

## 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(3年制)・1年次	授業方法	講義・演習	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	【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	【ゲームキャンプ見学】 2～3年生実施のイベントに参加する。			2
	3	【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			3
	4	【性教育講座】 助産師の方を招いての講話			2
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				34
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	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 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(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	奥田 隆之介	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			2
	4	第2章 コンピュータの数値表現			12
	5	第3章 ハードウェア			12
	6	第4章 システムの構成要素			10
	7	第5章 ソフトウェア			6
	8	第6章 マルチメディア			4
	9	第7章 AI(人工知能) (システム開発技術)			4
	10	第2章 ネットワーク			3
	11	第3章 情報セキュリティ			4
	12	サーティファイ情報処理3級 対策 (コンピュータ概論)			26
	13	第8章 アルゴリズムとデータ構造 (マネジメントと情報化)			2
	14	第1章 システム開発とマネジメント			12
	15	第2章 サービスマネジメントとシステム戦略			8
	16	第3章 企業と経営戦略			7
	17	第4章 OR・IE			7
	18	第5章 企業会計			3
	19	第6章 法務と標準化 (システム開発技術)			9
	20	第1章 データベース			10
	合計時間数				143
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)、マネジメントと情報化(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%)、検定試験得点(60%) 後期:出席率(40%)、単元テスト(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 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(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	7	
	14		スタックとキュー	木構造 練習問題	7	
	15	第9章 実践アルゴリズム	基数変換		5	
	16		経路選択		5	
	17		ファイル処理		7	
	18		文字列探索		7	
	19	練習問題	サーティファイ2級2部レベル問題使用		5	
	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	
	合計時間数			115		
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(ウィネット)					
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 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(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2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			6
	3	変数,データ型,キーボードからの入力			7
	4	演算子			8
	5	if文			9
	6	switch文			3
	7	for文,while文			9
	8	配列,多次元配列			11
	9	文字列配列,文字操作関数			7
	10	ビット演算			4
	11	定数			4
	12	C言語検定3級対策			15
	13	前期期末テスト			4
	14	C言語検定3級対策			14
	15	C言語試験3級(9月)			3
	16	関数			10
	17	ポインタ			15
	18	構造体			10
	19	後期期末テスト			4
	20	C言語検定2級対策			32
	21	C言語検定2級(2月)			4
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				181
教科書	自作プリント				
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、期末テスト40pt、夏休み課題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 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(3年制)・1年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	プログラミング実習	担当者	屋良 朝也	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム作りを題材としてプログラミングの基礎を学びます。基本となるプログラミング技術を学び、パズルゲームやブロック崩しなどの作成を行いながら、各自オリジナルの2Dミニゲーム作品の制作を目標とします。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・C/C++言語とDXライブラリでのゲーム制作ができる。</li> <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>・オリジナル2Dミニゲーム作品の制作</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業の概要説明と授業前の準備			2
	2	第1章 開発環境の準備			6
	3	第2章 DXライブラリの基本プログラム			20
	4	第3章 ゲームプログラミングの基礎			26
	5	第4章 ミニゲームをつくる(ブロック崩し)			10
	6	第5章 ミニゲームをつくる(カーレースゲーム)			10
	7	第6章 ミニゲームをつくる(テトリス)			10
	8	第7章 ミニゲームをつくる(さめがめ)			10
	9	第8章 ミニゲームをつくる(マッチ3パズル)			10
	10	第9章 オリジナルミニゲームをつくる			50
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				154
教科書	プリント、PDFファイル				
時間外学習	授業で学んだ技術を自身のゲームプログラム作品に実装する				
	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(20%)、授業態度(20%)、課題提出率(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 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(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	新井 哲宏	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	UE4エディターのインターフェース			2
	4	ジオメトリブラシを使って簡単な形状を作成し、レベル内へと自由に配置する			4
	5	基本的なレベルデザインを学び、レベルという空間内を作る			4
	6	マテリアルを使って、メッシュに質感を追加する			3
	7	ライティングの基礎を学び、レベル内で光と影の表現ができるようにする			2
	8	ブループリントの基礎的な内容を学び、ノードベースの簡単なプログラミングを			4
	9	キーボードやゲームパッドの入力について			2
	10	コリジョンについてを理解し、自由に物体同士の当たり判定を制御する			2
	11	キャラクターのアニメーションについて理解し、自由にキャラクターを動きを制御する			2
	12	アクター同士でコミュニケーションし、連携できるようにする			3
	13	簡単なAIを作成し、キャラクターに思考を持たせられる			4
	14	パーティクルエフェクトを作成し、見た目に華やかな演出をする			2
	15	ポストエフェクトを使った画面全体に対する華やかな演出をする			2
	16	ランドスケープとフォリッジを使って地形を自由に作る			2
	17	シーケンサーを使ったカメラ演出やカットシーンを作成する			6
	18	UMGを使って2D UIを作成し、簡単なボタンを作成する			2
	19	パーティクルエフェクトを作成し、見た目に華やかな演出をする			6
	20	ダンジョンゲームを作る① アクタの配置・マテリアル・パーティクルの設定			6
	21	ダンジョンゲームを作る② 仕掛けの作成・関数・レベルの切り替え・UI			6
	22	ダンジョンゲームを作る③ ブループリントでゲーム内のルールを作成する			6
	23	ダンジョンゲームを作る④ オーディオ・カメラの設定・パッケージ化			6
	24	オリジナルのゲームを作る・もしくは作例の一部をカスタムして作り変える			40
	合計時間数				122
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	課題提出(70pt)、出席率・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 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(3年制)・1年次	授業方法	講義・演習	講義時期	通年
授業科目	Excel	担当者	眞榮城 舞子	科目必修区分	必修
授業概要	表計算ソフト【Excel】の基本知識・操作方法を、検定対策を通して習得する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Excel表計算処理技能認定試験3級の取得</li> <li>・罫線の設定方法、セルの書式設定を知り、わかりやすい表を作成することができる</li> <li>・テキストに載っている関数と、四則演算の数式をExcelの仕様で作成することができる</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】テキストを使用して知識・技術の習得			
	3	＜第1部 基本操作編＞			
	4	＜Chapter1＞Excelの基本			2
	5	＜Chapter2＞データの編集			4
	6	＜Chapter3＞表の編集			4
	7	＜Chapter4＞ブックの印刷			3
	8	＜Chapter5＞グラフと図形の作成			4
	9	＜Chapter6＞ブックの利用と管理			4
	10	＜Chapter7＞関数			8
	11	＜Chapter8＞データベース機能			4
	12	＜第2部 問題演習編＞			
	13	＜総合学習問題＞			2
	14	【第二回】問題集を使用してExcelの復習を行い、検定対策とする			
	15	練習問題1～3			8
	16	※練習問題を2回以上繰り返し学習			
	17	模擬問題1～7			16
	18	※模擬問題を2回以上繰り返し学習			
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				60
教科書	Excel2019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【2019対応】				
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 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(3年制)・1年次	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	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			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			1
	4	【演習】お辞儀の種類と使い分け			1
	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)			2
	7	ビジネスメールの書き方			2
	8	電話応対の基本(かけ方・受け方・伝言メモの作成の仕方)			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			2
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				20
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(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>・心を入めた挨拶ができる</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・気くばり			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				
	25				
	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 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(3年制)・2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Ⅱ	担当者	銘苺 一輝	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>・C++を使用した簡単なソースコードを読むことができる。</li> <li>・クラスを利用したプログラムの作成ができる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	クラスの基本			2
	2	メンバ関数			2
	3	コンストラクタ			2
	4	カプセル化(public private)			2
	5	new と delete と デストラクタ			2
	6	inline関数			2
	7	1～6の内容を利用したクラスの作成課題 - 回答解説まで			16
	8	継承			2
	9	第3のアクセス指定子(protected)			2
	10	仮想関数とオーバーライド			2
	11	オーバーロード			2
	12	constメンバ関数			2
	13	初期化子リスト			2
	14	this			2
	15	例外処理			2
	16	静的メンバ			2
	17	名前空間(namespace)			2
	18	インターフェース			2
	19	1～6、8～18の各単元後に2コマの確認テスト(2*17)			34
	20	クラスを利用したゲームの作成課題1(ブロック崩し)			24
	21	回答解説			2
	22	クラスを利用したゲームの作成課題2(シューティングゲーム)			24
	23	回答解説			2
	24	クラスを利用したオリジナルゲームの作成課題3			24
	25				
	合計時間数				160
教科書	ロベールの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 課題が授業内で終わらせられない場合				
成績評価方法	テスト・課題の達成度80pt、出席率20pt				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	IT業界 (プログラマ歴 含む) 2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(3年制)・2年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	ゲームエンジン実習Ⅱ	担当者	銘苺 一輝	科目必修区分	必修
授業概要	UE4の各項目・機能の違いについて詳しく学び、実習を通して自ら作りたいものを作る技術を身に着ける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・UE4の各項目・機能の役割を理解して使用することができる。</li> <li>・ブループリント(ビジュアルプログラミング)を使用し、任意のゲームを作成することができる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ブループリントの紹介			3
	2	ブループリントプログラミングの概念			3
	3	アクタクラスのビルドと利用			3
	4	UE4ゲームプレイフレームワーククラス			3
	5	簡単なゲームの例			16
	6	1～5の内容を使用した作成課題			16
	7	高度なブループリントの概念1			3
	8	高度なブループリントの概念2			3
	9	ブループリント通信			3
	10	UMG101			3
	11	アクション1のブループリント			3
	12	アクション2のブループリント			3
	13	アクション3のブループリント			3
	14	アクション4のブループリント			3
	15	1～5、6～14の各項目後に確認問題			13
	16	ゲーム制作課題1			23
	17	ゲーム制作課題2			23
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				127
教科書					
時間外学習	課題が授業時間内で終わらせられない場合				
成績評価方法	テスト・課題の結果80pt、出席率20pt				
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(3年制)・2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	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			8
	16	記事一覧ページの作成			8
	17	デザインのアレンジ			8
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				74
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 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(3年制)・2年次	授業方法	講義・実習	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)			2
	2	就職活動の基礎を整える(履歴書の準備)			3
	3	就職活動の基礎を整える(業界研究)			3
	4	就職活動の基礎を整える(自己分析)			3
	5	面接の流れロールプレイング①			4
	6	面接の流れロールプレイング②			5
	7	面接の流れロールプレイング③			5
	8	面接の流れロールプレイング④			5
	9	就職活動の基礎を整える(企業研究)			25
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	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 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(3年制)・2年次	授業方法	講義・実習・演習	講義時期	前期
授業科目	ITリテラシー実習	担当者	桃原直樹	科目必修区分	必修
授業概要	ITパスポート試験の過去問題を元にITの基本的な知識・技術を身につける。				
到達目標	IT関連の基本的な知識・技術を身につけ、国家資格であるITパスポート試験に合格する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	過去問題① 試験			5
	2	解説解答			11
	3	過去問題② 試験			6
	4	解説解答			11
	5	過去問題③ 試験			6
	6	解説解答			11
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				50
教科書	プリント				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度20pt チェックテスト(3回分)60pt 本試験受験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(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			8
	3	sin cos と円運動			8
	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			8
	9	1次元における運動			
	10	速さと速度・加速度			8
	11	確認テスト			4
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				50
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 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(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 I (夏期作品制作)	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>バージョン管理及びチーム制作に慣れる</li> <li>SlackやTrelloなどの連絡およびタスク管理ツールに慣れ、扱えるようにする</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】バージョン管理ツール(Git、Github)の使い方の習得			
		<バージョン管理ツール>			2
		<実際にGitを使ってみよう①>			2
		<実際にGitを使ってみよう②>			2
	3	【第二回】ゲームを開発する①			
		・1年次で制作したレースゲームを改良してリングキャッチゲームを制作			
		→タスクの洗い出し(付箋で書き出す)			6
		→仕様書通りに制作(職員側で用意)			20
	4	【第三回】ゲームキャンプ			
		・2～3年次の混成チームで、約5日でゲームを制作する			
		→チームは職員がビルド、企画と制作を行う			18
		→プレゼン資料の作成と発表			5
	5	【第四回】Trelloの使い方を学ぶ			
		<Trelloを使ってみよう>			4
6	【第五回】ゲームを開発する②				
	・既存のゲームを制作する				
	→既存ゲームから仕様を洗い出し、タスクとして落とし込む			10	
	→「バージョン管理」ツール及び「タスク管理」ツールを活用する			24	
	合計時間数			94	
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)、自作スライド				
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制作を行うことで期日を厳守する				
成績評価方法	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・操作説明)60pt、授業態度10pt、出席率30pt				
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(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(秋期作品制作)	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>バージョン管理及びチーム制作に慣れる</li> <li>SlackやTrelloなどの連絡およびタスク管理ツールに慣れ、扱えるようにする</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			2
	2	【第一回】ミニゲーム集の作成			
		→ペライチ企画書及び仕様書を作成する(1~2分くらいで遊べるボリューム)			20
		→タスク出し(Trelloを活用)			15
		→チームでメンバー人数分のミニゲームを制作する			109
		※余力があれば、クラス分のミニゲームを1つにまとめる			
		合計時間数			146
	教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)、自作スライド			
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制作を行うことで期日を厳守する				
成績評価方法	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・操作説明)60pt、授業態度10pt、出席率30pt				
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(3年制)・2年次	授業方法	実習・講義	講義時期	後期
授業科目	短期作品制作	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>デバッグ方法を学び、自身で制作物のデバッグを行うことができる</li> <li>デバッグシートの使用方法を学び、実際にデバッグをしてシートに入力できる</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			2
	2	【第一回】デバッグについて			
		＜デバッグとは＞			2
		＜デバッグシートと入力方法＞			2
	3	【第二回】デバッグ作業			
		→秋制作で制作したゲームのデバッグとバグ修正を行う			9
	4	【第三回】ゲームキャンプ			
		・2～3年次の混成チームで、約5日でゲームを制作する			
		→チームは職員がビルド(仮)、企画と制作を行う			18
		→プレゼン資料の作成と発表			5
		合計時間数			38
	教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)、自作スライド			
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制作を行うことで期日を厳守する				
成績評価方法	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・操作説明)60pt、授業態度10pt、出席率30pt				
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(3年制)・2年次	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Ⅱ	担当者	藤吉綾子	科目必修区分	必修
授業概要	・面接時の好感の持てる応答の仕方を演習を通して学習する				
到達目標	・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	言葉遣い(敬語の種類と使い分け)			4
	2	自己PR文の作成(400字程度)と質疑応答に向けての準備			8
	3	【演習】			
	4	グループ面接時の入退室・自己紹介			4
	5	グループ面接(質疑応答)			12
	6	WEB面接時の注意点			2
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				30
教科書	実践ビジネスマナー(1,200円+税 ウィネット)				
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(3年制)・2年次	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	志学Ⅱ	担当者	赤羽 利夫	科目必修区分	必修
授業概要	やりがいを持てる社会人生活を送る為に、社会との繋がりの中で自分自身の生きる姿勢を探求し、ロールモデルを探し自身の「志」を具体化させていく事を目指す。				
到達目標	志高く生きた人々に学び、能動的に行動するために考える力、伝える力を磨き、自身の働き方、社会人としてのあり方を整理し自身の「志」(目標)を立てる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	志学Ⅱ 序章			2
	2	志学Ⅱ 第1章 志とは			2
	3	志学Ⅱ 第2章 感化力「志」高く生きた人に学ぶ			6
	4	志学Ⅱ 第3章 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く			2
	5	志学Ⅱ 第4章 考える力(思考力)を磨く			6
	6	志学Ⅱ 第5章 私の「志」			2
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	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」プレゼンテーション資料作成(100分)				
成績評価方法	授業態度30pt、授業レポート及び課題70pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

## シラバス

令和 4 年度

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	講義、実習	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	3DモデリングソフトMayaの簡単なオペレーションと、MelやPythonの言語を使ったスクリプトの作成方法を習得する				
到達目標	Mayaで利用可能なMelスクリプトやPythonスクリプトが作成できるようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Mayaのインストール、基本オペレーション			2
	2	Mayaで必要な環境変数の設定			2
	3	MayaとMelスクリプトの関係			2
	4	Maya用Melスクリプトの作成			16
	5	Pythonスクリプト言語の理解			8
	6	Maya用Pythonスクリプトの作成			12
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				42
教科書	Mayaのヘルプページ、インターネットで閲覧できる資料等				
時間外学習	なし				
成績評価 方法	出席状況50% 課題提出50%				
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(3年制)・3年次	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	ネットワークプログラミング	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームでネットワークを使うための必要な知識を理解し、ネットワークを使った簡単なゲームの作成を行う				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットワークゲームを作る為の基本的な知識が得られる</li> <li>・基本的なネットワークゲーム環境の構築と簡単なゲームの制作ができるようになる</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ゲームとネットワーク環境の関係			6
	2	xamppを使ったLAMP環境の構築			10
	3	サーバーを使ったWebベースのゲームの作成			10
	4	コンピュータ同士の通信ソフトの作成			8
	5	コンピュータ同士の簡単な通信ゲームの作成			6
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				40
教科書	paizaラーニング、インターネットで閲覧できる資料等				
時間外学習	なし				
成績評価 方法	出席状況 50% 課題提出 50%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	ゲーム業界 25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(3年制)・3年次	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	3Dモデルビューアー	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
授業概要	3Dモデルの基本的なデータ形式を理解し、3Dモデルを表示するビューアーの基礎を学ぶ				
到達目標	OpenGLを利用した3Dモデルビューアーが作成できるようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	3Dモデルデータの理解			4
	2	OpenGLの基礎(Windowフレームの作成)			8
	3	3Dモデルデータの扱い			8
	4	OpenGLを使った3Dモデルビューアーの作成			20
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				40
教科書	インターネットで閲覧できる資料等				
時間外学習	なし				
成績評価 方法	出席状況 50% 課題提出 50%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	ゲーム業界 25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(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・新井・平良	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品を完成させ、記述通りに応募することができる</li> <li>・「報告」「連絡」「相談」をチーム内で綿密に行い、共有することができる</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> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【第1回】ベータ版の制作 →仕様をすべて実装する			60
	2	【第2回】ベータ版の進捗報告会 →他チームへ5分程度、現在の制作物と進捗を報告する			5
	3	【第3回】マスター版及びPV動画の制作と、応募書類の作成 →デバッグを行い、修正箇所があれば対応する →応募に必要なPV動画を制作する(90秒程度) →応募に必要な書類を作成する(サイトにあるテンプレートを使用)			28
	4	【第4回】全体振り返り会 →事前にチーム内でも振り返りを行い、シートにまとめる →非常勤講師から今回の取り組みについて総評をいただく →各チームごとに、非常勤講師から今回の取り組みについてフィードバックをいただく			3
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;">           ※カリキュラム内容は、2021年度から続いています。            (オリエンテーション、チームビルド、企画立案、タスク出し、スケジュール作成、プロト版の制作、アルファ版の制作を2021年度で実施済み)         </div>				
	合計時間数				96
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 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(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Ⅱ(夏期作品制作)	担当者	桃原・平良	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
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			5
	2	【第一回】企画立案・タスクリスト・スケジュール作成			
		＜作業＞企画を立て、紙にまとめる			10
		＜作業＞紙にまとめた企画をPowerpointに清書する			10
		＜作業＞企画を基に、タスクを洗い出しリストを作成する			12
	3	＜作業＞タスクリストを基に、スケジュールを作成する			12
		【第二回】作品制作			
		＜制作＞企画した内容で作品を制作する			50
		※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)			
	4	【第三回】プレゼン資料作成			
		＜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			10
		＜制作＞プレゼン時に使用する動画を作成する			10
		※「AviUtl」を使用して、90秒前後の作品紹介動画を作成する			
	5	＜演習＞プレゼン練習をする			6
		【第四回】発表			
	6	＜演習＞プレゼンを行う			4
		【第五回】提出			
		＜作業＞制作物をまとめ、提出する			6
	合計時間数			135	
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	進行が遅れている場合は、放課後または自宅で作業を行い、期日を厳守する				
成績評価方法	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・操作説明)50pt、授業態度20pt、出席率30pt				
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(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 I	担当者	新井 哲宏	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	UE4エディターのインターフェース			2
	4	ジオメトリブラシを使って簡単な形状を作成し、レベル内へと自由に配置する			4
	5	基本的なレベルデザインを学び、レベルという空間内を作る			4
	6	マテリアルを使って、メッシュに質感を追加する			3
	7	ライティングの基礎を学び、レベル内で光と影の表現ができるようにする			2
	8	ブループリントの基礎的な内容を学び、ノードベースの簡単なプログラミングを			4
	9	キーボードやゲームパッドの入力について			2
	10	コリジョンについてを理解し、自由に物体同士の当たり判定を制御する			2
	11	キャラクターのアニメーションについて理解し、自由にキャラクターを動きを制御する			2
	12	アクター同士でコミュニケーションし、連携できるようにする			3
	13	簡単なAIを作成し、キャラクターに思考を持たせられる			4
	14	パーティクルエフェクトを作成し、見た目に華やかな演出をする			2
	15	ポストエフェクトを使った画面全体に対する華やかな演出をする			2
	16	ランドスケープとフォリッジを使って地形を自由に作る			2
	17	シーケンサーを使ったカメラ演出やカットシーンを作成する			6
	18	UMGを使って2D UIを作成し、簡単なボタンを作成する			2
	19	パーティクルエフェクトを作成し、見た目に華やかな演出をする			6
	20	ダンジョンゲームを作る① アクタの配置・マテリアル・パーティクルの設定			6
	21	ダンジョンゲームを作る② 仕掛けの作成・関数・レベルの切り替え・UI			6
	22	ダンジョンゲームを作る③ ブループリントでゲーム内のルールを作成する			6
	23	ダンジョンゲームを作る④ オーディオ・カメラの設定・パッケージ化			6
	24	オリジナルのゲームを作る・もしくは作例の一部をカスタムして作り変える			42
	25				
	合計時間数				124
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	課題提出(70pt)、出席率・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 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(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			2
	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			8
	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			4
	6	＜作業＞履歴書を清書する			4
	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			15
	9	＜講義＞企業へ連絡する際の電話やメールの方法を知る			6
	10	＜作業＞エントリーに必要な書類等をそろえる			12
	11	＜演習＞面接練習を行う			10
	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			10
	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する)			
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				95
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 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(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Ⅲ(秋期作品制作)	担当者	桃原直樹	科目必修区分	必修	
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。					
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</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>・期限内で完成できるボリュームで企画を立案することができる</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			2	
	2	【第一回】企画立案・タスクリスト・スケジュール作成				
		＜作業＞企画を立て、紙にまとめる			10	
		＜作業＞タスクリストを基に、スケジュールを作成する			10	
		【第二回】作品制作				
		＜制作＞企画した内容で作品を制作する			40	
		※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)				
		【第三回】プレゼン資料作成				
		＜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			15	
		＜演習＞プレゼン練習をする			8	
		【第四回】発表				
		＜演習＞プレゼンを行う			6	
		【第五回】提出				
		＜作業＞制作物をまとめ、提出する			6	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・短時間で1本のゲームをチームで制作する →チーム人数は最低2名～最大3名までとする</li> <li>※時間の都合上、過去に制作した作品をPowerPointでまとめてポートフォリオとして作成するのも可とする</li> </ul>				
		合計時間数			97	
	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	進行が遅れている場合は、放課後または自宅で作業を行い、期日を厳守する				
	成績評価方法	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・操作説明)50pt、授業態度20pt、出席率30pt				
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(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			2
	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			4
	4	＜作業＞紙にまとめた企画をPowerpointに清書する			6
	5	＜作業＞企画を基に、タスクを洗い出しリストを作成する			8
	6	＜作業＞タスクリストを基に、スケジュールを作成する			8
	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			30
	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			3
	15	【第四回】発表			
	16	＜演習＞プレゼンを行う			2
	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				
	25				
	合計時間数				70
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					

## 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(3年制)・3年次	授業方法	講義・実習	講義時期	前期
授業科目	PHP(Web上ポートフォリオの制作)	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システムの作成について学習する。簡易Webシステムを応用して、Web上のポートフォリオ紹介サイトの制作を行う。				
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> <li>・Web上のポートフォリオ紹介サイトの制作を行う</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			8
	7	第6章 オンライン予約システムの実装 ~予約機能~			8
	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	Web上のポートフォリオ紹介サイトの制作(設計)			4
	10	Web上のポートフォリオ紹介サイトの制作(コーディング)			6
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				50
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(30%)、課題提出率(30%)、ポートフォリオ紹介Webサイト制作課題(40%) 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(3年制)・3年次	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	志学Ⅱ	担当者	赤羽 利夫	科目必修区分	必修
授業概要	やりがいを持てる社会人生活を送る為に、社会との繋がりの中で自分自身の生きる姿勢を探求し、ロールモデルを探し自身の「志」を具体化させていく事を目指す。				
到達目標	志高く生きた人々に学び、能動的に行動するために考える力、伝える力を磨き、自身の働き方、社会人としてのあり方を整理し自身の「志」(目標)を立てる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	志学Ⅱ 序章			2
	2	志学Ⅱ 第1章 志とは			2
	3	志学Ⅱ 第2章 感化力「志」高く生きた人に学ぶ			6
	4	志学Ⅱ 第3章 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く			2
	5	志学Ⅱ 第4章 考える力(思考力)を磨く			6
	6	志学Ⅱ 第5章 私の「志」			2
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	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」プレゼンテーション資料作成(100分)				
成績評価方法	授業態度30pt、授業レポート及び課題70pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					