

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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習・実習	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 3.20以上のショートカットキーを使いこなすことができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】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			5
	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			2
	15	【問題集テスト】模擬問題2・模擬問題1解答、復習			2
	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			4
	20				
	21				
	22	※次頁、CGデザイン基礎(Photoshop)と合算			50
	23				
	24				
	合計時間数			110	
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	検定対策として模擬問題の解き直し				
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 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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	前期
授業科目	CGデザイン基礎(Photoshop)	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン業務で必須となるドローソフト及びペイントソフトの基本操作について学習する。				
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	授業計画及びPhotoshopでできる事(作品制作例の紹介)			2
	2	<序章> Adobe Photoshopとは			2
	3	<Chapter1> Photoshopの基本操作			2
	4	<Chapter2> 選択範囲の作成			2
	5	<Chapter3> 画像の移動と変形			2
	6	<Chapter4> カラーモードと色調補正			4
	7	<Chapter5> ペイント			4
	8	<Chapter6> レイヤー操作			4
	9	<Chapter7> パスとシェイプ			4
	10	<Chapter8> テキスト			4
	11	<Chapter9> フィルター			2
	12	<Chapter10> 画像の入出力			2
	13	スタンダード模擬問題1			4
	14	スタンダード模擬問題2			4
	15	スタンダード模擬問題3			4
	16	スタンダード模擬問題4			4
	17				
	18				
	19				
	20				
	21	※前頁、CGデザイン基礎(Illustrator)と合算			60
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				110
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	取り組み姿勢30pt 出席状況10pt 課題提出30pt 検定取得30pt 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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習	講義時期	後期
授業科目	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"> ・色彩に関する知識をもとに目的達成に向けた戦略的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【色の働き】			1
	2	【透過】			1
	3	【目のしくみ】【照明と色の見え方】			2
	4	【混色】			2
	5	【色の三属性】			2
	6	【PCCS】			2
	7	【色の心理的効果】【色の連想と象徴】【色の視覚的効果】			2
	8	【色彩調和】			2
	9	【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
	10	【色彩と生活】			2
	11	検定対策(模擬試験)			2
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				20
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	学習内容を応用したコンテスト出品作品を1点以上作成				
成績評価方法	取組み姿勢30pt、模擬問題30pt、試験結果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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	通年
授業科目	キャラクター制作実習	担当者	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームの実装を想定したキャラクター制作を行い、“自分の好きなイラスト”ではなく、自身の技術を用いて”ゲームの世界観・雰囲気・絵柄のタッチ”などを統一する意識を身に付ける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・CLIP STUDIO PAINTを使用して、世界観に合わせたキャラクターを制作することができる ・期日までに指定の課題を完全な状態で提出することができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】ゲームにおいてイラストが持つイメージについて			1
	2	【クリップスタジオの使い方を学ぶ】			
	3	＜ペンタブ＞正しいペンタブの操作方法を知る			1
	4	＜塗り絵演習＞レイヤーの理解、ブラシの特色、画面操作方法など			6
	5				
	6	【課題】世界観を統一したイラストの制作(1点)			22
	7	＜第1回＞ブレインストーミング:チームでゲームの世界観を決める			
	8	↳ゲームのハード・プレイヤー・時代・ジャンルなどプレゼンする			
	9	＜第2回＞キャラクターの詳細を決める			
	10	↳各々の描きたいキャラクター(人・人外問わず)の肉付けを行う			
	11	↳その時、キャラクターの立ち位置(メイン・モブ・敵)も決める			
	12	＜第3回＞リファレンス集め			
	13	↳キャラクターを制作する前に、参考となる画像を集めボードを作る			
	14	↳キャラクターのイメージおよび装飾品・衣装・武器なども含める			
	15	＜第4回＞キャラクターの制作			
	16	↳A4・300dpi・RGBキャンバスにキャラクターを1体制作			
	17	↳チームで制作する際のルールを決める(加工方法など)			
	18	↳ラフ・下書き・ペン入れ・着色の各段階で提出し添削・修正する			
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				30
教科書	オリジナル授業指示書及びオリジナル教材				
時間外学習	授業で習得した技術の復習及び作品制作				
成績評価方法	授業態度20pt、協調性20pt、課題の提出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					

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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義	講義時期
授業科目	志学 I	担当者	渡具知 斉	科目必修区分
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			
	1	序章:学習のねらいと目標		
	2	第1章:感謝		
	3	第2章:感動		
	4	第3章:思いやり・気くばり		
	5	第4章:明朗		
	6	第5章:挨拶		
	7	第6章:素直		
	8	第7章:プラス思考		
	9	第8章:チャレンジ精神		
	10	第9章:永久戦力		
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
	16			
	17			
	18			
	19			
	20			
	21			
	22			
	23			
	24			
	合計時間数			
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40pt、毎回の授業レポート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				

前期

必修

能力を目

--

授業時間数

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

20

--

--

--

--

--

--

--

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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習・実習	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	・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 ・就職活動時のアポイントメントの取り方、ビジネス電話の基本を身につける ・ビジネスメールの書き方を習得する				
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(表情訓練、発声練習、語先後礼)			2
	3	【演習】立つ姿勢とお辞儀の仕方			2
	4	【演習】お辞儀の種類と使い分け			2
	5	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
	6	言葉遣い(敬語の種類と使い分け)			6
	7	ビジネスメールの書き方			2
	8	ビジネス文書(封筒の書き方)			2
	9	電話対応の基本			2
	10	【演習】電話のかけ方			2
	11	【演習】電話の受け方			2
	12	【演習】アポイントメントの取り方			4
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				30
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%) 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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	後期
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 ・自己分析を行い、それを基に自己PRが作成できる ・実際の面接に備えた心構えと対応ができる 				
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			1
	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			1
	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			2
	5	【第5回】自分をアピールできる自己PR文を作成する			15
	6	【第6回】センスアップセミナー入退室、受付、面接練習			20
	7	【第10回】社会保険(雇用・健康・年金・労災)を知る			1
	8	【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
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				45
教科書	就職活動の進め方				
時間外学習	希望職種の業界研究				
成績評価方法	授業態度20pt、センスアップセミナー評価40pt、課題提出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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	通年
授業科目	ドローイング	担当者	加納 斉親	科目必修区分	必修
授業概要	キャラクター制作に活かせる基礎的な知識や概念、解剖学的人体構造および部位の稼働領域等の把握、描画における遠近法、各種透視図法、画面構成や構図による効果、諧調表現、質感表現などを通して、空間把握ならびにモノの観方・捉え方・洞察力を科学的に鍛え、描画力・表現力を質的に高める。				
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デザインが描画・展開できる様になる。 ・透視図法に基づいた立体図形、建築物、風景などが描画・展開できる様になる。 ・透視図法に基づいた風景や環境内に人物や物体を配置し、構成・表現できるようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デッサン(素描＝モノの観方)を科学的に理解する為の基礎講座、鉛筆の削り方			2
	2	空間概念、重力、人体構造、重心、色彩概念、視覚で捉える領域の限界について			2
	3	人体構造1(骨格の構造)、間接の可動範囲を活かした表現基礎			2
	4	トレーニング1:人物模写(机・イス・道具を使う)、部位模写(鉛筆、箸を持つ)			4
	5	人体構造2(血管・臓器等の位置)、各部位の理解、透過した表現			2
	6	トレーニング2:目、鼻、口、耳、部分イラスト、立体に付随させる表現			4
	7	人体構造3(筋肉の構造)、各部位の緊張・弛緩状態を活かした表現基礎			2
	8	トレーニング3:人物模写(赤ちゃん、幼児、少年少女、青年、社会人、老人等)			4
	9	人体構造4(肌、髪、目、爪、他の質感描写)、遠近法における光の当たり方			4
	10	キャラクター・デッサン演習1:騎士、侍、忍者、お姫様(*選択制)			6
	11	野菜、食品、器、小物などの描き分け			6
	12	透明のモノ、鏡面のモノ、液体、金属などの描き分け			8
	13	テーマによる自由表現1「未来的ファッションを身にまとった剣士」			6
	14	一点透視図法、家屋、ビル、街並、自然、屋内、トレーニング及びパース実習			8
	15	二点透視図法、家屋、ビル、街並、自然、屋内、トレーニング及びパース実習			8
	16	三点透視図法、家屋、ビル、街並、自然、屋内、トレーニング及びパース実習			8
	17	オリジナル・パース・デッサン演習1(*参考写真選択による)			8
	18	絵画表現の研究:空気遠近法、ディフォルメ、装飾的構図			6
	19	三面図を基に立体を想定する実習			4
	20	自転車、バイク、車、ヘリコプター、飛行機等の描写実習			9
	21	道路、信号、建物、山々、空等の描写実習			9
	22	テーマによる自由表現2「正義の味方と家来の獣」			6
	23	食べ物の表現 :ラーメン、カレー、パスタ、揚げ物、一品料理(*選択制)			6
	24	年度修了作品、応募作品制作			11
	合計時間数				135
教科書	PDFベースの独自教材(授業以前に共有、授業の初めに印刷し配布し演習する形式)				
時間外学習	各自のペースで人物や生物、静物、景色などの写真を撮影し、分類を行う。				
	学校付近のビルなどの時間帯別の定点観測、光の当たり方、色の移り変わりの理解				
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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習・実習	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)の重要性を理解し、魅力的な作品が制作できるようトレース演習を経た作品制作を行い、技術力の向上を図る				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プロが制作しているものと同じデザインを、PhotoshopやIllustratorを使って制作できる ・テーマに合わせた作品制作ができる ・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 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】学生が作るデザインとプロが作るデザインの違い			2
	2	【トレース学習】			10
	3	「デザインのドリル」を使用し、見本と同じようなデザインを制作する			
	4	・作品制作でのPhotoshopとIllustratorの使い方を理解する			
	5	・同じデザインを作るにおいて、どのような気付きがなるのかを知る			
	6	・授業時間内でできないものは宿題とし、提出する			
	7	【課題①】Webバナー制作			15
	8	<例題トレース>1点…写真の加工、配色、文字のレイアウトなどの研究			
	9	<実習>PS、ILを利用した観光客向けバナーデザインの制作			
	10	<仕様>640px×480pxのwebサイト掲載イメージバナー×3			
	11	【課題②】Webレイアウト制作			20
	12	<例題トレース>1点…写真の加工、配色、文字のレイアウトなどの研究			
	13	<実習>PS、ILを利用した観光客向けWebサイトのレイアウト制作			
	14	<仕様>1366px×768pxのWebサイトのトップページ1点			
	15	【課題③】			13
	16	自分の作品を載せるためのポートフォリオのレイアウトテンプレートを制作する			
	17	<実習>ILを利用したレイアウト制作(2ページ)			
	18	<仕様>A4サイズ見開きで作成			
	19	<載せるべき情報>作品、制作ソフト、制作時間、キャプション 他			
	20				
	21				
	22				
	23				
24					
	合計時間数				60
教科書	デザインのドリル				
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	前期:出席率20pt、授業態度30pt、課題提出50pt 後期:授業態度20pt、課題提出80pt 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	ITエンジニア科(2年制) 1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	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	クラスメイトとの協調性やチーム制作などのイベントを通し、社会人としての意識を持って行動できる人間性を育む。				
到達目標	自分の置かれた環境や立場を理解し、自ら進んで行動することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	<新入生オリエンテーション>			10
	2	学生のでびき、カリキュラム、スケジュール、学校生活のルールなど			
	3				
	4	<デザインキャンプ及びクリエイターキャンプ発表会>			2
	5	上級生の制作した作品を見ることにより、創作意欲を高める			
	6				
	7	<クリエイターキャンプ(実践)>			16
	8	上級生とともに1週間という期間でテーマに沿ったデザイン制作を行う			
	9				
	10	<卒業生送別会>			2
	11	卒業生との思い出づくりのためのイベントを運営・実施			
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				30
教科書	なし				
時間外学習	短期集中制作イベントなどでの作品制作				
成績評価方法	授業態度20pt、協調性30pt、課題の提出30pt、完成度20pt 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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	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の基礎技術の応用でゲームグラフィックを作成し、仕事としてのデザインの理解度を深め表現する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームグラフィックを作成するうえでの、ターゲットを意識した制作を行うことができる ・制作した作品の企画意図や遊び方などを説明することができる ・PhotoshopやIllustratorの操作の理解度を深め、効率の良い制作方法を知る 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】課題の説明			1
	2	<課題>スマートフォンゲームを想定したゲーム画面の制作			
	3	制作物:ゲームトップ画面、プレイ画面(最低2画面)			
	4	キャラクター1体、アイテム画像、ポスター1点			
	5	【企画】			
	6	市場調査を行い、“売れるゲーム案”を考える			4
	7	企画書作成:ターゲット、コンセプト、ゲーム詳細を考える			
	8	スケジュール作成:作業の洗い出しとマイルストーンを決める			
	9	【制作】			36
	10	ラフ制作、ワイヤーフレーム、本制作の流れで制作する			
	11	マイルストーンごとに提出を行い、進捗管理をする			
	12	【プレゼン資料作成】			1
	13	「ゲームを購入するかどうか考えている人」が聞いているプレゼンを			
	14	想定し、プレゼン資料の作成とプレゼン内容を考える			
	15	【発表】			3
	16	企画意図や制作したゲームの面白さが伝わる発表を行う			
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				45
教科書	オリジナル授業指示書及びオリジナル教材				
時間外学習	授業時間内で制作できなかった課題の制作進行				
成績評価方法	授業態度20pt、課題提出30pt、プレゼンテーション30pt、完成度20pt 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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	実習、講義、演習	講義時期	前期
授業科目	3DCG制作基礎	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Mayaの基本操作、モデリング・アニメーションの基礎技術について習得し、基本的な制作の流れを理解していく。				
到達目標	・ゲーム用モデルの制作、キャラクターアニメーション制作の流れを理解する				
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 Mayaの基本操作			2
	3	2章 モデリング基礎			
	4	・プリミティブ			1
	5	・さまざまなモデリング手法			4
	6	3章 UV展開とテクスチャ			
	7	・UV展開の基礎			2
	8	・テクスチャ作成の基礎			4
	9	4章 モデリング応用			
	10	・モデリング実習			12
	11	・UV展開とテクスチャ作成			6
	12	5章 マテリアル基礎			
	13	・マテリアルの種類			2
	14	・マテリアル作成			4
	15	6章 リギング基礎			
	16	・スケルトン基礎			4
	17	・スキニング基礎			6
	18	・リグの作成			6
	19	7章 アニメーション基礎			
	20	・キーフレーム			4
	21	・アニメーションエディタ			4
	22	・デフォームとコンストレイント			6
	23	8章 作品制作実習			
	24	・プロップ制作			16
	25	・背景制作			22
	26	・キャラクター制作			29
	27	・キャラクターアニメーション制作			14
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				150
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版				
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(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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	後期
授業科目	3DCG制作実習	担当者	金城 光友	科目必修区分	必修
授業概要	モデリング・アニメーションのオリジナルの作品制作を通してCG制作アプリケーションMayaを使用した実践的CG制作のワークフローを学ぶ。				
到達目標	キャラクターモデリング・背景制作・キャラクターアニメーションの基礎ができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	1章 プロップ制作			
	2	・制作準備			2
	3	・モデル作成			8
	4	・UV展開			4
	5	・テクスチャ制作			10
	6	2章 背景制作			
	7	・制作準備			4
	8	・モデル作成			12
	9	・UV展開			5
	10	・テクスチャ制作			14
	11	3章 ローポリゴンキャラクタ制作			
	12	・制作準備			5
	13	・モデル作成			16
	14	・UV展開			5
	15	・テクスチャ制作			16
	16	・リギング			6
	17	4章 キャラクターアニメーション			
	18	・基本動作			8
	19	・アクション			8
	20	・演技			12
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				135
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版				
時間外学習	課題制作でのモデリング、テクスチャ作成、アニメーション制作				
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	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	ITエンジニア科(2年制)1年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	ゲームプランナー基礎	担当者	池村 匡哉	科目必修区分	必修
授業概要	① ゲームの仕事の種類と、ゲームを仕事にするのに必要なこと/ものの解説 ② アイデアの出し方と企画書へのまとめ方の解説とワーク				
到達目標	① ゲームに関わる仕事について、就活の選択肢となるような知識を得る ② ゲームになるアイデアを考え、それを企画書に作ることができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	この授業の目的と目標の解説、学習ルートマップの提示 課題:ゲームについてのアンケート			0.5
	2	ゲーム業界の仕事と、それに求められること・もの			0.5
	3	ゲームは何からできているか?:非対称対戦・鬼ごっこのデータとルール			1
	4	アイデアは「組み合わせ」でつくる:言葉の組み合わせ 課題:ふしぎな言葉を5個作る			1
	5	アイデアは「組み合わせ」でつくる:面白そうな言葉を組み合わせる 課題:ふしぎな言葉を5個作る			1
	6	「ふしぎな言葉」から状況を作る:それを使うメリットとデメリットを作る 課題:400字のお話しを考える			1
	7	1枚企画書作成①:1枚企画書の要素と、書き方の流れ、テーマの解釈 課題:テーマから想像できる動詞を10個書く			1
	8	1枚企画書作成②:動詞から「ふしぎな言葉」を作り、状況説明の文章を作る 課題:コンセプトの文章を1つ作る			1
	9	1枚企画書作成③:メインキャラクターを作り、画面イメージと操作を決める 課題:基本操作と画面イメージ作成			1
	10	1枚企画書作成④:基本操作の応用例を作る/ 課題:基本操作の応用例を作成			1
	11	1枚企画書作成⑤:ミスする要素、ゲーム全体の発展例 課題:ゲーム全体の発展イメージを作成			1
	12	1枚企画書作成⑥:タイトルの決め方と企画全体の整理 課題:1枚企画書を作成し提出する			1
	13	企画書へのフィードバック 課題:企画書をブラッシュアップして提出する			1
	14	5枚企画書の構成の解説			1
	15	「ふしぎな言葉」とストーリーラインからゲームへ繋げる手法			1
	16	ゲームは「感情」で繋がっていく:アフォーダンスとシグニファイア 課題:5枚企画書を作成し提出する			1
	17				
	18				
	19				
20					
合計時間数				15	
教科書	講師作成のスライド、プリント(Google Classroomで配布予定)				
時間外学習	あり(指定したゲームのプレイ、動画の視聴、講義中に終わらなかったワークの残り制作)				
成績評価方法	課題提出(10回):60%、企画書提出(2回):20%、出席:20%				
	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	ITエンジニア科(2年制) 1年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	後期
授業科目	UIデザイン制作	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム画面やWeb画面を想定したUIの作成方法を学習する。				
到達目標	PC・スマートフォン・タブレット・TV等のデバイスを対象にインターフェイスのデザインを組み立てる事が出来るようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デザインの目的とUI/UX			5
	2	物理的な制約			5
	3	ソフトウェアの影響			5
	4	人間の認知特性			5
	5	階層と構造			5
	6	ナビゲーションとインタラクション			5
	7	応用作品制作			10
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				40
教科書	自作プリント PP資料 教材				
時間外学習	制作事例及びデバイス研究				
成績評価方法	取組み姿勢40pt、課題制作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					

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	ITエンジニア科(2年制) 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Ⅱ	担当者	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	画像制作の依頼を受け、制作における必要な技術・知識を身につける。また、市場調査をおこない、自分が作りたいものではなくどのようなものがユーザーに求められているのかを知り、それを制作物へ反映させる技術を学び身につける。				
到達目標	1. 期日までに指定の課題を完全な状態で提出することができる 2. 就職活動で活用できるクオリティを保った作品を制作することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【ゲーム大賞】			32
2	ゲームプログラムコースから依頼のある「ゲームタイトルロゴ」と				
3	「ゲームUI」をコンペティション形式で制作を行う				
4	一人あたりロゴ:3点 UI:1作品				
5	コンペティションで選ばれたものは納品までブラッシュアップを行い、				
6	選ばれなくても完成をさせる				
7					
8	【オリエンテーション】ゲームグラフィックでお金を稼ぐには				2
9	<課題1企画>ユーザーの需要、流行りを知る				
10	【第1回】ブレインストーミング:市場調査				8
11	└近年流行りのゲームを調べ、その中でどのような絵柄・ジャンルの				
12	ゲームグラフィックが多いか統計を取り、サンプリングする				
13	【第2回】ノウハウ集め・習得				10
14	└サンプリングしたグラフィックがどのように描かれているか研究する				
15	└サンプルの模写制作を行い、自ら技法を考える				
16	【第3回】研究成果と企画の発表				4
17	└ユーザーの需要を考え、どのような世界観・ゲーム性・グラフィックが				
18	求められているのかをまとめ発表する				
19	└需要をふまえた上で、制作したいゲームグラフィックを考える				
20	<課題2実践>				
21	【企画をもとに制作を行う】				54
22	※個人制作・チーム制作は問わない				
23	※都度講師のチェックを受け、アドバイスを成果物へ反映させる				
24	※ポートフォリオを数ページ埋めることができるような制作物にする				
25	└背景・キャラクター・UIなど子細までこだわって制作する				
26	└合わせてイメージポスターも制作する(A3サイズ)				
27	【発表】				5
28	模擬提案型プレゼンテーションを行う				
29	このゲームはどのようなアピールポイント・セールスポイントがあるかを				
30	発表しクラスで評価をつける				
	合計時間数				115
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	授業時間内で制作できなかった課題の制作、及び作品の制作				
成績評価方法	【前期】授業態度20pt、ゲーム大賞作品提出40pt、作品完成度40pt 【後期】授業態度20pt、課題①提出40pt、課題②提出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	ITエンジニア科(2年制) 2年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	通年
授業科目	ドローイング	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	空間把握能力、人物の質感技法の習得をする事で表現の幅を広げ、より深い背景表現もができるよう学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・遠近法・空気遠近法を取り入れた風景・静物作品が作れるようになる。 ・質感描写訓練を通して、狙いや目的に応じたCG作品のテクスチャー表現へと反映させる事が出来るようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	遠近法と空気遠近法			15
	2	静物描写			15
	3	人体デッサン			10
	4	人体パーツの描写			10
	5	基礎応用作品制作			20
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				70
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	実際の静物・風景研究				
	人体の構造研究				
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					

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	ITエンジニア科(2年制) 2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	3DCG制作実践	担当者	金城 光友	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームCG制作で必要となる工程、モデリング・テクスチャ・リギング・アニメーションを実際に課題制作の工程で学び、知識・技術を習得する。				
到達目標	ゲームCG制作のワークフローを理解し、ゲーム用CGの制作またはキャラクターアニメーション制作ができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	1章 ゲームCG背景制作			
	2	・制作準備			6
	3	・モデリング			14
	4	・UV展開			6
	5	・テクスチャ作成			12
	6	2章 リアル系ゲームキャラクター制作			
	7	・制作準備			8
	8	・モデリング			20
	9	・UV展開			6
	10	・テクスチャ作成			14
	11	・リギング			6
	12	3章 アニメーション			
	13	・アニメーションと物理学			13
	14	・アクションとカメラワーク			6
	15	・キャラクターアニメーション実践			25
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				136
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 第4版、作りながら覚える Substance Painterの教科書				
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(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	ITエンジニア科(2年制) 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	牧志 明子	科目必修区分	必修
授業概要	レイアウトデザインを制作する上で必要な余白・揃える・グループ化するといった要素を理解し、クライアントを意識した広告物の制作技術を身につける。また、自分の作品を魅力的に見せることのできるポートフォリオレイアウトの製作技術も身につける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・余白を意識したレイアウトづくりができ、客観的な意見を受け入れ反映することができる(ブラッシュアップ) ・各授業の課題や自主的に制作した作品をレイアウトし、20ページ以上のポートフォリオを制作する ・クライアントやユーザーを意識した訴求ポイントを理解し、表現することができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】 ゲーム系広告デザインについて			1
	2				
	3	<課題①>ゲームバナー制作 4点			32
	4	ゲームのイベントバナー及びガチャバナーを想定しデザインを制作			
	5	訴求ポイントの理解、キャラクターの見せ方、文字装飾を学ぶ			
	6				
	7	<課題②>ゲームリリースイメージのwebレイアウト制作			49
	8	ゲーム事前登録サイトをイメージしたWebレイアウトのデザインを制作			
	9	・ゲームグラフィックについては作品制作Ⅱと連動したものを使用			
	10	・ゲームの面白さ、魅力が伝わるレイアウトを学ぶ			
	11				
	12	<通期課題>ポートフォリオ制作			30
	13	就職活動用のポートフォリオの制作			
	14	・最低20ページを制作			
	15	・自分の作品の見せ方、レイアウトの工夫によるアピールを学ぶ			
	16	・制作物が完成した都度、ポートフォリオを刷新する			
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				112
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	授業時間内で制作できなかった課題の制作、及び作品の制作				
成績評価方法	授業態度20pt、課題提出40pt、作品完成度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	ITエンジニア科(2年制) 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	浦崎 直登	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。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・会社訪問のアポイントメントが取れるようになる ・企業とのビジネスメールのやり取りが出来るようになる ・企業の特徴に応じた自己PRが出来るようになる ・名刺交換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 業界の傾向 就職活動の進め方			2
	2	自己分析、自己PRの書き方			5
	3	履歴書作成			7
	4	電話がけ・ビジネスeメールの作成			4
	5	就職面談(希望職種のヒヤリング)			6
	6	企業研究			10
	7	求人情報の収集とマッチング			15
	8	受験企業職種の情報収集			8
	9	面接練習/名刺交換練習			15
	10	内定獲得後の業界研究			9
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				81
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	取組み姿勢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	ITエンジニア科(2年制) 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	社会人に求められる能力(社会人基礎力)について理解し、その能力を元にロールモデルを探し論理的に考え方、伝え方の手法を学び、自身の志を立て伝える。				
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	ITエンジニア科(2年制) 2年次	授業方法	講義・実習	講義時期
授業科目	総合学習	担当者	浦崎 直登	科目必修区分
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・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、チャレンジ精神力)に基づいて行動することが出来る。			
授業計画	内 容			
	1	【進級オリエンテーション】 目標設定など		
	2	【クリエイターキャンプ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		
	3	【クリエイターキャンプ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		
	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		
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
	合計時間数			
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	取組み姿勢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				

通年
必修
力・積極
、永久戦
授業時間数
1
13
13
4
31

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	ITエンジニア科(2年制) 2年次	授業方法	実習、講義、演習	講義時期	通年
授業科目	VFX映像制作	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。3DCGで制作した素材を使った合成映像の作成を学ぶ。				
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。3DCGと実写との合成映像を作れる。				
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			4
	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	19章 Maya レンダリングの基本			8
	21	20章 Maya ライト・カメラ			14
	22	21章 CG合成映像実習1			16
	23	22章 CG合成映像実習2			16
	24				
	合計時間数				130
教科書	After Effects FIRST LEVEL、Autodesk Maya トレーニングブック 第4版				
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	ITエンジニア科(2年制) 2年次	授業方法	講義・実習	講義時期	前期
授業科目	キャラクター制作	担当者	保里 安則	科目必修区分	必修
授業概要	イメージを絵として再現する為のパス、色彩設計、バランス等の基礎を習得。キャラクター設定の基礎を理解し、世界観を含めたキャラクターをデジタルイラストで制作。				
到達目標	テーマ(設定、仕様書)に応じたキャラクターが制作できるようになる。 ユーザーの求める世界観を理解し背景を含めたキャラクターが制作出来るようになる。				
授業計画表	内 容内 容内 容				授業時間数
	1	年間スケジュール確認、自作品紹介、アンケート			2
	2	デジタル制作、CLIP STUDIO、ペンタブ操作の確認			2
	3	課題線画をペンタブでトレース練習			4
	4	ラスターレイヤーで出来る事の確認			2
	5	ベクターレイヤーで出来る事の確認			2
	6	パスの基礎、クリスタのパス定規の使い方の確認			4
	7	パス定規を使って室内線画と彩色			6
	8	パス定規を使って建物作画と彩色			6
	9	キャラクター作画の基礎・各種頭身バランスを理解する			2
	10	7、8で作画した背景に合わせて人物を作画配置する			8
	11	課題設定、仕様書を読み込みキャラクターを複数作画(2頭身)			6
	12	課題設定、仕様書を読み込みキャラクターを複数作画(8頭身)			6
	13	課題のテーマに沿ってキャラクター設定を文字で作成			2
	14	13で作成した設定に沿って背景、人物を作画			10
	15	イラスト作品制作			10
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				72
教科書	自作教材、動画教材、参考作品など				
時間外学習	なし				
成績評価方法	授業態度、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					

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	ITエンジニア科(2年制) 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	浦崎 直登	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			30
	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			14
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				84
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				
	業界・商品研究				
成績評価 方法	取組み姿勢10pt、制作物40pt、プレゼン資料作成20pt、プレゼン発表30pt				
	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					