

## 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(3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	総合学習	担当者	平良 英祐	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			27
	2	【健康診断】 就職時に必要な健康診断書の作成の為。健康確認の為			1
	3	【性教育講座】 助産師の方を招いての講話			2
	4	【消防訓練】 火災時の避難訓練			2
	5	【夏休み前全体清掃】 自分の使用した教室をきれいに保つため			5
	6	【後期オリエンテーション】 卒業に向けての目標設定、就職活動の進捗状況の確認			2
	7	【津波避難訓練】 地震・津波などの災害時を想定した避難訓練			2
	8	【年末全体清掃】 自分の使用した教室をきれいに保つため			5
	9	【卒業制作発表】 卒業制作で作成した作品をを在校生に向け発表する			3
	10	【修了制作発表】 今まで学習した知識・技術を使用して制作した作品を発表する			5
	11	【ヒューマンスキル】 ゲームやグループディスカッションを通し、社会人として必要なスキル(コミュニケーション能力、新アイデア創出)強化を図る。			13
	12				
	13				
14					
15					
	合計時間数				67
教科書					
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	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 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(3年制)・1年次	授業方法	講義・演習	講義時期	通年
授業科目	コンピュータ概論	担当者	屋良 朝也	科目必修区分	必修
授業概要	コンピュータのハード技術やソフト技術に関する知識を初歩から学び、ICT(IT)技術者として働くための専門知識を学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・サーティファイ情報処理技術者認定試験3級の取得</li> <li>・基本情報処理の内容が理解できる</li> <li>・目的に応じてコンピュータの活用ができる</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要説明 (コンピュータ概論)			1
	2	イントロダクション			1
	3	第1章 コンピュータの基礎知識			0.6
	4	第2章 コンピュータの数値表現			6.4
	5	第3章 ハードウェア			7.4
	6	第4章 システムの構成要素			6.4
	7	第5章 ソフトウェア			4
	8	第6章 マルチメディア			1.2
	9	第7章 AI(人工知能)			1.6
	10	第8章 アルゴリズムとデータ構造 (システム開発技術)			5.2
	11	第1章 データベース			12
	12	第2章 ネットワーク			10
	13	第3章 情報セキュリティ			11.2
	14	サーティファイ情報処理3級 対策			34
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				102
教科書	コンピュータ概論(ウイネット)、システム開発技術(ウイネット)				
時間外学習	復習:勉強した内容をその日のうちに再度復習を行う ※30分程度				
成績評価方法	前期:出席率(40%)、単元テスト(60%) 後期:出席率(40%)、検定試験得点(60%)				
	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(3年制)・1年次	授業方法	講義、演習	講義時期	通年	
授業科目	プログラム設計	担当者	長嶺 博紀	科目必修区分	必修	
授業概要	プログラムによってコンピュータ処理の流れを記述できるように、基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを学習する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・流れ図の基本パターン、繰り返し処理、整数の計算、探索処理、整列処理を理解できる。</li> <li>・疑似言語に処理の流れを理解でき、トレースできる。</li> <li>・ファイル処理、文字列操作、ビット操作の処理が理解できる。</li> </ul>					
授業計画	内 容				授業時間数	
	1	第1章 アルゴリズム入門	アルゴリズムとは	データ型 領域の概念 基本構造	5	
	2	第2章 流れ図の基本パターン	流れ図	連続型 選択型 反復型	5	
	3	第3章 疑似言語の基本パターン	疑似言語とは	疑似言語の表記法	6	
	4		疑似言語の言語部分	疑似言語の処理部分 練習問題	6	
	5	第4章 計算のアルゴリズム	合計平均	べき乗計算 乗算除算 最大最小抽出 練習問題	5	
	6	テーマ別フローチャート作成				5
	7	第5章 配列操作	1次元配列	配列の異動 2次元配列 練習問題	8	
	8	第6章 探索のアルゴリズム	探索処理とは	線形探索 線形探索 ブロック探索	6	
	9		2分探索	ハッシュ探索 練習問題	6	
	10	第7章 整列のアルゴリズム	整列処理とは	基本選択法 基本交換法 基本挿入法	10	
	11		その他の整列方法	練習問題	4	
	12	テーマ別フローチャート作成				4
	13	第8章 データ構造	データ構造の概要	配列 リスト	6	
	14		スタックとキュー	木構造 練習問題	6	
	15	第9章 実践アルゴリズム	基数変換		4	
	16		経路選択		4	
	17		ファイル処理		6	
	18		文字列探索		6	
	19	練習問題	サーティファイ2級2部レベル問題使用			4
	20	後期期末テスト	サーティファイ2級2部レベル問題使用			2
21						
	合計時間数				108	
教科書	情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造(ウイネット)					
時間外学習	復習:勉強した内容をその日のうちに再度復習 ※30分程度					
成績評価方法	授業態度20pt、単元テスト20pt、期末テスト20pt、検定試験得点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(3年制)・1年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	プログラミング I	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	C言語のプログラミング技術について、基本的な文法から、アルゴリズムや構造化プログラミングを学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・サーティファイ主催C言語プログラミング能力認定試験3級が取得できる。</li> <li>・簡単なソースコードを読むことができる。</li> <li>・基本的なプログラミングスキルが身につくので、簡易プログラムが作成できる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(授業の概要説明(進捗・評価など)、実習環境の設定と動作確認)			2
	2	文字列と値の出力			5
	3	変数,データ型,キーボードからの入力			6
	4	演算子			6
	5	if文			8
	6	switch文			2
	7	for文,while文			8
	8	配列,多次元配列			10
	9	文字列配列			6
	10	文字列操作関数			6
	11	ビット演算			7
	12	整数定数			4
	13	C言語対策			6
	14	前期期末テスト			2
	15	C言語対策			6
	16	C言語試験3級(7月31日)			2
	17	関数			7
	18	ポインタ			12
	19	構造体			7
	20	後期期末テスト			2
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				114
教科書	やさしいC				
時間外学習	復習:勉強した内容をその日のうちに再度復習 ※30分程度				
成績評価方法	授業態度20pt、期末テスト40pt、C言語検定20pt、課題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(3年制)・1年次	授業方法	講義・実習	講義時期	後期
授業科目	プログラミングⅡ	担当者	奥田 隆之介	科目必修区分	必修
授業概要	C++のプログラミング技術について、基本的な文法から、アルゴリズムやオブジェクト指向言語について学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単なソースコードを読むことができる。</li> <li>・基本的なプログラミングスキルが身につくので、簡易プログラムが作成できる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	c++の導入(オブジェクト指向)			2
	2	クラス(public)			8
	3	クラス(コンストラクタ,デストラクタ)			8
	4	クラス(private)			8
	5	クラス(継承,オーバーライド,仮想空間)			8
	6	クラス(protected)			8
	7	期末テスト			2
	8	最終課題			33
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				77
教科書	C++の絵本				
時間外学習	復習:勉強した内容をその日のうちに再度復習 ※30分程度				
成績評価方法	授業態度30pt、期末テスト40pt、最終課題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(3年制)・1年次	授業方法	実習・講義	講義時期	通年
授業科目	プログラミング実習 I	担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームプログラムの基礎を学び、ゲーム制作を行う工程に必要なプログラミング技術を身に付ける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オブジェクト指向プログラミングについて理解し、使用する。</li> <li>・C/C++とDxライブラリでのゲーム制作ができる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	第1回 オリエンテーション(授業の概要説明、開発環境の構築)			3
	2	第2回 どのようにC/C++とDxライブラリをつかってゲームを作るのか？			2
	3	第3回 Visual Studioの使い方			2
	4	第4回～8回 ウィンドウ設定・文字色とサイズ設定と文字描画時の座標設定方法			10
	5	第8回～12回 図形の描画・キーの入力、図形の移動・画像の表示、移動			10
	6	第13回～15回 乱数の扱い・マウス座標取得・ダブルバッファリング			6
	7	第16回～18回 課題1 メニュー画面の作成 図形をキー入力・マウス入力で動かす・文字の描			6
	8	第19回～22回 反射の処理			8
	9	第23回～26回 円と円の当たり判定・ヒットチェック([壁・ブロック・パドル]とボール)			8
	10	第27回～30回 背景スクロール(スピード調整)・画面のフェードイン/フェードアウト			8
	11	第31回～34回 ゲージ表示・音楽を再生する、時間を描画する			8
	12	第35回～36回 ゲームループの基本形 画面遷移のプログラム(switch文を使う)			4
	13	第37回～39回 課題2 ブロック崩し			6
	14	第40回～41回 オブジェクト指向とは			4
	15	第42回～43回 ファイル分割			4
	16	第44回～48回 アニメーション			10
	17	第49回～51回 自機の弾・自キャラの移動			6
	18	第52回～56回 敵キャラの生成・[移動、回転]・敵の弾・ヒットチェック			10
	19	第57回～59回 アニメーション			6
	20	第60回～61回 ランキング画面			4
	21	第62回～66回 課題3 シューティングゲーム			10
	22	第67回～第76回 ゲーム制作(実践)			20
	23				
24					
	合計時間数				155
教科書	プリント				
時間外学習	各回の内容で学んだ内容を、実際にゲームプログラムに実装する。 時間内に完成できなかった単元の履修・課題の提出				
成績評価方法	出席率20pt、授業態度20pt、課題提出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(3年制)・1年次	授業方法	実習・講義	講義時期	通年
授業科目	ゲームエンジン実習 I	担当者	銘苺 一輝	科目必修区分	必修
授業概要	テキストの作例を見ながら実際にブループリントを用いたゲーム制作を行うことにより、ゲーム制作にゲームエンジン(Unreal Engine 4)を活用できる知識・技術を身に着ける。				
到達目標	ゲームエンジン(Unreal Engine 4)の基本的な操作を行うことができる。 ブループリント(ビジュアルプログラミング)を使用し、簡易的なゲーム製作ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(学習の目的と内容・評価方法の説明・実習環境の設定と確認)			2
	2	第1章 作業環境を整える			1
	3	第2章 Unreal Engineの使い方			1
	4	第3章 ブループリントで処理を作ってみよう			4
	5	第4章 様々なプレイヤーアクション			6
	6	第5章 ブループリント・ギズモ			10
	7	第6章 敵キャラクターを作る			6
	8	第7章 UMGで作るユーザーインターフェース			6
	9	第8章 ブループリント・レシピ			10
	10	テキストの振り返り&確認問題			6
	11	ゲーム制作課題1			22
	12	ゲーム制作課題2			23
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				97
教科書	Unreal Engine 4ブループリント逆引きリファレンス、Unreal Engine 4 アクションゲームブループリント入門				
時間外学習	時間内に完成出来なかった課題の実装・提出				
成績評価方法	制作物50pt、出席率20pt、授業態度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(3年制)・1年次	授業方法	実習・講義	講義時期	後期
授業科目	UI/UX基礎	担当者	眞榮城 舞子	科目必修区分	必修
授業概要	画像編集ソフトを使用し、レイアウトやロゴデザインを作成し、画像処理の基礎を学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テキストのレッスン1～レッスン5及び練習問題を学習し、GIMPの基本操作を習得する</li> <li>・GIMPを操作して、指示書どおりにUIを作成することができる</li> <li>・既存ゲームのUI/UXを研究し、UI/UXの考え方を理解する</li> </ul>				
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	＜GIMPの基本＞ソフトのインストール、基本操作の確認			1
	4	＜レッスン1＞スイーツの写真をかわいく演出する			2
	5	＜レッスン2＞2枚の写真を合成してポストカード風に仕上げる			2
	6	＜レッスン3＞美麗アニメ背景風に写真を加工する			2
	7	＜レッスン4＞サークル活動やユニフォームのロゴを作成する			2
	8	＜レッスン5＞写真をトレースしてキャラクターのイラストを描く			2
	9	＜練習問題1＞写真の角度を修正して切り抜こう			2
	10	＜練習問題2＞色のくすんだ写真を鮮やかに補正しよう			2
	11	＜練習問題3＞写真を表紙の雑誌風に仕上げよう			2
	12	＜練習問題4＞人やテントを消して無人の風景写真にしよう			2
	13	＜練習問題5＞角丸の立体的なプレートを作ろう			2
	14	【第二回】UI/UXについて知識を深める			
	15	UI/UXについて講義			1
	16	既存ゲーム(2本)のUI/UXを研究し、レポートにまとめる			4
	17	良いUI/UXについて、陥りやすいミスをスライド講義			1
	18	UI/UXの設計でユーザーに与える印象を参考サイトで講義			1
	19	【第三回】GIMPを使ったUI作成と、UXを意識した配置の課題			
	20	指示書に従ってUIの作成を行う			14
	21	指示書に従ってUXを意識したUIの配置を行う			2
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				45
教科書	GIMP2.10独習ナビ、自作Powerpoint資料、参考サイト( <a href="https://goodpatch.com/blog/uicrunch-13">https://goodpatch.com/blog/uicrunch-13</a> )				
時間外学習	授業時間内で課題を終えられない場合は、放課後や自宅にて対応する				
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 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(3年制)・1年次	授業方法	実習・講義	講義時期	後期
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 ゲームの基本的な構造と作り方を学ぶ ② 組み合わせからアイデアの元となる「ふしぎな言葉」をつくり、それを膨らませるワークを行う				
到達目標	① 2つの異なるものを組み合わせて、新しいものを生み出すことができる ② 生み出した新しいものについて状況を作り出すことができる				
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			1
	2	人はなぜゲームを遊ぶのか?:「つい」やりたくなること			1
	3	遊びを考える:非対称型対戦/鬼ごっこを分析する			1
	4	ゲームは何からできているか?:鬼ごっこのデータとルール			1
	5	ゲームを作る基本構造:目的と手段=主要アクション			1
	6	主要アクション=「つい」やりたくなること			1
	7	アイデアは「組み合わせ」でつくる:言葉の組み合わせ① 課題:ふしぎな言葉を5個作る			1
	8	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① 課題:ふしぎな言葉を5個作る			1
	9	「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① 課題:400字のお話しを考える			1
	10	アイデアは「組み合わせ」でつくる:言葉の組み合わせ② 課題:ふしぎな言葉を5個作る			1
	11	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② 課題:ふしぎな言葉を5個作る			1
	12	「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② 課題:400字のお話しを考える			1
	13	ゲームの最初に必要なこと:主要アクション、主人公、舞台① 課題:主要アクション、主人公、舞台を作る			1
	14	人が「楽しい」と思うしくみ			1
	15	ゲームが楽しくなるしくみ:インタラクション			1
	16	アイデアは「組み合わせ」でつくる:言葉の組み合わせ手法のおさらい 課題:ふしぎな言葉を5個作る			1
	17	「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③ 課題:400字のお話しを考える			1
	18	4枚企画書の解説 課題:400字のお話しの起承転結を作る			1
	19	ゲームの最初に必要なこと:主要アクション、主人公、舞台② 課題:主要アクション、主人公、舞台と、4枚企画書を書く			1
	20				
合計時間数				19	
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等)				
成績評価方法	課題提出(12回):80%、出席:20%				
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(3年制)・1年次	授業方法	実習・講義	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	社会人として必要不可欠なビジネスマナーや電話応対、ビジネスルールを学習する。				
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)			10
	7	ビジネスメールの書き方			4
	8	電話応対の基本			2
	9	【演習】電話のかけ方			2
	10	【演習】電話の受け方			2
	11	【演習】アポイントメントの取り方			4
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				34
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 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(3年制)・1年次	授業方法	講義・実習・演習	講義時期	通年
授業科目	志学 I	担当者	長嶺博紀	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"> <li>・相手を尊重した行動ができる</li> <li>・不快感を与えない身だしなみを整えられる</li> <li>・心を込めた挨拶ができる</li> <li>・感謝の気持ちを意識した行動がとれる</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	第1章:感謝			2
	2	第2章:感動			2
	3	第3章:思いやり・気づき			2
	4	第4章:明朗			2
	5	第5章:挨拶			2
	6	第6章:素直			2
	7	第7章:プラス思考			2
	8	第8章:チャレンジ精神			2
	9	第9章:永久戦力			2
	10	志学 I まとめ、振り返り			2
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				20
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、科目終了後の授業レポート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 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(3年制)・2年次	授業方法	実習・講義	講義時期	通年
授業科目	プログラミングⅡ	担当者	銘苺 一輝	科目必修区分	必修
授業概要	C++言語の基本的な文法、記述方法を学ぶ。課題制作を通してクラス、オブジェクト指向プログラミングの理解を深める。				
到達目標	C++言語の文法、記述方法を理解する。 オブジェクト指向に基づいたプログラミングを行うことができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(学習の目的と内容・評価方法の説明・実習環境の設定と確認)			2
	2	C言語の振り返り			50
	3	第1章 C++の基本			5
	4	第2章 C++プログラムの書き方			5
	5	第3章 C++の機能 (デフォルト引数、オーバーロード、スコープ、インライン関数)			5
	6	第4章 参照			5
	7	第5章 クラスの構築(new/delete、コンストラクタ)			7
	8	第6章 クラスの継承(多重継承、オーバーライド、仮想関数)			7
	9	第7章 クラスについてもう少し(静的メンバ、オブジェクトのメンバ、配列)			7
	10	第8章 C++上級編(テンプレート、演算子のオーバーロード、STL)			7
	11	プログラム作成課題01			10
	12	プログラム作成課題02			10
	13	プログラム作成課題03			10
	14	プログラム作成課題04			10
	15	プログラム作成課題05			10
	16	プログラム作成課題06			8
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				158
教科書	C++の絵本 第2版/株式会社アଙ୍କ、ロベールのC++入門講座(日本語)				
時間外学習	授業内容の復習、時間内に完成出来なかった課題の作成・提出				
成績評価方法	制作物・課題提出50pt、出席率20pt、授業態度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	ITエンジニア科(3年制)・2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	3Dプログラミング基礎	担当者	山川明美	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>•OpenGLを通して、プログラマブルシェーダの概念を理解把握する。</li> <li>•OpenGLやプログラマブルシェーダで書かれたプログラムを理解できる。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>•プログラマブルシェーダによる、ADSシェーディングを理解できる。</li> <li>•書籍等のサンプルコードを読めるようになる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業の目標、環境作成			4
	2	tutorial01 ウィンドウを開く			4
	3	tutorial02 最初の三角形			4
	4	tutorial03 行列			4
	5	tutorial04 色付きの立方体			4
	6	tutorial05 テクスチャされた立方体			4
	7	tutorial06 キーボードとマウス			4
	8	tutorial07 モデルのロード			4
	9	tutorial08 シェーディングの基礎			4
	10	成績評価試験			4
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				40
教科書	オリジナルテキスト				
時間外学習					
成績評価方法	成績評価試験50pt				
	実技提出課題50pt				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介		IT業界 (システムエンジニア歴 含む) 25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(3年制)・2年次	授業方法	実習・講義	講義時期	前期
授業科目	作品制作Ⅱ(チーム制作基礎)	担当者	奥田 隆之介 他	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画・構成から開発までを行い発表することでチーム制作の基礎を身につける				
到達目標	1.企画・仕様に沿ったゲーム作品をスケジュールを立て期限内に完成させる 2.仕様書を作成するほか、応募に必要なデータ(動画・書類・ソースファイル)をまとめて管理する 3.チーム内で役割を決め、責任をもって担当部分を制作することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【授業の進め方】			1
	2	【ゲームのデバッグや改造】			3
	3	【ジャンル調査とまとめ】			4
	4	【ゲームの仕様書作成】			6
	5	【マシュマロチャレンジ】			2
	6	【ツールの使い方】			2
	7	【簡単なゲーム作成】			34
	8	1チーム3人 2本作成 そ+C17:I30れぞれで使用・タスク一覧・画像などを準備して渡す			
	9	1本目は予備時間込みで18コマ、2本目は予備時間込みで16コマ			
	10	【企画から考えてのゲーム作成】			52
	11	ゲームを3本作成する。			
	12	1本目は予備時間込みで20コマ、2本目は予備時間込みで16コマ			
	13	3本目は予備時間込みで16コマ			
	14	【プレゼン作成】			11
	15	【最終発表会】			5
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				120
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)				
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	制作物60pt、企画書・仕様書作成30pt、出席率10pt				
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(3年制)・2年次	授業方法	実習・講義	講義時期	通年
授業科目	ゲームエンジン実習 I	担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームエンジン(Unity)を活用するための技術や、ゲームを制御するためのプログラミング言語についての知識を習得し、ゲーム開発できる能力を身に付ける。				
到達目標	ゲームエンジン(Unity)の基本的な操作を行う事ができる。 プログラミング言語(C#)によって、ゲームの動きをプログラムを使用して制御することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	第1回 オリエンテーション(学習の目的と内容・評価方法の説明・実習環境の設定と確認)			2
	2	第2回 Unityでゲームに「たのしい」を生み出す方法・Unityの操作について			2
	3	第3回 インタラク션을起こす仕掛けを作る・目と耳で作るインタラク션을			2
	4	第4回 プレイヤーを作る			2
	5	第5回 リプレイの仕組み			2
	6	第6回～第7回 UI(ユーザーインターフェース)を表示する			4
	7	第8回 skyboxを設定しスクリプトでスクロールさせる			2
	8	第9回～第10回 ゲームの「終了」を作る			4
	9	第11回 「あそびと時間」について・競い合う仕組みを作る			2
	10	第12回 「リザルト」と「ハイスコア」を作る			2
	11	第13回 シーケンス(始まりから終わりまでの一連の流れ)を作る sceneの遷移			2
	12	第14回～第15回 自由に動くプレイヤーキャラを作る			4
	13	第16回～第18回 アニメーション Mecanimとは 速度の調節			6
	14	第19回～第20回 演出効果・パーティクルの使い方			4
	15	第21回 「驚きとめまい」 はね返すオブジェクトを作る			2
	16	第22回 「緊張とタイミング」 タイミングをはかる遊び			2
	17	第23回 「競争相手」 「競争」を具体的にする			2
	18	第24回～第25回 レベルデザイン オブジェクトの配置 制限時間 パラメータの調節			4
	19	第26回～第27回 terrainを使用して地形を作成する			4
	20	第28回 PC用にビルド 書き出しを行う			2
	21	第29回～第31回 2Dゲームを制作する場合の注意点・画面サイズの調整			6
	22	第32回 android/iphoneでビルド書き出しを行う			2
	23	第33回～第45回 個人制作・発表①			20
	24	第46回～第61回 グループ制作・発表①			24
25					
	合計時間数				108
教科書	参考書籍:作って学べる 本格unity入門(技術評論社) プリント教材:あそびのデザイン講座(unityジャパン)				
時間外学習	各回の内容で学んだ内容を、実際にゲームプログラムに実装する。				
	時間内に完成できなかった単元の履修・課題の提出				
成績評価方法	出席、履修態度:30% 課題提出:30% 制作・発表:40%				
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(3年制)・2年	授業方法	実習・講義	講義時期	前期
授業科目	Web制作 I	担当者	長嶺 博紀	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>教科書のサンプルプログラムを基に、WEBページを作成できる。</li> <li>HTMLおよびCSSのコードを読んで理解し、WEBページを作成できる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	1章 Webサイト制作の基礎			
	2	Webサイトの基礎技術と政策の準備			4
	3	2章 HTMLの基礎			
	4	HTMLの基本要素とページ構造、文書構造の設定			8
	5	3章 CSSの基礎			
	6	Webページ個々の要素にスタイルシートを使用してのデザイン設定			7
	7	4章 Webサイトの制作			
	8	複数のWebページから構成されたWebサイトの構築を行う			7
	9	5章 JavaScriptの基礎			
	10	動的要素を持つWebページをJavaScript言語で作成する			7
	11	確認テスト			3
	12	フレキシブルボックスレイアウトを使ったWebページのデザイン			
	13	トップページの作成 コンテンツ編			7
	14	トップページの作成 ナビゲーション編			7
	15	コンテンツページの作成			7
	16	記事一覧ページの作成			7
	17	デザインのアレンジ			7
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				71
教科書	30時間でマスターWebデザインHTML5&CSS、HTML+CSS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【HTML5対応】				
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、検定試験:60pt、チェックテスト:20pt				
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(3年制)・2年次	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	奥田 隆之介	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			5
	2	【健康診断】 就職時に必要な健康診断書の作成の為。健康確認の為			1
	3	【消防訓練】 火災時の避難訓練			2
	4	【夏休み前全体清掃】 自分の使用した教室をきれいに保つため			5
	5	【後期オリエンテーション】 卒業に向けての目標設定、就職活動の進捗状況の確認			2
	6	【津波避難訓練】 地震・津波などの災害時を想定した避難訓練			2
	7	【年末全体清掃】 自分の使用した教室をきれいに保つため			5
	8	【卒業制作発表】 卒業制作で作成した作品をを在校生に向け発表する			3
	9	【修了制作発表】 今まで学習した知識・技術を使用して制作した作品を発表する			5
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	合計時間数				30
教科書					
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	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(3年制)・2年次	授業方法	実習・講義	講義時期	後期
授業科目	就職実務	担当者	長嶺博紀	科目必修区分	必修
授業概要	社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方を知る				
到達目標	1. 自己分析を行い、自身の目標とする業界を理解する。 2. 自己分析を行い、自身のPRができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	就職活動の基礎を整える(身だしなみ、社会人としての心構え)			4
	2	就職活動の基礎を整える(履歴書の準備)			6
	3	就職活動の基礎を整える(業界研究)			6
	4	就職活動の基礎を整える(自己分析)			6
	5	面接の流れロールプレイング①			6
	6	面接の流れロールプレイング②			6
	7	面接の流れロールプレイング③			6
	8	面接の流れロールプレイング④			6
	9	就職活動の基礎を整える(企業研究)			9
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				55
教科書	就職活動の進め方(KBC学園)				
時間外学習	授業の復習。提出課題作成。企業研究や自己分析に対する意識向上。				
成績評価方法	授業態度20pt レポート提出30pt 模擬面接会結果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(3年制)・2年次	授業方法	実習・講義	講義時期	通年
授業科目	ゲームプランナー応用	担当者	池村 匡哉	科目必修区分	必修
授業概要	①「楽しさ」というわかりにくい概念の分析(「楽しむこと」を学ぶ) ②「楽しさ」を設計していくワークを通じて、学習の方法/調べ方/物事の考え方を体感する				
到達目標	①未知のことがらに出会ったときの調べ方、考え方、理解していくための手段を知る。 ②講義で得た知見、方法、考え方を使って、ペライチ企画書を作成できる。				
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			1
	2	「楽しい」という感情の正体(知識との整合)/課題:楽しいと感じたゲームのレポート			1
	3	ゲームの核:インタラクション			1
	4	ゲームの中で起きていること:インタラクションの構造 課題:ゲームを3つ選び、そのゲームのインタラクションを書きだすレポート			1
	5	インタラクションを作るゲームの構造:主要アクションと目的、「つい」を生むしくみ 課題:ゲームを3つ選び、主要アクションと目的を書きだすレポート			2
	6	主要アクションを作るアイデア作成法①:言葉の組み合わせ(1回目) 課題:「ふしぎな言葉」1つと、400字のストーリーライン作成			2
	7	主要アクションを作るアイデア作成法②:面白そうな言葉をくっつける(1回目) 課題:「ふしぎな言葉」1つと、400字のストーリーライン作成			2
	8	1枚企画書の要素と、書き方の流れを解説			1
	9	1枚企画書作成①: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
	10	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			1
	11	1枚企画書作成③:コンセプトにまとめる/課題:コンセプトの文章を1つ作る			1
	12	主要アクションを作るアイデア作成法①:言葉の組み合わせ(2回目) 課題:「ふしぎな言葉」1つと、400字のストーリーライン作成			2
	13	1枚企画書作成④: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			1
	14	1枚企画書作成⑤:基本操作の応用例を作る/課題:基本操作と画面イメージ作成			1
	15	1枚企画書作成⑥:ミスする要素、ゲーム全体の発展例			1
	16	1枚企画書作成⑦:タイトルを決める/課題:1枚企画書を作成し提出する			1
	17	主要アクションを作るアイデア作成法②:面白そうな言葉をくっつける(2回目) 課題:「ふしぎな言葉」1つと、400字のストーリーライン作成			2
	18	1枚企画書のブラッシュアップ/課題:1枚企画書を修正し提出する			2
	19	前期の復習:楽しさの正体、インタラクション、主要アクション、「つい」を生む構造 課題:インタラクションの分析(ゲーム1つに存在するインタラクションを書きだす)			1
	20	前期に作った1枚企画書のふり返しとブラッシュアップ:推敲の重要性について 課題:前期に作った1枚企画書をさらに修正して提出する			1
	21	前期の復習:「ふしぎな言葉」のつくりかた 課題:「ふしぎな言葉」3つと、それぞれに400字のストーリーライン作成			1
	22	前期の復習:「ふしぎな言葉」のつくりかた 課題:「ふしぎな言葉」3つと、それぞれに400字のストーリーライン作成			1
	23	「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 課題:1枚企画書を作成し提出する			1
	24	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:1枚企画書を作成し提出する			2
	25				
	合計時間数				31
教科書	講師作成のスライド、課題提出用のフォーマット(Google Classroomで配布)				
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等)				
成績評価方法	課題提出(全13回)65%、ペライチ企画書の提出(全5回)25%、出席点10%				
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(3年制)・2年次	授業方法	実習・講義	講義時期	前期
授業科目	ゲーム数学	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム開発に必要な数学(三角関数、ベクトル、行列、微分・積分など)を学習する。				
到達目標	ゲームプログラミングにおいて物体の動作を現実のものと近づけるために、演算を使ったプログラミングを行うことができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	三角関数			
	2	三角比、sin cos tan について			7
	3	sin cos と円運動			7
	4	代数(行列、ベクトル)			
	5	行列・逆行列の計算			7
	6	内積・外積のけいさん			7
	7	変換			
	8	平行移動・拡大縮小・回転・合成			7
	9	1次元における運動			
	10	速さと速度・加速度			7
	11	確認テスト			4
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				46
教科書	教務で作成				
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	出席率30pt、章末試験:40pt、課題提出: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	ITエンジニア科(3年制)・2年次	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	桃原 直樹、他	科目必修区分	必修
授業概要	全国ゲームコンペティションに向けてゲームを制作する。テーマの解釈、企画書、仕様書、α版、β版など、スケジュールを管理し、ゲーム制作の全体像を体験する。				
到達目標	1.企画・仕様に沿ったゲーム作品をスケジュールを立て期限内に完成させる 2.仕様書を作成するほか、応募に必要なデータ(動画・書類・ソースファイル)をまとめて管理する 3.チーム内で役割を決め、責任をもって担当部分を制作することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【全国ゲームコンペティション応募作品制作(グループ制作)】			
	2	【企画・案出し】			30
	3	ゲーム概要シート、コンセプトシート、10枚企画書の提出と承認			
	4	【プロト制作】			25
	5	ビルド、ソースコード一式、マニュアル(操作説明書)、企画書(修正版)の提出			
	6	※基本コントローラーで操作できること			
	7	・プロトの定義 ゲームのメイン部分がプレイできる、画像、音声素材は仮のものでOK			
	8	【アルファ版制作】			43
	9	シーケンス(タイトル～メイン～リザルト・・・タイトルに戻る)が通っていること			
	10	※基本コントローラーで操作できること			
	11	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	12	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	13	【ベータ版制作】			30
	14	バグはあるが、全ての仕様は実装されている。サウンドテストのモードを入れる			
	15	サウンド、グラフィックの素材は全て実装されている。バランス調整は完璧でなくてもOK			
	16	【マスター制作】			20
	17	発見したバグは全て修正され、全ての仕様は実装されていること			
	18	サウンド、グラフィックの素材は全て実装されていること			
	19	バランス調整が完了していること			
	20	マスター版ビルド、ソースコード一式、マニュアル、企画書(最終版)、			
	21	絵コンテ、動画(90秒通して観られるもの)の提出			
	22	【最終調整】			10
	23				
24					
	合計時間数				158
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)				
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	制作物(応募までできたか)60pt、企画書・仕様書作成30pt、出席率10pt				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	IT業界 (システムエンジニア歴 含む) 10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(3年制)・2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	後期
授業科目	作品制作Ⅲ	担当者	桃原 直樹、他	科目必修区分	必修
授業概要	日本ゲーム大賞アマチュア部門に向けてゲームを制作する。テーマの解釈、企画書、仕様書、α版、β版など、スケジュールを管理し、ゲーム制作の全体像を体験する。				
到達目標	1.企画・仕様に沿ったゲーム作品をスケジュールを立て期限内に完成させる 2.仕様書を作成するほか、応募に必要なデータ(動画・書類・ソースファイル)をまとめて管理する 3.チーム内で役割を決め、責任をもって担当部分を制作することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【日本ゲーム大賞アマチュア部門応募作品制作(グループ制作)】			
	2	【企画・案出し】			26
	3	ゲーム概要シート、コンセプトシート、10枚企画書の提出と承認			
	4	【プロト制作】			26
	5	ビルド、ソースコード一式、マニュアル(操作説明書)、企画書(修正版)の提出			
	6	※基本コントローラーで操作できること			
	7	・プロトの定義 ゲームのメイン部分がプレイできる、画像、音声素材は仮のものでOK			
	8	【アルファ版制作】			49
	9	シーケンス(タイトル～メイン～リザルト・・・タイトルに戻る)が通っていること			
	10	※基本コントローラーで操作できること			
	11	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	12	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				101
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)				
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	制作物60pt、企画書・仕様書作成30pt、出席率10pt				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	IT業界 (システムエンジニア歴 含む) 10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(3年制)・2年次	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	2年次の集大成として、これまで制作したゲームをまとめて成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品を完成させ、提出することができる(ゲーム作品以外も可)</li> <li>スケジュール管理を行い、スケジュールに遅れが生じた場合は間に合うように変更することができる</li> <li>企画から作業を洗い出し、リストにまとめることができる</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			1
	2	【第一回】企画立案・タスクリスト・スケジュール作成			
	3	＜作業＞企画を立て、紙にまとめる			2
	4	＜作業＞紙にまとめた企画をPowerpointに清書する			2
	5	＜作業＞企画を基に、タスクを洗い出しリストを作成する			2
	6	＜作業＞タスクリストを基に、スケジュールを作成する			2
	7	【第二回】作品制作			
	8	＜制作＞企画した内容で作品を制作する			13
	9	※スケジュール通りに制作を進める(遅れが出たらスケジュールを修正する)			
	10	【第三回】プレゼン資料作成			
	11	＜作業＞Powerpointにまとめた企画書を基にプレゼン資料を作成する			1
	12	＜制作＞プレゼン時に使用する動画を作成する			4
	13	※「AviUtl」を使用して、90秒前後の作品紹介動画を作成する			
	14	＜演習＞プレゼン練習をする			2
	15	【第四回】発表			
	16	＜演習＞プレゼンを行う			1
	17	【第五回】提出			
	18	＜作業＞制作物をまとめ、提出する			1
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				31
教科書	なし				
時間外学習	制作の進行が遅れている場合は、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 作品提出60pt				
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(3年制)・3年次	授業方法	実習・講義	講義時期	前期
授業科目	ツールプログラミング(初級編)	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
授業概要	デザイナーの利用が多いMayaに関して、専用のスクリプトやプラグインの制作を通してエンジニアとしての活用方法を理解・体験する。				
到達目標	1. エンジニアとして必要なMayaのオペレーションができる 2. Mayaスクリプトの仕組みを理解し、基本的なものが作成できる 3. Mayaプラグインを作成し、スクリプトと組み合わせたより有効な環境構築ができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【Maya環境構築】			2
	2	Mayaのインストールから環境変数の設定まで行えること			
	3	【Mayaオペレーション】			4
	4	エンジニアとして必要なMayaオペレーションができること			
	5	【Mayaスクリプト作成(Mel)】			18
	6	Mayaスクリプトの基本構成と、Melの文法を理解できること			
	7	Melを使ったスクリプトが作成できること			
	8	【Mayaスクリプト作成(Python)】			10
	9	Pythonの文法を理解し、スクリプトを作成する際のポイントが理解できること			
	10	Pythonを使ったスクリプトを作成できること			
	11	【Mayaプラグイン作成(C/C++)】			8
	12	C言語もしくはC++言語を使ったプラグイン作成のための環境構築ができること			
	13	MelもしくはPythonを使ったスクリプトと組み合わせたプラグインが作成できること			
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				42
教科書	各種テキスト(「Mel教科書」「Mayaスクリプティング」その他Mayaオペレーションの技術書等)				
時間外学習	時間内に達成できなかった課題の作成				
成績評価方法	制作物50%、出席率50%				
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(3年制)・3年次	授業方法	実習・講義	講義時期	後期
授業科目	ネットワークゲームプログラミング	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
授業概要	スマホゲームで利用されているサーバーの構築やクライアントソフトの制作を通して、ネットワークゲームの基本構成の理解や構築方法を体験する				
到達目標	1. ネットワークゲームに必要なサーバー側・クライアント側の基本構成がわかる 2. サーバーで稼働するデータベースの構築、データへのアクセスができる 3. クライアントからサーバーへのアクセスができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【ネットワークゲームの種類】			6
	2	ネットワークゲーム種類や必要な技術が理解できること			
	3	【サーバーの構築】			14
	4	ZAMPPを使ったサーバー構築ができること			
	5	サーバーの基本的なオペレーションができること			
	6	プロセスの作成や管理ができること			
	7	SQLデータベースの構築、必要なデータへのアクセスができること			
	8	【クライアントソフトの作成】			8
	9	Windowsでクライアントソフトを作成し、サーバーへアクセスできること			
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				28
教科書	各種テキスト(「オンラインゲームを支える技術」その他、ネットワーク関連の技術書等)				
時間外学習	時間内に達成できなかった課題の作成				
成績評価方法	制作物50%、出席率50%				
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(3年制)・3年次	授業方法	実習・講義	講義時期	後期
授業科目	3Dモデルビューア(基礎)	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
授業概要	3Dモデルビューアの作成を通して、3Dモデルの仕組みやデータの扱い方を学ぶ				
到達目標	1. 3Dモデルデータの構造がわかる 2. 3Dモデルデータを読み込み、画面上に表示できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【3Dモデルデータの構造】			4
	2	3Dモデルデータを見ながら、仕組みが理解できること			
	3	【3Dモデルビューアの作成】			8
	4	3Dデータのモデルビューアが作成できること			
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				12
教科書	各種テキスト(3Dモデルビューアに関する技術書等)				
時間外学習	時間内に達成できなかった課題の作成				
成績評価方法	制作物50%、出席率50%				
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(3年制)・3年次	授業方法	実習・講義	講義時期	前期
授業科目	作品制作 I	担当者	桃原 直樹、他	科目必修区分	必修
授業概要	U22プログラミングコンテストに向けてゲームを制作する。テーマの解釈、企画書、仕様書、α版、β版など、スケジュールを管理し、ゲーム制作の全体像を体験する。				
到達目標	1.企画・仕様に沿ったゲーム作品をスケジュールを立て期限内に完成させる 2.仕様書を作成するほか、応募に必要なデータ(動画・書類・ソースファイル)をまとめて管理する 3.チーム内で役割を決め、責任をもって担当部分を制作することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【U22プログラミングコンテスト応募作品制作(グループ制作)】			
	2	【企画・案出し】			30
	3	ゲーム概要シート、コンセプトシート、10枚企画書の提出と承認			
	4	【プロト制作】			30
	5	ビルド、ソースコード一式、マニュアル(操作説明書)、企画書(修正版)の提出			
	6	※基本コントローラーで操作できること			
	7	・プロトの定義 ゲームのメイン部分がプレイできる、画像、音声素材は仮のものでOK			
	8	【アルファ版制作】			41
	9	シーケンス(タイトル～メイン～リザルト・・・タイトルに戻る)が通っていること			
	10	※基本コントローラーで操作できること			
	11	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	12	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	13	【ベータ版制作】			30
	14	バグはあるが、全ての仕様は実装されている。サウンドテストのモードを入れる			
	15	サウンド、グラフィックの素材は全て実装されている。バランス調整は完璧でなくてもOK			
	16	【マスター制作】			20
	17	発見したバグは全て修正され、全ての仕様は実装されていること			
	18	サウンド、グラフィックの素材は全て実装されていること			
	19	バランス調整が完了していること			
	20	マスター版ビルド、ソースコード一式、マニュアル、企画書(最終版)、			
	21	絵コンテ、動画(90秒通して観られるもの)の提出			
	22	【最終調整】			10
	23				
24					
	合計時間数				161
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)				
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	制作物(応募までできたか)60pt、企画書・仕様書作成30pt、出席率10pt				
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(3年制)・3年次	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	桃原 直樹、他	科目必修区分	必修
授業概要	全国ゲームコンペティションに向けてゲームを制作する。テーマの解釈、企画書、仕様書、α版、β版など、スケジュールを管理し、ゲーム制作の全体像を体験する。				
到達目標	1.企画・仕様に沿ったゲーム作品をスケジュールを立て期限内に完成させる 2.仕様書を作成するほか、応募に必要なデータ(動画・書類・ソースファイル)をまとめて管理する 3.チーム内で役割を決め、責任をもって担当部分を制作することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【全国ゲームコンペティション応募作品制作(グループ制作)】			
	2	【企画・案出し】			20
	3	ゲーム概要シート、コンセプトシート、10枚企画書の提出と承認			
	4	【プロト制作】			20
	5	ビルド、ソースコード一式、マニュアル(操作説明書)、企画書(修正版)の提出			
	6	※基本コントローラーで操作できること			
	7	・プロトの定義 ゲームのメイン部分がプレイできる、画像、音声素材は仮のものでOK			
	8	【アルファ版制作】			37
	9	シーケンス(タイトル～メイン～リザルト・・・タイトルに戻る)が通っていること			
	10	※基本コントローラーで操作できること			
	11	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	12	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	13	【ベータ版制作】			30
	14	バグはあるが、全ての仕様は実装されている。サウンドテストのモードを入れる			
	15	サウンド、グラフィックの素材は全て実装されている。バランス調整は完璧でなくてもOK			
	16	【マスター制作】			20
	17	発見したバグは全て修正され、全ての仕様は実装されていること			
	18	サウンド、グラフィックの素材は全て実装されていること			
	19	バランス調整が完了していること			
	20	マスター版ビルド、ソースコード一式、マニュアル、企画書(最終版)、			
	21	絵コンテ、動画(90秒通して観られるもの)の提出			
	22	【最終調整】			10
	23				
24					
	合計時間数				137
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)				
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	制作物(応募までできたか)60pt、企画書・仕様書作成30pt、出席率10pt				
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(3年制)・3年次	授業方法	実習・講義	講義時期	前期
授業科目	ゲーム数学	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム開発に必要な数学(三角関数、ベクトル、行列、微分・積分など)を学習する。				
到達目標	ゲームプログラミングにおいて物体の動作を現実のものと近づけるために、演算を使ったプログラミングを行うことができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	三角関数			
	2	三角比、 $\sin$ $\cos$ $\tan$ について			3
	3	$\sin$ $\cos$ と円運動			3
	4	代数(行列、ベクトル)			
	5	行列・逆行列の計算			3
	6	内積・外積のけいさん			3
	7	変換			
	8	平行移動・拡大縮小・回転・合成			3
	9	1次元における運動			
	10	速さと速度・加速度			4
	11	確認テスト			2
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				21
教科書	教務で作成				
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	出席率30pt、章末試験:40pt、課題提出: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	ITエンジニア科(3年制)・3年次	授業方法	実習・講義	講義時期	前期
授業科目	Web制作 I	担当者	桃原 直樹	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>教科書のサンプルプログラムを基に、WEBページを作成できる。</li> <li>HTMLおよびCSSのコードを読んで理解し、WEBページを作成できる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	1章 Webサイト制作の基礎			
	2	Webサイトの基礎技術と政策の準備			4
	3	2章 HTMLの基礎			
	4	HTMLの基本要素とページ構造、文書構造の設定			6
	5	3章 CSSの基礎			
	6	Webページ個々の要素にスタイルシートを使用してのデザイン設定			6
	7	4章 Webサイトの制作			
	8	複数のWebページから構成されたWebサイトの構築を行う			6
	9	5章 JavaScriptの基礎			
	10	動的要素を持つWebページをJavaScript言語で作成する			6
	11	確認テスト			3
	12	フレキシブルボックスレイアウトを使ったWebページのデザイン			
	13	トップページの作成 コンテンツ編			6
	14	トップページの作成 ナビゲーション編			6
	15	コンテンツページの作成			6
	16	記事一覧ページの作成			6
	17	デザインのアレンジ			6
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				61
教科書	30時間でマスターWebデザインHTML5&CSS、HTML+CSS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【HTML5対応】				
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、検定試験:60pt、チェックテスト:20pt				
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(3年制)・3年次	授業方法	実習・講義	講義時期	後期
授業科目	Web制作Ⅱ	担当者	屋良 朝也	科目必修区分	必修
授業概要	PHPプログラムの基礎を学び、データベースと連携し、簡易Webシステム作成について学習する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>•PHPのプログラミングを理解できる</li> <li>•データベース(MySQL)の基本操作を行うSQL文を理解できる</li> <li>•PHPとMySQLを使ったWebアプリケーションシステムの作成と運用の体験を行い、基本を理解する</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要説明、シラバス、テキスト、クラスルーム			1
	2	第1章 Webアプリケーションの概要（開発環境のインストールと設定）			3
	3	第2章 HTML5によるWebページ制作			6
	4	第3章 PHPの初歩			5
	5	第4章 データベースの利用			4
	6	第5章 オンライン予約システムの実装 ～トップページから部屋詳細表示～			8
	7	第6章 オンライン予約システムの実装 ～予約機能～			9
	8	第7章 オンライン予約システムの実装 ～予約管理機能～			5
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				41
教科書	30時間アカデミック PHP入門 実教出版 ¥1,600+税				
時間外学習	授業時間内で終わらなかった実習課題や演習課題は時間外学習にて対応すること				
成績評価方法	出席率(33%)、課題提出率(33%)、課題評価得点の平均値(34%) 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(3年制)・3年次	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	ゲームエンジン実習Ⅱ	担当者	與那覇 康哲	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム開発規模が大きいときに使用される、ゲームエンジン(UE4)を活用し、ゲーム制作の工程を学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>課題のゲームを作例通り完成させる</li> <li>作例をアレンジして独自のゲーム制作に応用できるレベルに到達する</li> </ul>				
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	インストール・ランチャーについて			4
	3	新規プロジェクト作成、エディタの基本操作、データインポート			4
	4	マテリアルエディタ			4
	5	レベルデザイン、コリジョン			2
	6	ブループリント レベルブループリント、クラスブループリント			4
	7	アクタの移動 絶対座標(World)、相対座標(Relative)			6
	8	GameModeとPlayerController			6
	9	キャラクター操作、カメラ～ロール・ピッチ・ヨー～			6
	10	アニメーションブループリントと変数			6
	11	ライティングとパーティクルシステム			6
	12	物理シミュレーション			6
	13	関数と関数ライブラリなど			6
	14	画面遷移とUI(ユーザ0インターフェース)			6
	15	BGMと効果音			6
	16	シーケンサーとパッケージ化			6
	17	・ゲーム企画			6
	18	・ゲーム制作			10
	19	・デバッグとゲームバランス調整			6
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				102
教科書	オンライン動画教材				
時間外学習	なし				
成績評価方法	プロジェクトの完成度(50pt)、課題提出(30pt)、授業態度(20pt)				
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(3年制)・3年次	授業方法	実習・講義	講義時期	通年
授業科目	就職実務	担当者	桃原 直樹	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を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企業へ会社説明会や面接の連絡を行うことができる</li> <li>・自己分析を行い、実力の見合った企業を探すことができる</li> <li>・履歴書の内容を常に最新にすることを心がけ、いつでも提出可能な状態にする</li> </ul>				
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】希望職種のヒヤリング			
	3	＜面談＞ガイダンスを行い、希望職種に関する情報を整理する			4
	4	【第二回】履歴書の作成			
	5	＜作業＞以前作成した履歴書の内容を再検討する			1
	6	＜作業＞履歴書を清書する			1
	7	【第三回】企業研究と採用試験エントリー			
	8	＜作業＞受験する企業を調べる			6
	9	＜講義＞企業へ連絡する際の電話やメールの方法を知る			4
	10	＜作業＞エントリーに必要な書類等をそろえる			6
	11	＜演習＞面接練習を行う			6
	12	【第四回】報告書の作成			
	13	＜作業＞受験終了後、フォーマットに沿って報告書を作成する			6
	14	【第五回】内定後の自己学習			
	15	＜自己学習＞企業が求めるスキルを習得する			24
	16				
	17	※【第三回】～【第四回】の内容を繰り返す （結果が出ない学生に関しては、再度【第一回】【第二回】 を 行うことで効率よく就職活動を進められるようにサポート			
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				59
教科書	自作資料、就職活動をまとめたホームページ、求人サイト				
時間外学習	企業インターンシップ				
成績評価方法	授業態度30pt 出席状況20pt 報告書提出30pt 内定獲得20pt				
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(3年制)・3年次	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	桃原 直樹	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			5
	2	【健康診断】 就職時に必要な健康診断書の作成の為。健康確認の為			1
	3	【消防訓練】 火災時の避難訓練			2
	4	【夏休み前全体清掃】 自分の使用した教室をきれいに保つため			5
	5	【後期オリエンテーション】 卒業に向けての目標設定、就職活動の進捗状況の確認			2
	6	【津波避難訓練】 地震・津波などの災害時を想定した避難訓練			2
	7	【年末全体清掃】 自分の使用した教室をきれいに保つため			5
	8	【卒業制作発表】 卒業制作で作成した作品をを在校生に向け発表する			5
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	合計時間数				27
教科書					
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					
	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(3年制)・3年次	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	作品制作Ⅲ	担当者	桃原 直樹、他	科目必修区分	必修
授業概要	日本ゲーム大賞アマチュア部門に向けてゲームを制作する。テーマの解釈、企画書、仕様書、α版、β版など、スケジュールを管理し、ゲーム制作の全体像を体験する。				
到達目標	1.企画・仕様に沿ったゲーム作品をスケジュールを立て期限内に完成させる 2.仕様書を作成するほか、応募に必要なデータ(動画・書類・ソースファイル)をまとめて管理する 3.チーム内で役割を決め、責任をもって担当部分を制作することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【アルファ版制作】			30
	2	シーケンス(タイトル～メイン～リザルト・・・タイトルに戻る)が通っていること			
	3	※基本コントローラーで操作できること			
	4	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	5	スタートボタンを押したら一時停止し、再度押したらゲームが再開される事			
	6	【ベータ版制作】			30
	7	バグはあるが、全ての仕様は実装されている。サウンドテストのモードを入れる			
	8	サウンド、グラフィックの素材は全て実装されている。バランス調整は完璧でなくてもOK			
	9	【マスター制作】			20
	10	発見したバグは全て修正され、全ての仕様は実装されていること			
	11	サウンド、グラフィックの素材は全て実装されていること			
	12	バランス調整が完了していること			
	13	マスター版ビルド、ソースコード一式、マニュアル、企画書(最終版)、			
	14	絵コンテ、動画(90秒通して観られるもの)の提出			
	15	【最終調整】			10
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				90
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)				
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	制作物(応募までできたか)60pt、企画書・仕様書作成30pt、出席率10pt				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	IT業界 (システムエンジニア歴 含む) 10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(3年制)・3年次	授業方法	実習・講義	講義時期	後期
授業科目	卒業制作	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	3年次の集大成として、これまで制作したゲームをまとめて成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品を完成させ、提出することができる(ゲーム作品以外も可)</li> <li>・スケジュール管理を行い、スケジュールに遅れが生じた場合は間に合うように変更することができる</li> <li>・企画から作業を洗い出し、リストにまとめることができる</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			1
	2	【第一回】企画立案・タスクリスト・スケジュール作成			
	3	＜作業＞企画を立て、紙にまとめる			3
	4	＜作業＞紙にまとめた企画をPowerpointに清書する			3
	5	＜作業＞企画を基に、タスクを洗い出しリストを作成する			3
	6	＜作業＞タスクリストを基に、スケジュールを作成する			3
	7	【第二回】作品制作			
	8	＜制作＞企画した内容で作品を制作する			15
	9	※スケジュール通りに制作を進める(遅れが出たらスケジュールを修正する)			
	10	【第三回】プレゼン資料作成			
	11	＜作業＞Powerpointにまとめた企画書を基にプレゼン資料を作成する			1
	12	＜制作＞プレゼン時に使用する動画を作成する			5
	13	※「AviUtl」を使用して、90秒前後の作品紹介動画を作成する			
	14	＜演習＞プレゼン練習をする			2
	15	【第四回】発表			
	16	＜演習＞プレゼンを行う			1
	17	【第五回】提出			
	18	＜作業＞制作物をまとめ、提出する			1
	19	※早期出社の学生は、別途評価付けを行う (企業実習日誌など)			
	20				
	21				
	22				
	23				
24					
	合計時間数				38
教科書	なし				
時間外学習	制作の進行が遅れている場合は、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 作品提出60pt ※早期出社の学生は企業実習日誌の内容で評価(日誌の提出100pt)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					