

## シラバス

令和 4 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	大槻 絵里子	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	illustratorの起動と基本操作			1
	2	基本操作(オブジェクトの作成)			3
	3	基本操作((オブジェクトの作成)			2
	4	文字ツール			3
	5	文字ツール			2
	6	様々な機能			2
	7	様々な機能			1
	8	ペンツール			1
	9	ペンツール			3
	10	クリッピングマスク			3
	11	グラデーション			2
	12	グラデーション			1
	13	グラデーション			1
	14	アピアランス			3
	15	レイヤー			3
	16	ロゴマーク制作			2
	17	グラフ制作			1
	18	Webボタン制作			1
	19	名刺制作			3
	20	検定対策・問題集			13
	21	検定対策・過去問題			15
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				66
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 4 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	大槻 絵里子	科目必修区分	必修
授業概要	画像加工やWebデザイン制作の上で必須となるPhotoshopについて基本操作を学習し、それを応用した技術を身につける。				
到達目標	1.Photoshop検定スタンダード級以上を取得できる 2.PhotoshopでWebバナーを制作することができる 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	Photoshopの基本操作			3
	2	基本操作(選択ツール)			2
	3	基本操作(色調補正、フィルター)			2
	4	基本操作(レイヤー)			2
	5	基本操作(レイヤーマスク)			2
	6	基本操作(調整レイヤー)			2
	7	基本操作(アルファチャンネル)			2
	8	基本操作(切り抜き)			2
	9	基本操作(保存形式)			2
	10	演習(ポストカード制作)			2
	11	演習(Webバナー制作)			2
	12	検定対策・問題集			6
	13	検定対策・過去問題			24
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				53
教科書	Photoshopクイックマスター/Photoshop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 4 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	通年
授業科目	色彩論	担当者	大槻 絵里子	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"> <li>・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</li> <li>・AFT色彩検定3級の取得</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入【色の働き】			2
	2	【透過】			2
	3	【目のしくみ】【照明と色の見え方】			3
	4	【混色】			3
	5	【色の三属性】			3
	6	【PCCS】			3
	7	【色の心理的効果】【色の連想と象徴】【色の視覚的効果】			3
	8	【色彩調和】			3
	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】			3
	10	【色彩と生活】			3
	11	検定対策(模擬試験)			8
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				36
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 4 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	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を基に、2Dキャラや、ゆるキャラ、イメージキャラなどを制作する。また表現に必要なアニメーション技法、絵コンテの制作などについても学ぶ。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PhotoshopやLive2Dなどを利用した、2Dキャラクター制作</li> <li>・ゆるキャラやLINEスタンプに応用可能なキャラクター制作</li> <li>・企業イメージに合うキャラクターなどを想定したキャラクター制作</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	世界のキャラクターを比較・考察し、作成コンセプトや表現技法の基礎を学ぶ			4
	2	基本的な図形を使ったキャラの試作(花の妖精)			4
	3	自由な線で描くキャラの試作(海の生き物)			4
	4	Illustratorによるトレースと稼働部分の部品の描き分け			6
	5	歩く表現の制作、横から見た人や車、鳥、犬、猫など			6
	6	GIFアニメーションの書き出しテスト			3
	7	ゆるキャラの制作1(昔話などから自由に選択)			4
	8	ゆるキャラの制作2(地元のPR)			4
	9	Illustratorによるトレースと稼働部分の部品の描き分け			3
	10	GIFアニメーションなどの書き出しテスト			4
	11	バスタップの表現、顔と吹き出しで見せるLINEアイコンを想定したキャラ開発			4
	12	Photoshopによる部品のレイヤー分け			3
	13	企業のイメージキャラクター制作1			4
	14	企業のイメージキャラクター制作2			4
	15	合評による客観的評価によって、キャラ特性を伸ばすポイントを見つける			2
	16	沖縄の観光振興を目的としたキャラ開発			7
	17	アウトラインデータ化を施す			4
	18	他県の観光振興を目的としたキャラ開発			8
	19	アウトラインデータ化を施す			4
	20	合評による客観的評価によって、キャラ特性を伸ばすポイントを見つける			2
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				84
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、擬人化について資料をまとめる				
	Illustrator/Photoshopの習得を促す				
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 4 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	前期
授業科目	志学 I	担当者	島袋 誠友	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察する。				
到達目標	KBC学園の教育理念に掲げられた『人財』を目指し、人間性を磨き各自の『志』をたてるために『学生クレド』について理解を深め、実行できる。				
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			1
	11	振り返り			1
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				20
教科書	志学 I・II				
時間外学習	学習後は、クレドに基づいた行動をするよう意識してください。				
成績評価方法	授業態度30pt、毎回の授業レポート70pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

## シラバス

令和 4 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	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"> <li>・立場の違いを考えた言葉遣いができる</li> <li>・面接時の基本的な立ち居振る舞いを身につける</li> <li>・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</li> <li>・ビジネスメールの書き方を習得する</li> </ul>				
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)			2
	2	第一印象の重要性(表情訓練、発声練習、語先後礼)			3
	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)			10
	7	ビジネスメールの書き方			4
	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				
	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 4 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	就職実務 I	担当者	大槻 絵里子	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"> <li>・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</li> <li>・自己分析を行い、それを基に自己PRが作成できる</li> <li>・実際の面接に備えた心構えと対応ができる</li> </ul>				
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			4
	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			2
	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			2
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				51
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 4 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、解剖学的な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"> <li>・人体構造に留意したキャラクターデザインが描画・展開できるようになる。</li> <li>・透視図法に基づいた立体図形、建築物、風景などが描画・展開できるようになる。</li> <li>・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。</li> </ul>				
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、視覚で捉える領域の限界等を学ぶ			4
	3	人体構造1(骨格の構造)、関節の可動範囲を活かした表現基礎			4
	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	色鉛筆表現(1)、Photoshopで効率的に描画する方法について基礎を学ぶ(1)			4
	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	色鉛筆表現(2)、Photoshopで効率的に描画する方法について基礎を学ぶ(2)			4
	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	色鉛筆表現(3)、Photoshopで効率的に描画する方法について基礎を学ぶ(3)			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「モンスター」を描く(Photoshop)			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	色鉛筆表現(4)、沖縄の街並みor沖縄らしい場所			8
	18	絵画表現の研究:空気遠近法、デフォルメ、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、飛行機等から2点選んで描写実習			9
	21	道路、信号、建物、山々、空等を含む2点の描写実習			9
	22	石膏デッサン(メディチ像)			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	色鉛筆表現(5)、植物の模写			6
	25	自画像の制作			6
	合計時間数				144
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 4 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	演習・実習	講義時期	通年
授業科目	レイアウトデザイン I	担当者	大槻 絵里子	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"> <li>・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</li> <li>・テーマに合わせた作品制作ができる</li> <li>・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</li> </ul>				
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】			25
	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得られるのかを知る			
	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＞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			22
	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＞Webサイトのトップページ1点			
	15	【課題③】			15
	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				
	25				
	合計時間数				79
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	実務家	備考			
実務経験紹介	デザイン業界(雑誌編集、Webバナー制作など) 7年				

## シラバス

令和 4 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	大槻 絵里子	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>			16
	2	学生のおてびき、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	<他学科交流イベント>			6
	11	他学科学生との思い出づくりのためのイベントを運営・実施			
	12				
	13	<卒業生送別会>			6
	14	卒業生との思い出づくりのためのイベントを運営・実施			
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				46
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 4 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	大槻 絵里子	科目必修区分	必修
授業概要	これまでに習得した技術を応用し、画像編集、DTP、動画、Webデザインをテーマに合わせて作品を制作する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ターゲットやクライアントを意識し、企画立案、制作、発表までを行うことができる</li> <li>・周囲との協力、スケジュール管理など、社会人としてのコミュニケーション、自己管理ができる</li> </ul>				
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			
	2	ラフ企画書制作			2
	3	ラフ企画書制作			2
	4	ラフ企画書制作			2
	5	【サムネール】			
	6	サムネール制作			2
	7	サムネール制作			2
	8	サムネール制作			2
	9	【キャンプ】			
	10	キャンプ制作(3本)			2
	11	キャンプ制作(3本)			2
	12	キャンプ制作(3本)			2
	13	【本制作】			
	14	メインツール、サブツール制作			3
	15	メインツール、サブツール制作			3
	16	メインツール、サブツール制作			3
	17	【プレゼンテーション】			
	18	プレゼン準備			2
	19	プレゼン準備			2
	20	プレゼンテーション			3
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				34
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 4 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	前期
授業科目	映像制作 I	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」「写真撮影」「動画編集」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	目的に応じた構図設定、ライティングが独自で設定出来るようになる。 目的に応じてレンズ選択・撮影機器の設定が独自で出来るようになる。 目的達成に向けた動画作品が独自で作れるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【導入】映像表現の可能性			2
	2	各種カメラ機材の使用手法			6
	3	絞りとシャッタースピードの関係性とその効果			4
	4	【構図・アングル・トリミング】それぞれの効果			2
	5	被写体別のライティングと考え方			2
	6	写真作品課題制作			8
	7	Adobe premiereでできる表現			2
	8	Adobe premiere操作方法			8
	9	サウンドレコーディング			2
	10	クロマキー合成技法			4
	11	映像作品課題制作			12
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				52
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、写真課題作品30pt、映像課題作品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 4 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	通年
授業科目	Web制作 I (HTML)	担当者	渡具知 齊	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サイト作成の事前準備】			2
	2	【HTMLの基本】			6
	3	【CSSの基本】			6
	4	【Webサイトの作成】			6
	5	【レスポンス対応】			6
	6	【Webサイトの集客】			4
	7	【Webサイトの公開】			4
	8	【Webクリエイター能力認定試験 スタandard受験に向けて】			27
	9	【Bootstrap5の特徴と導入】			4
	10	【グリッドシステムを利用したページレイアウト】			10
	11	【コンテンツの書式設定】			10
	12	【ナビゲーションの作成】			10
	13	【Bootstrapを利用したWeb制作】 課題制作			14
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				109
教科書	HTML&CSSの教科書、Webクリエイター能力認定試験Standard問題集、Bootstrap4ファーストガイド				
時間外学習	時間内に完成できなかった課題の実装・提出 検定合格基準に達していない学生への補講対応				
成績評価方法	授業態度20pt、課題提出30pt、出席率20pt、検定取得状況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 4 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	作品制作 I	担当者	大槻 絵里子	科目必修区分	必修
授業概要	ポートフォリオを意識した作品制作、およびポートフォリオ自体の構築。紙媒体、Web媒体両面から構築を行い就職活動に向けて完成度を高めていく。				
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	【オリエンテーション】			
	2	ポートフォリオの重要性、採用となるポートフォリオとは			1
	3	企業分析、自己分析			2
	4	【紙ポートフォリオ制作】			
	5	台割制作			2
	6	プロフィールページ制作			4
	7	フォーマット制作			2
	8	現在までの作品流し込み			6
	9	【Webポートフォリオ制作】			
	10	Webポートフォリオのあれこれ			2
	11	vivivit登録、マイページ作成			2
	12	現在までの作品流し込み			6
	13	【作品充実】			
	14	作品充実の仕方、充実させたいページを考える			1
	15	DTPページの充実			6
	16	Webデザインページの充実			6
	17	映像ページの充実			6
	18	イラストページの充実			6
	19	企画ページの充実			8
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				60
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 4 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	前期
授業科目	商業デザイン	担当者	大槻 絵里子	科目必修区分	必修
授業概要	マーケティング、コピー、アイデア発想、プランニングなど、デザインをするうえで必須となる思考力、構築力を鍛える。コンペ応募、他学科コラボなど実践的な内容も取り入れ現場戦力を学ぶ。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインの他にコピーや訴求方法など、多方面からのクリエイティブアプローチができる。</li> <li>・ひとつの訴求から7本のアイデアを出せるようになる</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
		【発想演習】			
	1	発想演習グループワーク			2
	2	販売促進アイデアワーク			2
		【コラボ授業】			
	3	ICTマネジメント科とのコラボ授業__オリエンテーション			2
	4	ICTマネジメント科とのコラボ授業__チーム制作			2
	5	ICTマネジメント科とのコラボ授業__チーム制作			1
	6	ICTマネジメント科とのコラボ授業__チーム制作			2
	7	ICTマネジメント科とのコラボ授業__プレゼンテーション			2
		【コピー】			
	8	コピーについて			2
	9	キャッチコピー制作			2
	10	ボディコピー制作			2
	11	ターゲットについて			2
	12	マーケティングについて			2
	13	レイアウト授業補填			2
	【発想演習】				
14	自己分析、企業分析			4	
	【Web広告】				
15	Webにおける広告展開			3	
	【企画】				
16	プランニング、発想演習2			14	
	合計時間数			46	
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（雑誌編集、Webバナー制作など）7年				

## シラバス

令和 4 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	前期
授業科目	レイアウトデザインⅡ	担当者	大槻 絵里子	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"> <li>・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)</li> <li>・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</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
4月15日	1	名刺制作			1
4月19日	2	名刺制作			2
4月22日	3	名刺制作			1
5月2日	4	名刺制作、ポートフォリオ表紙制作			2
5月13日	5	名刺制作、ポートフォリオ表紙制作			2
5月20日	6	リデザイン(教科書)			2
5月25日	7	リデザイン(教科書)			2
6月8日	8	リデザイン(Webバナー)			2
6月10日	9	リデザイン(Webバナー)			2
6月13日	10	リデザイン(Webバナー)			1
6月17日	11	リデザイン(Webバナー)			2
6月24日	12	リデザイン(Webバナー)			2
7月1日	13	リデザイン(Webバナー)			2
	14	ポストカード制作			4
	15	雑誌ページ制作			4
	16	パッケージ制作			4
	17	インデデザイン			5
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				40
教科書	「あたらしいあしらい」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 4 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	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作りで企画・構成から実際の作成までを実践し、もの作りにおける一連の流れを学習する。				
到達目標	習得した技術・知識を応用し、目的に応じた様々なデザイン表現が出来るようになる。 「就職実務」授業や「公募出品」とリンクし、顧客目線を意識した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	プログラム表紙デザイン			10
	3	販売告知用チラシ作品制作			12
	4	ロゴマークデザイン			10
	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			10
	7	公募出展及び希望職種別個人作品制作			10
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				64
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30pt、課題作品50pt、公募出展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 4 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	3DCG応用	担当者	金城 光友	科目必修区分	必修
授業概要	CG制作での実践的な制作工程であるモデリング・UV展開・テクスチャ作成・レンダリング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	第1章 3DCG基礎			
	2	1. モデリング基礎			5
	3	2. ライティング・レンダリング基礎			4
	4	第2章 背景制作			
	5	1. スムーズメッシュモデリング			2
	6	2. 制作準備 モックアップ制作			12
	7	3. 制作計画 モックアップのテンプレ化			8
	8	4. モデリング			16
	9	5. UV展開			6
	10	6. テクスチャ作成			12
	11	7. レンダリング			6
	12	第3章 作品制作			
	13	1. 制作準備			6
	14	2. 制作			42
	15	3. コンポジット			6
	16	第4章 ゲームエンジン			
	17	1. Unityの基礎			4
	18	2. CGデータの移植			4
	19	3. キャラクター動作設定			8
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				141
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 12年				

## シラバス

令和 4 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	WEB制作Ⅱ	担当者	加納 斉親	科目必修区分	必修
授業概要	HTML/CSS/JSの基礎的理解を深めながら、テーマに沿ったWEBデザインを行い、ポートフォリオとして完成させる。またレスポンシブ対応のデザインや効果的なコンテンツの見せ方・仕組みについて学び、実践する。情報告知の拡散や販売促進の企画を伴うデザインの制作をWorgpressで実現する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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する。</li> <li>・ポートフォリオと連動するサブコンテンツサイト(Youtube)を1つ制作する</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ロゴ付きQRコードの制作演習、WEB販促の基本を知る(ポートフォリオへの応用を図る)			2
	2	WEB基礎知識の習得(1) 用語、文字コード、機種依存、ファイル作成などの基本			2
	3	WEB基礎知識の習得(2) HTML・CSSとデザイン自由度の相関を学ぶ			2
	4	バナー広告の制作演習(1)HTMLファイルへの反映を習得する			4
	5	WEBサイトデザイン基礎(1)単ページデザインの作成、ブートストラップ環境などの理解			4
	6	Photoshopアクション機能、WEB用の画像生成自動化について習得する			4
	7	WEBサイトデザイン基礎(2)単ページデザインをレスポンシブ対応にする			2
	8	WEBサイトデザイン基礎(3)をレスポンシブ対応の複数ページに変える			2
	9	ポートフォリオをWEB上にまとめる基礎演習			4
	10	Wordpressサイト制作演習(1) クイックインストールによる設置手順の理解、初期設定ま			4
	11	Wordpressサイト制作演習(2) 作品画像のアップを行い、簡単なポートフォリオ作成			8
	12	WEBサイトデザイン基礎(4) Adobeのポートフォリオサービスを利用する			4
	13	販促目的のサイトデザイン演習(illustrator/Photoshopを使ったデザイン作成)			6
	14	WordPressへのデザイン落とし込み			4
	15	HTML/CSS応用(1) 自由なレイアウト作成の基本と画面デザイン作成の連動を演習す			4
	16	HTML/CSS応用(2) 外部ファイル、JavaScriptの組み込みなどを演習する			4
	17	HTML/CSS応用(3) CSSによるアニメーション作成方法の演習する			6
	18	Googleアクセス解析の基礎を学ぶ、サーバー付帯のアクセスログの読み方を学ぶ			4
	19	Youtubeへの動画コンテンツアップと、ポートフォリオサイトへの反映			6
	20	様々なWEBサイトデザインを比較・考察。サイトデザインの善き形を理解し取り入れる。			6
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
合計時間数				82	
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 4 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	ITリテラシー実習	担当者	渡具知 斉	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・業務で使用される表計算ソフトの基本的利用技術を学ぶ。</li> <li>・インターネットの基礎知識、関連法規、利用者モラル、セキュリティ、被害について学ぶ。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的な表やグラフを作成することができ、目的に合わせて関数を使いこなすことができる。</li> <li>・インターネットを正しく利用することができ、ネットトラブルを回避できるようになる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	情報リテラシー 表計算			
	2	導入 授業スケジュール 検定の説明			1
	3	Excelの基本			1
	4	データの編集			
	5	表の編集			1
	6	ブックの印刷			1
	7	グラフと図形の作成			4
	8	ブックの利用と管理			2
	9	関数			4
	10	データベース機能			4
	11	検定対策 練習問題7回			12
	12	検定対策 模擬試験7回			13
	13	情報リテラシー インターネット活用			
	14	インターネットの基礎知識			1
	15	インターネットのしくみ			
	16	コンピュータウイルス			1
	17	セキュリティ			2
	18	インターネットでの被害			2
	19	インターネット関連の法規			2
	20	インターネット利用者のモラル			2
	21	検定対策 iBUTインターネットベーシックユーザーテスト			11
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				64
教科書	Excel2019クイックマスター基本編、Excel3級問題集、インターネットベーシックユーザーテキスト				
時間外学習	授業の予習復習、模擬問題の練習などを行ってください。				
成績評価方法	授業態度20pt、課題提出20pt、出席率20pt、検定取得状況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 4 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	後期
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。 ビジネス著作権検定の取得。				
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			2
	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)			3
	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			4
	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				
	25				
	合計時間数				40
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 4 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"> <li>・会社訪問のアポイントメントが取れるようになる。</li> <li>・企業とのビジネスメールのやり取りや、名刺交換が出来るようになる。</li> <li>・自己の強みを分析し、効果的な自己PRが出来るようになる。</li> </ul>				
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			6
	3	履歴書作成			8
	4	電話がけ・ビジネスeメールの作成			2
	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			12
	8	受験企業職種の情報収集			8
	9	面接練習/名刺交換練習			6
	10	内定獲得後の業界研究			8
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				68
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 4 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事が出来るようになる。				
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				
	25				
		合計時間数			
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40pt、レポート・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 4 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	総合学習	担当者	浦崎 直登	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ようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【進級オリエンテーション】 年間計画・目標設定など			3
	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	【学科行事】 クラス内外との交流・親睦を目的に、イベントを実施する			4
	5	【卒業生送別会】 卒業生に感謝の気持ちを込めて、学校内外でイベントを実施する			3
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	合計時間数				50
教科書	KBC学園 志学Ⅰ・Ⅱ				
時間外学習	各授業・行事においての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40pt、毎回のレポート・成果物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 4 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	VFX映像制作	担当者	浦崎 直登	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Adobe premiere・AfterEffectsの基本的操作と写真・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	【導入】映像表現の可能性			2
	2	各種カメラ機材の使用法			6
	3	絞りとシャッタースピードの関係性とその効果			4
	4	【構図・アングル・トリミング】それぞれの効果			2
	5	被写体別のライティングと考え方			2
	6	写真作品課題制作			8
	7	Adobe premiereでできる表現			2
	8	Adobe premiere操作方法			8
	9	サウンドレコーディング			2
	10	クロマキー合成技法			4
	11	映像作品課題制作			16
	12	1章 Aftereffectに関する知識			1
	13	2章 Aftereffect作業を始める前に			2
	14	3章 ワークフロー			2
	15	4章 レイヤー			2
	16	5章 スイッチ			1
	17	6章 描画モード			1
	18	7章 マスク			2
	19	8章 時間			2
	20	9章 アニメーション			3
	21	10章 エフェクト			3
	22	11章 テキスト			2
	23	12章 サウンド			2
	24	13章 Double Exposure			4
	25	14章 メイキング映像制作			6
	26	15章 クロマキー合成			8
	27	16章 アニメーション応用			8
	28	17章 エフェクト応用			8
	29	18章 CM制作実習			18
	30				
	合計時間数				131
教科書	After Effects FIRST LEVE 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	取組み姿勢20pt、課題提出状況30pt、課題完成度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 4 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	卒業制作	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	希望職種に応じて課題を設定し、在学期間中に学んだ知識・技術を用いて、成果物を作成する。また、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。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・習得した基礎技術を応用した各種作品制作が出来るようになる。</li> <li>・業種毎の実務を想定した連携や成果物を作る事が出来るようになる。</li> <li>・制作物のPRポイントをまとめ、プレゼンすることが出来るようになる。</li> </ul>				
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			3
	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			8
	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			50
	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			14
	6	指摘を受けた個所をブラッシュアップする			16
	7	プレゼン資料制作および練習			8
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				109
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20pt、制作物50pt、プレゼン資料作成10pt、プレゼン発表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					