズムとデータ構造を説明できる
②アルゴリズムを元にゲームの機能を実装する事ができる

〔成績評価基準〕

評価の前提条件:
出席率が80%以上であること、および、各評価項目がすべて「可」以上であること
評価項目:
出席率(30%)、受講態度(30%)、課題の内容評価(40%)

〔授業時間外に必要な学習内容〕

〔教材・検定〕

教材:なし

検定:なし

〔必要な費用〕

教材費:円

検定費:円

〔履修にあたっての留意点〕

〔実務教員の実務経験〕

〔備　考〕

コマ	授業計画・内容
1～4	ゲームアルゴリズム演習課題①

5～8	ゲームアルゴリズム演習課題②
9～12	ゲームアルゴリズム演習課題③
13～16	ゲームアルゴリズム演習課題④
17～20	ゲームアルゴリズム演習課題⑤
21～25	期末課題①
26～30	期末課題②