

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	実習・講義・演習	講義時期	前期
授業科目	CGデザイン基礎 (Illustrator)	担当者	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	ポスターやパッケージデザイン等必要となるロゴデザインやアイコン作成など、グラフィックデザインで必須となるソフトの基本操作を学習し、それを応用したデザイン技術を身につける				
到達目標	1.ベクターとラスターの違いを理解し、模範どおりのオブジェクト制作やレイアウトを行うことができる 2.Illustrator検定スタンダード級以上を取得できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】Adobeソフトインストール等の環境設定、スケジュール説明			1
	2	【Chapter1】基本操作/プレビューモードとアウトラインモード			1
	3	【Chapter2】オブジェクトの基本操作/オブジェクトの描画方法とガイド作成			2
	4	【Chapter3】パスの描画/ペンツールの使用方法とパスのトレース・編集			6
	5	【Chapter4】カラー設定/スウォッチ登録とグラデーション、アピアランス設定			6
	6	【Chapter5】オブジェクトの編集/レイヤー概念とオブジェクト編集			6
	7	【Chapter6】文字/文字のレタッチと文字パネル設定			6
	8	ショートカットキーと操作のテスト/40問			1
	9	【問題集演習】模擬問題1/第一部と第二部の解き方			4
	10	【問題集演習】模擬問題2			4
	11	【問題集演習】模擬問題3			4
	12	【問題集演習】模擬問題4			4
	13	オリジナル問題第一部20問演習			2
	14	【問題集テスト】模擬問題1			4
	15	【問題集テスト】模擬問題2・模擬問題1解答、復習			3
	16	【問題集テスト】模擬問題3・模擬問題2解答、復習			2
	17	【問題集テスト】模擬問題4・模擬問題3解答、復習			2
	18	模擬問題4解答、復習			2
	19	検定対策/苦手な模擬問題の克服			6
	20				
	21	※次頁、CGデザイン基礎 (Photoshop) と合算			65
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				131
教科書	Illustratorクイックマスター/Illustratorクリエイター能力認定試験スタンダード問題集				
時間外学習	時間内に完成できなかった課題の実装・提出				
成績評価方法	検定取得60pt (1部30pt・2部30pt)、授業態度20pt、ショートカットキーのテスト20pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	実習・講義・演習	講義時期	前期
授業科目	CGデザイン基礎(Photoshop)	担当者	眞榮城 舞子	科目必修区分	必修
授業概要	作品制作に必要な【Photoshop】の知識と技術を、検定対策を通して習得する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード級の取得 画像の保存形式(psd、jpg、png)の特徴を理解する ファイル作成、レイヤー操作、選択範囲の作成、画像の変形、色調補正、レタッチツールを用途に合わせて使用できる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			1
	2	【第一回】テキストを使用して知識・技術の習得			
	3	<序章> Adobe Photoshopとは			
	4	<Chapter1> Photoshopの基本操作			1
	5	<Chapter2> 選択範囲の作成			6
	6	<Chapter3> 画像の移動と変形			7
	7	<Chapter4> カラーモードと色調補正			5
	8	<Chapter5> ペイント			4
	9	<Chapter6> レイヤー操作			4
	10	<Chapter7> パスとシェイプ			6
	11	<Chapter8> テキスト			3
	12	<Chapter9> フィルター			4
	13	<Chapter10> 画像の入出力			2
	14	【第二回】問題集を使用してPhotoshopの復習を行い、検定対策とする			
	15	スタンダード模擬問題1			5
	16	スタンダード模擬問題2			5
	17	スタンダード模擬問題3			6
	18	スタンダード模擬問題4			6
	19	※模擬問題をそれぞれ2回以上繰り返し学習			
	20				
	21	※前頁、CGデザイン基礎(Illustrator)と合算			66
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				131
教科書	PhotoshopQuickMasterCC、Photoshopクリエイター能力認定試験問題集				
時間外学習	テキストの進行が遅れている際や、検定対策時に合格点を取れていない学生は、放課後または自宅で学習を行う				
成績評価方法	授業態度20pt 出席状況20pt 課題提出30pt 検定取得30pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	講義・演習	講義時期	通年
授業科目	写真・色彩論	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	各種ビジュアル表現で重要視される「色彩」に関する理解を深め、ライティング・編集・修正・加工技術について学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・スチルカメラ・ビデオカメラの基本的操作ができるようになる ・各種映像編集技術(Adobe Premiere Photoshop)を駆使して作品が作れるようになる ・色彩に関する知識をもとに作品が作れるようになる ・AFT色彩検定3級の取得 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【導入】映像表現の可能性			1
	2	【カメラの取り扱い方法と撮影方法】			1
	3	撮影課題【風景撮影】			4
	4	写真修正技法(Photoshopで出来る事)			2
	5	映像編集技法(Adobe Premiereの基本的な操作方法)			4
	6	絵コンテ制作			2
	7	クロマキー合成			4
	8	ビデオカメラ・三脚の操作方法			2
	9	制作課題【30秒CM作成】沖縄デジタル映像祭			6
	10	制作課題【商品撮影】			4
	11	制作課題【人物撮影】			4
	12	導入【色の働き】			2
	13	【透過】			2
	14	【目のしくみ】【照明と色の見え方】			2
	15	【混色】			2
	16	【色の三属性】			2
	17	【PCCS】			2
	18	【色の心理的効果】【色の連想と象徴】【色の視覚的効果】			2
	19	【色彩調和】			2
	20	【トーンから配色を考える】【配色の基本的な技法】【色彩と構成】			2
	21	【色彩と生活】			2
	22	【ファッションと色彩】			2
	23	【インテリアと色彩】			2
	24	検定対策(模擬試験)			4
	25				
	合計時間数				62
教科書	自作プリント PP資料 動画教材 色彩検定公式テキスト3級編 新配色カード199a				
時間外学習	コンテスト出品での応用				
成績評価方法	授業態度30pt、提出物30pt、試験結果40pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	講義・実習	講義時期	前期
授業科目	Web制作 I	担当者	渡具知 斉	科目必修区分	必修
授業概要	Webサイトを作成する際に必修スキルであるHTML5・CSS3の基礎的な知識と技術を学習し、簡単なWebサイトを作成する。				
到達目標	Webのしくみを理解し、HTML5をマークアップすることができる。 また、CSSを用いてHTMLの構造を維持しつつ、Webページのデザインやレイアウトを表現することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【Webサイト制作の基礎】環境設定、サイト制作の基礎技術など			2
	2	【HTMLの基礎】HTMLの基本要素、見出し・段落・協調など			6
	3	【CSSの基礎】CSSの基本、文字要素、背景の指定、ボックスモデルなど			6
	4	【Webサイトの制作】Webサイトの企画、HTMLのマークアップなど			6
	5	【JavaScriptの使用例】JavaScriptの基礎、オブジェクトの記述など			6
	6	【JavaScriptの基礎】簡単なプログラミングの記述、関数など			6
	7	Web能力認定試験スタンダード検定対策			30
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				62
教科書	30時間でマスターWebデザイン Webクリエイター能力認定試験 スタンダード問題集				
時間外学習	時間内に完成できなかった課題の実装・提出				
成績評価方法	検定試験50pt、授業態度10pt、模擬テスト30pt、WEB学習サービス受講完了10pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	志学 I	担当者	渡具知 斉	科目必修区分	必修
授業概要	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間性)であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・相手を尊重した行動ができる ・不快感を与えない身だしなみを整えられる ・印象のよい挨拶ができる ・感謝の気持ちを意識した行動がとれる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	序章:学習のねらいと目標			2
	2	第1章:感謝			2
	3	第2章:感動			2
	4	第3章:思いやり・気くばり			2
	5	第4章:明朗			2
	6	第5章:挨拶			2
	7	第6章:素直			2
	8	第7章:プラス思考			2
	9	第8章:チャレンジ精神			2
	10	第9章:永久戦力			2
	11	志学 I まとめ、振り返り			6
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				26
教科書	KBC学園 志学 I・II				
時間外学習	授業内の各種事例を深く掘り下げる。同様事例を独自に情報収集する				
成績評価方法	授業態度30pt、毎回の授業レポート70pt				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	ビジネスマナー I	担当者	藤吉綾子	科目必修区分	必修
授業概要	社会に出る前準備として、必要となるマナー(ビジネスマナー)を習得する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 相手の立場に立った思いやりのある行動ができる 時間管理ができる(集合時間、提出物の期限を守る) 立場の違いを考えた言葉遣いができる 面接時の基本的な立ち居振る舞いを身につける 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ビジネスマナーとは(社会人として求められる資質、あいさつ・身だしなみの重要性)			2
	2	第一印象の重要性(立つ姿勢、お辞儀の仕方、語先後礼、表情訓練、発声練習)			4
	3	話の仕方、聞き方のポイントと注意点(クッション言葉、前向きな会話)			2
	4	言葉遣い(敬語の種類と使い分け)			6
	5	自己PR文の作成(400字程度)と質疑応答に向けての準備			8
	6	グループ面接時の入退室・自己紹介(演習)			2
	7	グループ面接(質疑応答)			13
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				37
教科書	実践ビジネスマナー(1,200円+税 ウイネット)				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席率(25%)・授業態度(25%)・提出物(25%)・期末テスト(25%)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	講義・演習	講義時期	通年
授業科目	就職実務 I	担当者	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養や就職活動の具体的な進め方について学習する。また、目指す職業について自分で調べる習慣を付け、希望職種ごとの就職活動に必要な知識を身に付ける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・1年時から就職活動を意識し、受験したい企業に関する情報を持っている ・履歴書・封筒の書き方を身に付け、完成した履歴書を最低3通ストックとして準備できる ・自己分析を行い、それを基に事故PRが作成できる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【第1回】自己分析シートを使用して就きたい職業を考える			2
	2	【第2回】希望職種別にグループを作り、企業研究や必要な技術を調べて発表			4
	3	【第3回】ポートフォリオの必要性について/職種別に必要な作品の傾向を知る			2
	4	【第4回】ポートフォリオで必要な作品の制作目標を立てる(夏休みの計画)			2
	5	【第5回】履歴書の必要性を知り、自分をアピールできる自己PR文を作成する			4
	6	【第6回】履歴書の下書きと清書/誠実さが伝わるような字の書き方を研究する			2
	7	【第7回】センスアップセミナーに向けた面接練習を行う			14
	8	【第8回】センスアップセミナーの振り返り/よくできた点とできなかった点の把握			4
	9	【第9回～10回】本番用履歴書を3枚仕上げる			1
	10	【第10回】社会保険(雇用・健康・年金・労災)を知る			1
	11	【第11回】休日・有給。法定労働時間・所定労働時間・時間外労働を知る			1
	12	【第12回】クリエイター系専門用語を知る(全8問)			1
	13	【第13回】春休みの就職活動計画表を作成する(会社訪問・説明会など)			2
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				40
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率5pt、授業態度20pt、センスアップセミナー評価50pt、履歴書提出25pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	講義・実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	キャラクター作りの基礎技術の習得及び各種透視図法や遠近法を学習する事で、空間把握能力の強化と表現の幅を広げる。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・人体構造に留意したキャラクターイラストが描けるようになる ・透視図法に基づいた図形が描けるようになる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	制作者におけるデッサンの意味			1
	2	人体の構造1(骨格の構造)			8
	3	人体の構造2(筋肉の構造)			6
	4	人体の構造3(質感描写)			8
	5	遠近法とその種類			2
	6	基本図形の描写			2
	7	1点透視図法			6
	8	2点透視図法			6
	9	3点透視図法			6
	10	空気遠近法			6
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				51
教科書	自作プリント 写真教材 動画教材 PP資料				
時間外 学習	実際の風景研究				
	ポージング研究				
成績評価 方法	授業態度・取り組み姿勢40pt、課題作品60pt				
担当詳細	教員	備考			
	実務経験紹介				

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	実習、講義	講義時期	後期
授業科目	レイアウトデザイン I	担当者	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	就活で必須となる作品集(ポートフォリオ)の重要性作成方法を理解し、自分の作品をもっともアピールできるポートフォリオの作り方を知る				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動を意識したポートフォリオの傾向が決定している ・ポートフォリオの効果的なレイアウト方法を理解している ・作品制作を行うためのスケジュールが作成できている 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】ポートフォリオの必要性と求められるデザインについて			2
	2	【第1回】ポートフォリオを作るための下地作り			4
	3	・希望職種ごとに必要な作品の種類と数を調べる			
	4	・現在までに作成できている作品数を確認し、リストアップする			
	5	・足りない作品の種類と数を決め、なぜ制作しなければいけないのかを考える			
	6	【第2回】自分の作品をより良く見せるための、制作物画像のレイアウト方法を知る			6
	7	・Illustratorを使用し、参考レイアウトをトレースする(配置理由を考えながら行う)			
	8	・フォントや余白、色の使い方を理解し、そこから与える印象を知る			
	9	・自分のポートフォリオの場合、どのような印象を受けてほしいかを考え構想する			
	10	【第3回】ポートフォリオレイアウトの作成			20
	11	・見開きをイメージしたポートフォリオレイアウトを1作品制作する			
	12	・添削指導を受け、それをもとにブラッシュアップする			
	13	【第4回】現在までに制作できている作品のポートフォリオを制作する			22
	14	・第3回で制作を行ったレイアウトを基にポートフォリオを制作する			
	15	・最低10ページのポートフォリオを制作する			
	16	・作品がない場合は作品制作の時間または自主制作にて作品を増やす			
	17	・PDFでの提出			
	18	<仕様>			
	19	A4サイズ・300dpi・RGBカラー・10ページ以上・表紙裏表紙込み			
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				54
教科書	あるあるデザイン				
時間外学習	ポートフォリオに入れるための作品の制作				
成績評価方法	授業態度20pt、レイアウトデザインの提出30pt、ポートフォリオの提出50pt				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	デザイン業界 (グラフィックデザイナー歴 含む) 3年				

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	総合学習	担当者	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	「豊かな人間性」を育むため、学内外の様々な授業や行事を通して協調性・思いやり・気配り・積極性・感謝など自身の体験を通して身につける科目として位置付ける。				
到達目標	学生クレド(感謝、感動、思いやり・気配り、明朗、挨拶、素直、プラス思考、チャレンジ精神、永久戦力)に基づいて行動することが出来る。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【入学オリエンテーション】 目標設定、手引きの読み合わせ、講話、リレーションなど			12
	2	【親睦会】 全学生の全体スポーツ大会			6
	3	【ビーチパーティ】 全学生のビーチパーティ			6
	4	【献血】 沖縄赤十字血液センターの方を招いての講話と献血			4
	5	【性教育】 助産師の方を招いての講話			2
	6	【卒業研究発表会・展示会】 卒業生が制作した研究発表会に参加し、展示会でシステムに触れてみる。			6
	7	【卒業生送別会】 学科ごとの卒業生に感謝の気持ちを込めて、内外でイベントを実施する			6
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	合計時間数				42
教科書	KBC学園 志学 I・II				
時間外学習	各授業・行事における事前準備や調べ学習を指示。前後の各実施委員会活動				
成績評価方法	授業態度30pt、毎回の授業レポート70pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	作品制作 I	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	公募出展に向けた作品指導で企画・構成から実際の作成までを実施し制作における一連の流れを繰り返し学習する。				
到達目標	基礎技術を応用し、目的に応じたツールの選択と成果作品が制作できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【導入】年間スケジュール確認/公募紹介/			2
	2	沖縄デジタル映像祭出品作品制作			20
	3	その他公募出品作品制作「なは市民芸術展」「IT津梁まつりポスターデザイン」等			25
	4	就職活動用名刺デザイン			10
	5	希望職種別個人作品制作			20
	6	プレゼンテーション(作品発表/講評)			4
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				81
教科書	自作プリント PP資料 動画教材 参考作品				
時間外学習	・コンテスト出品 ・素材制作と資料の収集				
成績評価方法	授業態度・取り組み姿勢30pt、課題作品60pt、プレゼンテーション10pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	実習・講義	講義時期	通年
授業科目	作品制作Ⅱ	担当者	眞榮城 舞子	科目必修区分	必修
授業概要	商品の企画案出しやパッケージデザイン及びポスターを制作することで、実際の仕事を意識したデザインを行う。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 企画意図やターゲット層を明確にして、制作物の企画案出しをすることができる PowerPointの操作方法を身につけ、相手に伝わりやすいプレゼン資料を作成することができる スケジュール管理や納期を意識して、パッケージデザイン及びポスターを作成することができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			1
	2	【第一回】チーム分けとテーマに沿った企画案出し			
	3	チーム分けを行い、「Slack」のチャンネルを作成する(利用規約も説明)			2
	4	企画案を出す際の説明を資料にて行う			2
	5	PowerPointの操作方法を説明し、企画書としてまとめる際の注意点を伝える			2
	6	スケジュールの立て方や、作業の洗い出し方を説明する			4
	7	スケジュールや作業(工数)をExcelを使用してまとめる方法を説明する			2
	8	<作業>制作全体のスケジュールを立てる			8
	9	<作業>制作物の企画案出しを行い、企画書としてPowerPointにまとめる			8
	10	<作業>企画書をもとに、工数をスケジュールに落とし込む			8
	11	【第二回】			
	12	制作物の仕様について説明する			2
	13	※パッケージデザインは実際に「形」として残るものを制作			
	14	※ポスターはB2サイズ、解像度200dpi以上で制作			
	15	<作業>制作物のラフ案を制作する(パッケージ・ポスター)			6
	16	<作業>制作物を仕上げる(パッケージ・ポスター)			47
	17	【第三回】プレゼンテーション(プレゼン)について			
	18	プレゼン資料の作成方法を説明する(アニメーションの方法)			2
	19	<作業>プレゼン資料をPowerPointで作成する			10
	20	プレゼン時の流れや、効率の良い進行方法を説明する			2
	21	<作業>プレゼンの練習を各チームで行う			4
	22	【第四回】発表と振り返り			
	23	<本番>クラス内で発表を行う			4
	24	<作業>授業を振り返り、良かった点や改善点を洗い出す			2
	25	<作業>制作物一式をデータとしてまとめて提出する			2
	合計時間数				118
教科書	自作資料(PowerPointにて作成)				
時間外学習	進行が遅れている際は、放課後または自宅にて行う				
成績評価方法	授業態度20pt 出席状況20pt 課題提出60pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	講義・実習	講義時期	後期
授業科目	Web制作Ⅱ	担当者	渡具知 斉	科目必修区分	必修
授業概要	レスポンスWebデザイン及びランディングページの作成を行い、より実践的な知識・技術を学習する。また、Googleアナリティクスの活用方法を学習する。				
到達目標	レスポンスWebデザインを理解し制作できる。 ランディングページ(LP)を理解し制作できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【テキスト】Chapter1 下準備 (Webページのベースを作成)			4
	2	【テキスト】Chapter2 トップページの作成 (ページ内のコンテンツ)			14
	3	【テキスト】Chapter3 トップページの作成 (共通のナビゲーション)			14
	4	【テキスト】Chapter4 コンテンツページの作成 (3ページ)			10
	5	【テキスト】Chapter5 記事一覧ページの作成 (3パターンデザイン)			10
	6	【課題】作成したサイトにデザインアレンジを加える			10
	7	【LP】LPとは、素材集めのコツ、デザインのコツ、売れるコツなど			9
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				71
教科書	6ステップでマスターするHTML+CSSデザイン				
時間外学習	時間内に完成できなかった課題の実装・提出				
成績評価方法	授業態度20pt、テキスト成果物40pt、課題40pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	実習・講義	講義時期	通年
授業科目	パソコン基礎	担当者	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	メールのやり取りやチャットで業務遂行を行う企業が増えているなか、そうした企業において少しでもスムーズに業務をこなせるよう、タイピングの技術を身に付ける。また、表計算ソフトを使用したデータの作成についても基礎知識として理解しておく。				
到達目標	1.日本語タイピングに必要なキーボードの一を把握し、タッチタイピングができる 2.スピード検定の模擬問題において500文字(3級相当)が10分以内にタイピングできる 3.EXCEL検定3級が取得できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	<ワープロ検定対策>			
	2	【オリエンテーション】タイピングの必要性と基礎力測定			1
	3	【基礎練習】			8
	4	ホームポジション確認と五十音タイピング(30秒)×5回/苦手キーの把握・練習			
	5	濁音と半濁音タイピング(30秒)×5回/苦手キーの把握・練習			
	6	よく出る語尾・反復後(3分)			
	7	スピード検定模擬問題10分間×1…入力文字数の記録			
	8	【スピード検定模擬問題】書式設定と出題パターンの確認・練習(3回)			
	9	【スピード検定模擬問題】目標最低300文字(10分間)×4/苦手単語の把握・練習			4
	10	【スピード検定模擬問題】目標最低400文字(10分間)×4/苦手単語の把握・練習			4
	11	【スピード検定模擬問題】目標最低500文字(10分間)×4/苦手単語の把握・練習			4
	12				
	13	<EXCEL検定対策>			
	14	【オリエンテーション】EXCELの必要性と実用例			1
	15	【第1回】EXCELの基本			2
	16	【第2回】データの編集			4
	17	└理解度テスト1回			1
	18	【第3回】表の編集			6
	19	└理解度テスト1回			1
	20	【第4回】ブックの印刷			2
	21	【第5回】グラフと図形の作成			4
	22	【第6回】ブックの利用と管理			4
	23	【第7回】関数			8
	24	└理解度テスト2回			2
	25	【第8回】データベース機能			4
	26	<検定対策>			
	27	問題集を用いた模擬試験を実施:1回60分			19
	28				
	29				
30					
	合計時間数				79
教科書	EXCEL2016クイックマスター基本編、EXCEL表計算処理技能認定試験3級問題集				
時間外学習					
成績評価方法	出席率5pt、授業態度10pt、ワープロ検定3級取得30pt、EXCEL理解度テスト25pt、EXCEL検定3級取得30pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 2 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科・1年	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	3DCG	担当者	金城 光友	科目必修区分	必修
授業概要	CG制作で必要となる工程、モデリング・テクスチャを作例を参考に作成することでそれぞれの工程の知識・技術を習得する。				
到達目標	・テクスチャ付きのローポリゴンオブジェクトを作成できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(授業の概要説明、制作環境の設定)			2
	2	1章 Blender操作基礎			2
	3	2章 プリミティブモデリング			2
	4	3章 ポリゴンモデリング			6
	5	4章 UVマップ・テクスチャ作成			6
	6	5章 キャラクター制作			10
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				28 28
教科書	なし				
時間外学習	課題制作でのモデリング、テクスチャ作成				
成績評価方法	課題提出状況(20%)、課題完成度(30%)、出席率(30%)、授業態度(20%)				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	2D・3Dデザイナー、映像編集歴 11年				

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	作品制作Ⅲ	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	公募出展に向けた作品指導で企画・構成から実際の作成までを実施し制作における一連の流れを繰り返し学習する。				
到達目標	IllustratorやPhotoshopを駆使し、実務を想定した様々なデザインが出来るようになる。 「就職実務」授業や公募出品と連携し、希望職種に応じたデザイン作品を制作する事が出来るようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【導入】年間スケジュール確認/公募紹介			2
	2	就職活動用名刺デザイン			10
	3	映像素材加工(映像キャプチャ画像)			6
	4	ロゴマークデザイン			20
	5	商品パッケージ作品制作			10
	6	商品販売告知ポスター制作			20
	7	web広告/バナー制作			10
	8	コンテスト出品作品制作			30
	9	希望職種別個人作品制作			20
	10	プレゼンテーション(作品発表/講評)			2
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				130
教科書	指示書・手順書・参考作品				
時間外学習	・コンテスト毎の対策研究 ・素材制作と資料の収集				
成績評価方法	取り組み姿勢40pt、課題作品60pt、プレゼンテーション10pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義・実習	講義時期	前期
授業科目	レイアウト設計	担当者	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> デザイナー職を目指す上で必須となる作品集(ポートフォリオ)の重要さと作成方法を理解し、紙面デザインソフト(InDesign)の基本操作を習得後、InDesignにて自分の作品をもっともアピールできるポートフォリオを制作し就職活動で活用する 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> InDesignで画像や文字の配置、余白を意識したメリハリのあるレイアウトができる プロが制作するような広告チラシをイメージした冊子レイアウトができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	< InDesign基本操作取得 >			
	2	【オリエンテーション】InDesignインストール、教材データのダウンロード			2
	3	【第1回】InDesignの基本(起動方法、基本画面の確認)			2
	4	【第2回】リーフレットの制作/画像配置、テキストフレーム作成			6
	5	【第3回】雑誌の特集ページの制作			6
	6	【第4回】印刷用データの作成			1
	7	< 小テスト >			
	8	裁ち落とし、仕上がり線などの用語の理解度テスト			1
	9	< 実践 >			
	10	【4ページの小冊子制作】			10
	11	テーマ:私のオススメ			
	12	テンプレート機能を利用して表紙・裏表紙を含んだ小冊子を			
	13	InDesignで制作する			
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				28
教科書	「よくわかるInDesignの教科書」、「あたらしい、あしらい。」				
時間外学習	制作時間が足りない際は、放課後や自宅で補う				
成績評価方法	授業態度30pt、理解度テスト20pt、課題提出50pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	レイアウトデザインⅡ	担当者	加納 斉親	科目必修区分	必修
授業概要	就職活動に必要な個人作品のアピール方法、作品集を制作する意義、その具体的な作成方法について実習しながら、役立つポートフォリオにまとめていく。参考事例を基にオリジナルテンプレートを考案し、必要なソフトウェアの使い方についても学ぶ。印刷やWEB展開を含めた最適な表現手法についても学ぶ。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・進路に即したポートフォリオのコンセプトや内容について理解している。 ・作品をより効果的に見せるためのデザインやレイアウト、文字組、コンテンツの組み立て等について理解している。 ・制作規模、スケジュールを理解し、作成できている。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	業界研究、求められるポートフォリオ内容について事例紹介、編集デザイン基礎の実習			2
	2	文字コード、機種依存文字、ファイル名基礎、WEB・メール上での取り扱い実習			2
	3	全業界に対応できる基本形の制作(個人作品の選定・配置、文字組)実習			2
	4	【1】個人作品の整理、必要な作品内容・点数の確認、下記レイアウト基礎中に組み上げ			2
	5	レイアウト基礎1(事例を基に必要なグリッドデザインの加工方法、技の訓練)			4
	6	文章の添削実習1(事例を基に分かりやすい構成・読みやすさの定義を理解する)			1
	7	レイアウト基礎2(事例を基に必要な配色、画像加工や形式・解像度等の最適化の訓練)			2
	8	配色変更を一度に行う方法、PDF化の際の容量軽量化、画像の効果的な見せ方実習			2
	9	表紙や見開きで見せるレイアウト実習(事例を基に考察し、レイアウト案に落とし込む)			4
	10	【2】進路を決めてのポートフォリオ実制作演習			12
	11	WEBへの反映実習、Wordpressサイト設置、基本設定、投稿ページ、固定ページ作成			4
	12	文章の添削実習2(事例を基に分かりやすい構成・読みやすさの定義を理解する)			1
	13	【3】進路を決めてのポートフォリオ実制作演習第2弾(DTP/WEB)*前期修了課題			18
	14	Illustrator/Photoshopを使ったレイアウト 応用デザイン実習			6
	15	【4】実用印刷データの制作実習1(クライアント仮設定、名刺デザイン、Googleマップ付き)			2
	16	【5】実用印刷データの制作実習2(学生個人名刺、名刺デザイン、Googleマップ付き)			2
	17	【6】A5サイズ・ハンドブックデザイン実習(グループ作品をポートフォリオに反映する)			6
	18	文章の添削実習3(事例を基に分かりやすい構成・読みやすさの定義を理解する)			1
	19	【7】進路を決めてのポートフォリオ実制作演習第3弾(DTP/WEB)*前期修了課題			17
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				90
教科書	PDFベース独自教材、各種参考図書・映画プレイヤー、WEB資料リンク集、課題提出サイトFAQ				
時間外学習	各自のペースで図書館や書店へ赴き、レイアウトの参考になる事例をメモ、資料集め 文章まとめのスキル向上を目的として、各種無料配布冊子や店頭ディスプレイの事例を収集				
成績評価方法	出席率20pt、授業態度・レポート30pt、課題提出・授業内筆記テスト50pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	ビジネス著作権	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	各種デザイン系の現場で必要となる、「ビジネス著作権」に関する理解を深める。				
到達目標	著作物とは何か、著作権とはどのような権利かを知っている。利用者として、他人の著作権を侵害せず正しく著作物を利用できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入 ビジネスと法に関する基礎知識			4
	2	著作権法の知識(著作物) 著作権法の知識(著作者)			2
	3	著作権法の知識(著作者人格権)			4
	4	著作権法の知識(著作者の権利)			4
	5	著作権法の知識(著作権の制限) (著作権の登録)			4
	6	著作権法の知識(著作物の保護期間) (著作権の変動と著作物の利用)			4
	7	著作隣接権			6
	8	著作権の侵害と救済			2
	9	著作権の周辺問題			2
	10	著作権・著作隣接権に関する国際条約等			2
	11	著作権ビジネス			2
	12	著作物の製作を委託・受託する際の留意点			2
	13	情報社会と情報モラル			2
	14	過去問題演習① ②			5
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				45
教科書	ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト 初級 問題集 動画教材				
時間外学習	適切に処理した著作物を用いた応用作品1点以上を制作				
成績評価方法	取組み姿勢30pt、試験結果30pt、過去演習問題40pt				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	VFX基礎	担当者	金城 光友	科目必修区分	必修
授業概要	基礎的な作例を参考に映像を制作することでAfterEffectsの基本的操作と映像編集の基礎知識を身につけていく。最終的にアニメ制作やモーショングラフィックス、実写合成、CM制作に役立つ編集技術・知識を習得する。				
到達目標	画像、動画、音素材を組み合わせ合成映像・モーショングラフィックスが作れる。特殊効果を活用したショートフィルム・CMが作れる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(授業の概要説明、制作環境の設定)			1
	2	1章 映像に関する知識			1
	3	2章 作業を始める前に			2
	4	3章 ワークフロー			2
	5	4章 レイヤー			2
	6	5章 スイッチ			1
	7	6章 描画モード			1
	8	7章 マスク			2
	9	8章 時間			2
	10	9章 アニメーション			3
	11	10章 エフェクト			3
	12	11章 テキスト			2
	13	12章 サウンド			2
	14	13章 Double Exposure			4
	15	14章 メイキング映像制作			6
	16	15章 クロマキー合成			8
	17	16章 アニメーション応用			8
	18	17章 エフェクト応用			8
	19	18章 CM制作実習			17
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				75
教科書	After Effects FIRST LEVE				
時間外学習	なし				
成績評価方法	課題提出状況(20%)、課題完成度(50%)、出席率(10%)、授業態度(20%) 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	2D・3Dデザイナー、映像編集歴 11年				

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義・実習	講義時期	前期
授業科目	Webレイアウトデザイン	担当者	加納 斉親	科目必修区分	必修
授業概要	テーマに沿ったWEBデザインを行い、ポートフォリオに追加する。レスポンス対応のデザインや効果的なコンテンツの見せ方について学び、実践する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 他者が観ても役立つコンテンツ紹介を目的にしたグループ型のミニサイトを共同制作 ポートフォリオと連動するサブコンテンツサイトを1つ制作する 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	HTML/CSSの記述方法:基礎1			2
	2	レスポンスデザイン基礎1(事例を基に演習)			2
	3	トップページデザイン制作:コンペ形式で採用案を決定			2
	4	グループコンテンツ各自ページの制作(1P~2P)			4
	5	サイトの動作確認、修正			2
	6	HTML/CSSの記述方法:基礎2			2
	7	レスポンスデザイン基礎2(事例を基に演習)			2
	8	ポートフォリオと連動するサブコンテンツサイトの制作			8
	9	Wordpressサイトの効果的な使い方			6
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				30
教科書	PDFベース独自教材、各種参考図書・映画フライヤー、WEB資料リンク集、課題提出サイトFAQ				
時間外学習	各自のペースで参考にしたいデザインなどをWEB上から集める 見やすいデザイン、分かりやすいデザインについて参考になるポイントを文章や資料にまとめておく				
成績評価方法	出席率20pt、授業態度・レポート30pt、課題提出・授業内筆記テスト50pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 3 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	通年
授業科目	商業デザイン	担当者	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	取得しているPhotoshopやIllustrator、InDesignなどの基礎技術を応用し、商業用のデザインを制作するうえでターゲットを想定したデザインの制作・販売戦略の考え方を身につける				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・商業デザインを制作するうえでの、ターゲットを意識した制作を行うことができる。 ・制作したデザインの企画意図や販売方法など商業を意識することができる。 ・デザインソフトの操作や効率を考えて制作を行い、理解を深める。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】			
	2	技術向上レッスン			15
	3	<課題①>パッケージデザインの作成(個人)			
	4	【第1回】アイデア出し			8
	5	↳商業用パッケージの市場調査及びアイデア出し			
	6	↳限られた資材でのパッケージデザインを考える			
	7	【第2回】デザインデータ制作			30
	8	↳実物制作を想定したデータの作成(Photoshop・Illustrator)			
	9	↳ラフ・制作・ブラッシュアップの段階で都度提出する			
	10	【第3回】印刷・組み立て			6
	11	↳制作したデザインデータを印刷し、組み立てる			
	12	↳ラベル用紙、厚紙、クラフトし、透明シールなど			
	13	【第4回】商品ポスター制作(展示想定)			6
	14	↳作成したパッケージを撮影し、実物の商品を使用したポスターを制作			
	15	【第5回】プレゼンテーション			4
	16	↳作成したパッケージ及びポスターを購入者を想定しプレゼンする			
	17	↳感想・意見をもとに良かった点・悪かった点を振り返る			
	18	<課題②>商業デザイン制作(チーム)			
	19	【第1回】アイデア出し			8
	20	↳テーマを元に市場調査・アイデアを出す。テーマは売買が伴うものとする。			
	21	【第2回】スケジュール・タスク割り振り			4
	22	↳チーム制作を行う上で必要なタスクの割り出しとスケジュールを考える			
	23	【第3回】制作			30
	24	↳スケジュールを元に制作を行う			
	25	↳チーム制作のため、パワーバランス、タスクバランスを考えて制作する			
	26	【第4回】書き出し・印刷等プレゼンテーション準備			9
	27	↳発表用のデータ・実物の作成			
	28	【第5回】発表・振り返り			5
	29	↳発表を行い、実際にあったら購入してもらえるか意見をもらう			
	30	↳良かった点、悪かった点を振り返る			
	合計時間数				125
教科書	オリジナル授業指示書およびオリジナル教材				
時間外学習	制作時間が足りない際は、放課後や自宅で補う 学校基準により4段階評価とする				
成績評価方法	授業態度20pt、課題提出50pt、完成度30pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	デザイン業界(グラフィックデザイナー歴含む)3年				

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	就職実務Ⅱ	担当者	渡具知 斉	科目必修区分	必修
授業概要	業界研究や企業研究を基に、各学生の希望職種に応じた就職活動を進める。 オンラインを活用した就職活動が行える。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・会社説明会、会社訪問、応募書類の準備が行えるようになる。 ・対面試験とオンライン試験の両方に対応ができる。 ・採用情報収集と企業研究が行なえるようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入 年間スケジュール 業界の傾向 就職活動の進め方			2
	2	就職活動ができる基準とルール			2
	3	応募先に合わせた自己PRの作成			8
	4	証明写真のリサイズと電子履歴書への取込み			4
	5	電子版履歴書作成、手書き履歴書作成			8
	6	名刺制作			4
	7	電話がけ・ビジネスeメールの作成			4
	8	インターネットを利用した応募書類準備方法			6
	9	オンラインツールを使用した説明会への参加方法			6
	10	オンライン面接の練習			6
	11	対面式面接練習			6
	12	各種報告書の作成と提出方法			4
	13	定期採用と中途採用の違い			2
	14	企業研究			10
	15	求人情報の収集とマッチング			8
	16	受験企業職種の情報収集			8
	17	内定獲得後の業界研究			12
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				100
教科書	自作プリント PP教材 映像教材				
時間外 学習	企業でのインターンシップ 会社説明会への参加				
成績評価 方法	授業態度30pt、提出物30pt、就職活動状況40pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	志学Ⅱ	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	「就労意欲」の向上と「志」の育みを目的に、社会から必要とされる「永久戦力」となる為の準備を整える。				
到達目標					
授業計画	内 容				授業時間数
	1	「志学Ⅱ」序章・「志学Ⅱ」学習の目標とねらい・「志学Ⅱ」授業の取り組み			1
	2	～第1章～ 志とは・夢や希望を整理する・夢を志へ高める			1
	3	～第2章～ 感化力「志」高く生きた人に学ぶ			2
	4	～第2章～ 感化力「志」高く生きた人に学ぶ			2
	5	～第2章～ 私のロールモデル発表			2
	6	～第3章～ 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く (前半)			2
	7	～第3章～ 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く (後半)			2
	8	～第4章～ 考える力(思考力)を磨く (前半)			2
	9	～第4章～ 考える力(思考力)を磨く (後半)			2
	10	～第5章～ 私の「志」 (前半) □仕事の世界は「夢」や「志」で成り立つ			2
	11	～第5章～ 私の「志」 (後半) □私の「志」を立てる □私の「志」を伝える			2
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				20
教科書	志学Ⅰ・Ⅱ (KBC学園オリジナルテキスト)				
時間外学習	「私のロールモデル」の人物研究及びプレゼンテーション資料作成				
成績評価方法	授業態度・取り組み姿勢30pt、課題作品60pt、出席率10pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	卒業研究	担当者	渡具知 斉	科目必修区分	必修
授業概要	個人で課題を定義し、これまでに学んだ知識・技術を用いて、成果物を作成する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 企画、仕様書の作成、役割分担などチーム制作に必要な知識と技術を向上させる 制作物のPRポイントをまとめ、プレゼンすることができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	テーマ発表／授業の主旨を理解する			2
	2	案出し／テーマに沿って内容を相談し、企画書を作成していく			13
	3	仕様書の作成をし、役割分担を決める			10
	4	各々の役割の作業を開始			40
	5	途中提出、職員によるチェックバックの後修正案を話し合う			15
	6	指摘を受けた個所をブラッシュアップする			20
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				100
教科書	指示書・手順書				
時間外学習	プレゼン発表用資料作成、プレゼン発表				
成績評価方法	取り組み姿勢・授業態度10pt、制作物40pt、プレゼン資料作成20pt、プレゼン発表30pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	総合学習	担当者	渡具知 斉	科目必修区分	必修
授業概要	「豊かな人間性」を育むため、学内外の様々な授業や行事を通して協調性・思いやり・気配り・積極性・感謝など自身の体験を通して身につける科目として位置付ける。				
到達目標	学生クレド(感謝、感動、思いやり・気配り、明朗、挨拶、素直、プラス思考、チャレンジ精神、永久戦力)に基づいて行動することが出来る。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【進級オリエンテーション】 目標設定など			1
	2	【デザインキャンプⅠ グループ制作】 テーマに沿った作品を作成し発表を行う			20
	3	【デザインキャンプⅡ グループ制作】 テーマに沿った作品を1年次・2年次合同で作成し発表を行う			20
	4	【卒業生送別会】 学科ごとの卒業生に感謝の気持ちを込めて、内外でイベントを実施する			4
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	合計時間数				45
教科書	KBC学園 志学Ⅰ・Ⅱ				
時間外学習	各授業・行事における事前準備や調べ学習を指示。前後の各実施委員会活動				
成績評価方法	授業態度30pt、毎回のレポート・成果物70pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 3 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	デジタルデザイン科 2年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	後期
授業科目	写真技法	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	「構図」「ライティング」技術への理解を深める事で、「ビジュアル表現」の質を高める。				
到達目標	目的・被写体別の特殊ライティングが出来るようになる。 被写体に応じてレンズ選び・撮影機器の設定が出来るようになる。 目的・状況に応じ、独自で絞りとシャッタースピードを設定できるようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【導入】写真表現の可能性			2
	2	一眼レフカメラの構造			2
	3	絞りとシャッタースピードの関係性とその効果			6
	4	【構図・アングル・トリミング】			2
	5	商品撮影のライティングと考え方			2
	6	制作課題【商品撮影】			10
	7	商品撮影講評			2
	8	人物撮影のライティングと考え方			2
	9	制作課題【人物撮影】			10
	10	人物撮影講評			2
	11	公募出品作品制作			10
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				50
教科書	自作プリント教材・(構図・ライティング・露出) 参考写真教材				
時間外学習	ロケーション作品1点以上の制作 公募出品作品制作				
成績評価方法	取り組み姿勢40pt、課題作品60pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					