

シラバス

令和 7 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、講義	講義時期	前期
授業科目	DTP実習 I	担当者	大槻 絵里子	科目必修区分	必修
授業概要	Illustrator、Photoshopを駆使しオリジナル作品を制作する。各ソフトウェア検定指導				
到達目標	1.Photoshop検定スタンダード級以上を取得できる 2.Illustrator検定スタンダード級以上を取得できる 3.制作する広告に合わせてアプリの使い分けと納品ができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Photoshopの起動と基本操作			3
	2	トリミング、画像解像度(ドリル06、07)			5
	3	選択ツール(ドリル08、09)選択範囲の調整(ドリル13、14)			5
	4	マスク(ドリル10～12)クリッピングマスク、パス(ドリル15、16)			2
	5	文字(ドリル17～19)シェイプ、書き出し(ドリル20～22)			2
	6	レタッチ(ドリル23～31)			3
	7	スマートオブジェクト、レイヤー、アートワーク(ドリル32～34)			2
	8	グラデーション、ロゴ制作(ドリル35、36)			2
	9	演習(ドリルP180)演習(ドリルP186)			5
	10	検定対策・問題集			18
	11	過去問題			15
	12	Photoshop検定			3
	13	illustratorの起動と基本操作、基本の図形で絵を描く(ドリル01～02)ガイド(ドリル09、10)			3
	14	ブラシ、ブレンド(ドリル03、04)、ペンツール(ドリル05～08)			7
	15	切り抜き(ドリル11)、色と描画モード(ドリル16、17)			5
	16	グラデーション、パターン(ドリル18、21)			5
	17	演習(ドリル22～29)			5
	18	文字組(ドリル30～36)			5
	19	演習(ドリルP180)演習(ドリルP184)演習(ドリルP188)			5
	20	検定対策・問題集			17
	21	Illustrator検定			3
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				120
教科書	フォトショの5分ドリル/Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード問題集 イラレの5分ドリル/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)、提出物20pt、授業態度20pt 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 7 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	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	写真基礎		担当者	佐久木 愛海	科目必修区分	必修
授業概要	写真撮影するにあたってのカメラの基本操作・F値(絞り)・シャッタースピード・ISO感度について基礎を学び、ライティング・画像編集ソフトのPhotoshop・Lightroomを使用しての写真レタッチ技術を学習します。					
到達目標	何をどんな風に撮るかをカメラの機能に任せ通りにせず、カメラの機能を活用して、撮影の目的や環境・被写体の特性を考慮しつつ、学習したカメラの基本操作・ライティング・画像編集ソフトでのレタッチを利用し、自分の意図する表現を写真で実現することができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	新人生オリテで2コマを使用				2
	2	オリエンテーション/この授業について				1
	3	一眼レフカメラの基本操作				3
	4	ISO感度について				2
	5	F値(絞り)について				2
	6	シャッタースピードについて				2
	7	Lightroom & Photoshop AI機能を活用した写真編集				1
	8	ライティングについて(応用)				3
	9	Lightroomでレタッチ				2
	10	ポートレート撮影の実践				3
	11	前回撮影したポートレート写真をLightroomでレタッチ				2
	12	実習				5
	13	前回撮影したポートレート写真をLightroomでレタッチ				2
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	自作のテキスト					
時間外学習	授業内で完成できなかった作品の提出・ミニテストの提出。					
成績評価方法	ミニテスト20pt・作品提出40pt・作品完成度20pt					
	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(DTPデザイン、印刷、Web広告など) 8年				

シラバス

令和 7 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、講義	講義時期	前期
授業科目	ドローイング I A		担当者	加納 斉親	科目必修区分	必修
授業概要	物体や対象の構造やバランスを理解し、立体物を平面に描写する基礎技術を身につけます。					
到達目標	・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。 ・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。 ・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、塗り方				1
	2	空間、重力、人体構造、重心、色彩、視覚領域の限界等を学ぶ、紙コップ使用				2
	3	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)				2
	4	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)				2
	5	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				3
	6	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				3
	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)				4
	11	野菜、食品、器、小物などの描き分け				4
	12	透明のモノ、鏡面のモノ、液体、金属などの描き分け1				3
	13	透明のモノ、鏡面のモノ、液体、金属などの描き分け2				4
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					40
	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 7 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	ITリテラシー I	担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	創作活動で必須となる「法規」や「モラル」の学習を通して、実務での適切な行動や判断の土台となる「情報活用力」を身に付ける。著作権検定指導。				
到達目標	・トラブルを回避し、インターネット社会で生きるための適切な判断と行動ができる。 ・利用者として、他人の著作権を侵害せず正しく著作物を利用できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	インターネットの基礎知識			5
	2	導入 ビジネスと法に関する基礎知識			2
	3	著作権法の知識(著作物) 著作権法の知識(著作者)			4
	4	著作権法の知識(著作者人格権)			4
	5	著作権法の知識(著作者の権利)			2
	6	著作権法の知識(著作権の制限)(著作権の登録)			2
	7	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)			2
	8	著作隣接権			7
	9	著作権の侵害と救済			2
	10	著作権の周辺問題			2
	11	著作権に関連する制度			3
	12	ビジネス著作権検定対策 練習問題①			3
	13	ビジネス著作権検定対策 過去問題(2020・2021)			3
	14	ビジネス著作権検定対策 過去問題(2022・2023)			3
	15	ビジネス著作権検定対策 テキスト読み返し			6
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				50
教科書	インターネットベーシックユーザーテキスト ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト初級問題集				
時間外学習					
成績評価方法	章ごとの理解度テスト30pt、過去演習問題40pt、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 7 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・講義	講義時期	通年
授業科目	webデザイン I		担当者	佐久本 愛海	科目必修区分	必修
授業概要	Webデザイナーになるために必要なhtml,cssで作りやすいデザインの制作・webサイトを見るユーザーが分かりやすいデザインの制作知識とhtml,cssで作るwebサイトのデザイン・ノーコードで作るwebサイトのデザイン2パターンのwebサイトのデザインが学習できる。					
到達目標	・ユーザー視点に立って分かりやすいwebサイトのデザインができる。 ・html,cssで構築する用のwebサイトのカンパデータをAdobeXDを使用して作成することができる。 ・ノーコードのwebサイト制作できるSTUDIOを使用して、webサイト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				1
	2	実際にXDを操作してみよう				1
	3	レトロ・ムーンのwebコーディング用カンパデータ作成				6
	4	ノーコードのでwebサイトを作るSTUDIOの説明				1
	5	ノーコードで作るwebサイトのカンパデータ作成				7
	6	ノーコードで作るwebサイトの作成/STUDIOについての説明・使い方				14
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					30
教科書	自作のテキスト					
時間外学習	授業内で完成できなかった作品の提出					
成績評価 方法	作品提出60pt・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	実務家		備考			
実務経験紹介	デザイン業界(DTPデザイン、印刷、Web広告など) 8年					

シラバス

令和 7 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	キャリアデザインⅠA		担当者	佐久本愛海	科目必修区分	必修
授業概要	学校生活を有意義に過ごすために必要なスケジュール管理、級友同士の輪作り、協働しながら学びあう雰囲気を醸成する。					
到達目標	・クラスメートとの協力や自身のコミュニケーション能力が向上し、チームでの作業もスムーズに行える。 ・クラスメートとのコミュニケーションを通じて、自分のアイデアや意見を明確に表現し、他者に伝える能力が向上する。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	【新入生オリエンテーション】				5
	2	【新入生歓迎球技大会】				5
	3	【1・2年合同 デザインキャンプ】				45
	4	【就活準備セミナー】				5
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	就職活動の進め方					
時間外学習	特になし					
成績評価 方法	作品完成度60pt、提出物40pt					
	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（DTPデザイン、印刷、Web広告など） 8年					

シラバス

令和 7 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、講義	講義時期	前期
授業科目	Webコーディング1A		担当者	加納 斉親	科目必修区分	必修
授業概要	Webコーダー・Webデザイナーになるために必要なHTMLの知識・CSS知識・レスポンスの知識を学習します。Webクリエイター能力検定指導。					
到達目標	・基本的WEBコーディングの習得 ・WEB検定合格を目指す！					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	教科書、問題集の解説、HTML・CSSの基本タグをコピーしながら、原理を学ぶ演習				3
	2	問題集を解きながら、HTML・CSSの記述について理解を深める1、画像拡張子の理解1				3
	3	CSSの記述方法について、入力ルールや効果の違い・色指定について学ぶ演習1				3
	4	問題集を元に、解法を解説。				4
	5	問題集を解きながら、HTML・CSSの記述について理解を深める2、画像拡張子の理解2				3
	6	確認テスト、解説による復習				4
	7	問題集の演習1、解説による復習1				3
	8	問題集の演習1、解説による復習2				4
	9	表組みの理解1、表組み確認テスト1、解説による復習1				5
	10	表組みの理解2、表組み確認テスト2、解説による復習2				5
	11	フォームの理解1、フォーム確認テスト1、解説による復習1				5
	12	フォームの理解2、フォーム確認テスト2、解説による復習2				5
	13	基本タグ、ボックスモデルの復習、問題集演習1				5
	14	基本タグ、ボックスモデルの復習、問題集演習2				3
	15	基本タグ、ボックスモデルの復習、問題集演習3				5
	16	直前・見直しテスト1、問題集復習				5
	17	直前・見直しテスト2、問題集復習				5
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					70
教科書	よくわかるHTML/CSS、検定問題集					
時間外学習						
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	1995年～WEB制作、日本初電子決済WEB構築に携わる、WEB制作案件多数					

シラバス

令和 7 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、講義	講義時期	通年
授業科目	動画撮影Ⅰ		担当者	赤嶺千夏	科目必修区分	必修
授業概要	動画広告の概念や仕組みを学び、動画撮影におけるカメラ操作や撮影技法を習得する。					
到達目標	作品を通して伝えたいテーマは何か、どんな作品を作りたいのか、そのためにはどんなカメラワークや画作りをするべきか生徒自身が考え実践できるようになる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション/撮影業界について				1
	2	写真基礎の復習と動画撮影への応用				1
	3	画作りとは/カメラワーク				3
	4	色温度について				2
	5	ジンバルカメラ実習				2
	6	台本に沿ったカット割作成、絵コンテ作成				3
	7	絵コンテに沿った撮影				6
	8	CM制作				14
	9	シズル感を意識した映像				6
	10	縦型動画				6
	11	クロマキーの活用				5
	12	ワンシーンワンカット				12
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	自作テキスト					
時間外学習						
成績評価方法	作品提出60pt・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 7 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、講義	講義時期	通年
授業科目	動画編集 I		担当者	浦崎直人・佐久本愛海	科目必修区分	必修
授業概要	premier、aftereffectの基本的な操作と表現方法を学習し、思い描いたイメージを映像表現として具現化できる技術を身に付ける。					
到達目標	・Adobe premiereproやAftereffectsを操作し、動画編集及び書き出しができるようになる。 ・目的に応じて独自で映像を加工・編集できるようになる。 ・動画素材にエフェクト効果を加え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】PremiereProやAftereffectsで出来る事				2
	2	フェードイン・フェードアウト/タイトル文字				2
	3	幕が上がる演出/スケッチから実写へ				2
	4	披露宴のビデオをオシャレにする				6
	5	「どこでもドア風」の演出/白黒画像の一部だけ色を残す				2
	6	ドラマチックに色を変える/ミュージックビデオ風に演出する				4
	7	Aftereffectsの画面構成と基本的な操作				2
	8	文字を不規則に揺らす/下から文字が生えてくる				2
	9	手書き風に文字を表示する				2
	10	ノイズを除去する/手ブレを補正する				2
	11	意図的に手ブレを作る/色を変更する				2
	12	邪魔者を消す/グリーンバックを使わずに背景透過する				2
	13	ダンスに落書きを加える/雷を発生させる				2
	14	課題制作				4
	15	オリエンテーション				1
	16	NICE映画祭 kbc CM制作:映像制作の企画書・絵コンテ制作&フィードバック				6
	17	NICE映画祭 kbc CM制作:映像制作・編集				11
	18	BOVA制作:BOVAについて/企画書・絵コンテ制作&フィードバック				3
	19	BOVA制作:映像制作・編集				3
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	premierePro 演出テクニック100 Aftereffects 演出テクニック100 サンプル映像					
時間外学習						
成績評価方法	取り組み姿勢20pt、提出課題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(DTPデザイン、印刷、Web広告など) 8年					

シラバス

令和 7 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	デザイン思考		担当者	大槻絵里子、鈴木幹直	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考教育を踏まえたキャリア学習。またレイアウトの法則や視認性などのデザインの基礎を学習する。					
到達目標	1.デザインの四原則を理解する 2.デザイン思考を理解し実行することができる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	デザイン思考とは？(デザイン経営宣言、デザイン思考の5つのプロセス)				1
	2	沖縄の課題について(沖縄に出店したい業者の課題解決案を探る) デザイン思考①「共感」について考える				1
	3	デザイン思考②「問題提起」(課題の本質)について考える				1
	4	デザイン思考③「創造」(課題可決のためのアイデア出し) デザイン思考④「試作」(プロトタイプ)				1
	5	デザイン思考⑤「テスト」 市場に出すことを前提とした「試作」をプレゼンテーションし、クラス全員からの意見を「テスト」とし、グループで共有する				1
	6	デザイン思考実践				25
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				30
教科書	パワーポイント資料					
時間外学習	沖縄県以外の地域の特徴、風土、風習、県民性などWebを利用して調べ学習 Figma figjamのインストール、活用法を理解					
成績評価方法	授業態度40pt、提出物30pt、ミニテスト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 7 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	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	・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)			8	
	7	ビジネスメールの書き方			4	
	8	電話対応の基本			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			2	
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		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	授業態度(50%)・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 7 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	志学Ⅰ		担当者	浦崎 直登	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	・相手を尊重した行動ができる ・相手の意見を傾聴し、受け入れることができる ・感謝の気持ちを意識した行動がとれる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	志学Ⅰ 序章				1
	2	第1章:感謝				1
	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				4
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	KBC学園 志学Ⅰ・Ⅱ					
時間外 学習						
成績評価 方法	取り組み姿勢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 7 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	キャリアデザインⅠB		担当者	佐久本愛海	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	・自己分析や企業研究など自発的に取り組むことができる ・基本的な就職活動の流れとポイントを押さえて動くことができる ・選考試験に向けての必要最低限の準備ができる（履歴書、面接準備）					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	【学園祭準備】				25
	2	【学園祭】				5
	3	【インターンシップに向けての準備】				8
	4	【就活キックオフ】				15
	5	【就職活動についての話/求人票の見方など】				6
	6	【インターンシップ準備期間】				20
	7	【インターンシップ】				43
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	就職活動の進め方					
時間外学習	特になし					
成績評価 方法	インターンシップレポート提出60pt、センスアップセミナー評価40pt、 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						

シラバス

令和 7 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、講義	講義時期	後期
授業科目	ドローイング I B		担当者	加納 斉規	科目必修区分	必修
授業概要	キャラクター作りの基礎技術の習得及び各種透視図法や遠近法を学習する事で、空間把握能力の強化と表現の幅を広げる。					
到達目標	・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	複数の質感の違うモチーフの描き分け1				6
	2	複数の質感の違うモチーフの描き分け2				6
	3	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				3
	4	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				3
	5	色鉛筆表現(4)、上記の2点透視図に彩色				4
	6	絵画表現の研究:空気遠近法、ディフォルメ、装飾的構図				4
	7	複数の質感の違うモチーフの描き分け3				4
	8	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				4
	9	石膏デッサン(メディチ像)				6
	10	食べ物の表現 1:ラーメン、カレー、パスタ、揚げ物、一品料理(※選択制)				4
	11	食べ物の表現 2:ケーキやデザート、お菓子などから(※選択制)				4
	12	色鉛筆表現(5)、植物の模写				5
	13	自画像の制作				4
	14	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				3
	15	古代遺跡を描く				5
	16	名画の模写				3
	17	三面図を基に立体を想定する実習				3
	18	石膏デッサン(アグリッパ像)				6
	19	手のデッサン(皮膚の柔らかさ、手の厚みの表現)				3
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					80
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	大阪・東京・沖縄、30年以上デザイン制作。世界遺産でプロジェクションマッピング					

シラバス

令和 7 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、講義	講義時期	後期
授業科目	ドローイング I B		担当者	加納 斉親	科目必修区分	必修
授業概要	キャラクター作りの基礎技術の習得及び各種透視図法や遠近法を学習する事で、空間把握能力の強化と表現の幅を広げる。					
到達目標	・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	複数の質感の違うモチーフの描き分け1				6
	2	複数の質感の違うモチーフの描き分け2				6
	3	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				3
	4	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				3
	5	色鉛筆表現(4)、上記の2点透視図に彩色				4
	6	絵画表現の研究:空気遠近法、ディフォルメ、装飾的構図				4
	7	複数の質感の違うモチーフの描き分け3				4
	8	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				4
	9	石膏デッサン(メディチ像)				6
	10	食べ物の表現 1:ラーメン、カレー、パスタ、揚げ物、一品料理(*選択制)				4
	11	食べ物の表現 2:ケーキやデザート、お菓子などから(*選択制)				4
	12	色鉛筆表現(5)、植物の模写				5
	13	自画像の制作				4
	14	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				3
	15	古代遺跡を描く				5
	16	名画の模写				3
	17	三面図を基に立体を想定する実習				3
	18	石膏デッサン(アグリッパ像)				6
	19	手のデッサン(皮膚の柔らかさ、手の厚みの表現)				3
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				80
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	大阪・東京・沖縄、30年以上デザイン制作。世界遺産でプロジェクションマッピング					

シラバス

令和 7 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		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「色彩理論」を学習し、目的に応じた効果的な作品作りへと反映させる。					
到達目標	・受け手を選ばないUDデザインを考慮した作品を独自で制作できるようになる。 ・知識を基に自ら制作した作品の制作意図や見込める効果を理論的に説明できるようになる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	【導入】色の働き				3
	2	色のユニバーサルデザイン				4
	3	色が見える仕組み				4
	4	色の表し方				5
	5	色覚のタイプによる色の見え方				4
	6	高齢者の見え方				4
	7	色のUDの進め方				4
	8	模擬問題				10
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	色彩検定 公式テキストUC級 色彩検定過去問題集2024年度版UC級					
時間外学習						
成績評価方法	模擬問題60pt、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 7 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	webコーディング I B		担当者	佐久本愛海	科目必修区分	必修
授業概要	Webコーダー・Webデザイナーになるために必要なHTMLの知識・CSS知識・レスポンシブの知識を学習することができる。					
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	ファイル整理・画像・素材の確認・完成見本の提示				1
	2	【HTML】宣言文・<head>・<header>部分				2
	3	【HTML】main-visual・global-nav・concept 部分				2
	4	【HTML】menu・access・footer 部分				2
	5	【CSS】全体・レイアウト・ヘッダー・メインビジュアル 部分				3
	6	【CSS】ナビ・コンセプト・メニュー 部分				3
	7	【CSS】アクセス・フッター 部分				3
	8	【CSS/メディアクエリ】全体・レイアウト・ヘッダー・ナビ 部分				3
	9	【CSS/メディアクエリ】コンセプト・メニュー 部分				2
	10	【CSS/メディアクエリ】フッター 部分				2
	11	FTPサーバーでWEBアップ				2
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					25
教科書						
時間外学習	授業内で完成できなかった作品の提出					
成績評価 方法	作品提出40pt・作品完成度60pt					
	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(DTPデザイン、印刷、Web広告など) 8年				

シラバス

令和 7 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、講義	講義時期	後期
授業科目	修了制作		担当者	佐久本愛海	科目必修区分	必修
授業概要	webデザインの授業でも使用したノーコードでWebサイトを作成できるSTUDIOを活用し、テンプレートを使用して1年生全科目で制作した作品を収めたポートフォリオサイトを制作。					
到達目標	・1年次全科目で制作した作品をまとめ、今後の就職活動に活用することができる。 ・編集・更新可能なポートフォリオサイトを作成することで、進級後も作品を追加・編集することができる。					
授業計画	内 容					
	1	オリエンテーション				1
	2	STUDIOの使い方をおさらい				3
	3	ポートフォリオ制作				20
	4	フィードバック→修正				16
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					40
教科書	自作のテキスト					
時間外学習	授業内で完成できなかった作品の提出・作成					
成績評価 方法	作品提出40pt・作品完成度60pt 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						

シラバス

令和 7 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	講義時期	前期
授業科目	キャリアデザインⅡA		担当者	大槻 絵里子	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	1.希望する職種に就職活動し内定を貰う 2.就職がゴールではなく長期的な目線で自身のキャリアプランを構築する 3.文章力、行動力、問題解決力を養い人間的成長を目指す					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション、ヒューマンスキル				8
	2	新入生歓迎イベント				5
	3	デザインキャンプ				45
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					58
教科書	KBC学園 就職活動の進め方					
時間外 学習						
成績評価 方法	就職活動状況40pt、授業態度30pt、提出物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 7 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	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	webコーディングⅡA		担当者	佐久本愛海	科目必修区分	必修
授業概要	レスポンスWebデザイン及びランディングページの作成を行い、より実践的な知識・技術学習する。					
到達目標	・ WordPressを使ったweb制作ができる。 ・ イベントのサイトを制作し、アナリティクスで分析結果が確認できるようになる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション				1
	2	星座に関するWebサイトのデザインのイメージを固める				3
	3	星座に関するwebサイト_フレームワーク作成				3
	4	星座に関するwebサイト_カンパ作成				10
	5	星座に関するwebサイト_カンパ_フィードバック				3
	6	星座に関するwebサイトデザイン_実装				20
	7	星座に関するwebサイトデザイン_実装_フィードバック				3
	8	WordPressの使い方について				5
	9	観光地のwebサイト_デザインのイメージを固める				3
	10	観光地のwebサイト_WordPress				30
	11	観光地のwebサイト_WordPress_フィードバック				5
	12	学園祭のWebサイトのデザインのイメージを固める				5
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					
教科書						
時間外学習	授業内で完成できなかった作品の提出					
成績評価方法	作品提出40pt・作品完成度60pt					
	作品においては、提示した課題内容が反映されているかどうかを総合的に評価する。					
担当詳細	実務家		備考			
実務経験紹介		デザイン業界(DTPデザイン、印刷、Web広告など) 8年				

シラバス

令和 7 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	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	デザイン実践		担当者	大槻 絵里子	科目必修区分	必修
授業概要	クライアントの依頼通りにターゲット・ブランドイメージを守りつつ、情報が整理されてわかりやすいレイアウトのデザインを学習します。					
到達目標	1.販促コンペにオリジナル企画を応募する 2.企画書の作成、プレゼンテーションを自分たちで実施することができる 3.チームメンバーと連携を取り納期までのスケジュール管理をすることができる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	蜷川実花展見学				5
	2	業界の仕組みと広告の存在				3
	3	企画・広報について				3
	4	販促コンペ企画立案				9
	5	販促コンペ応募				3
	6	ゲームプログラムコースコラボ(チーム分け、オリエンテーション)				3
	7	ゲームプログラムコースコラボ(チーム制作)				12
	8	ICTマネジメント科コラボ(チーム分け、オリエンテーション)				2
	9	ICTマネジメント科コラボ(チームチーム制作)				8
	10	ICTマネジメント科コラボ(プレゼンテーション)				2
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書						
時間外学習						
成績評価方法	授業態度40pt、提出物30pt、コンペ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 7 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	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	WebデザインⅡA	担当者	大槻 絵里子	科目必修区分	必修
授業概要	SNS広告の分析からデザイン制作、配信、そして結果の分析までを一連のフローを通し、SNS運用・SNS広告のデジタルマーケティングを学習します。				
到達目標	・バナー広告の配信のしくみを理解し、専門用語が理解できる ・効果測定を元にデザイン修正をすることができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Web広告についておさらい			2
	2	バナー広告の仕組み			3
	3	専門用語テスト			3
	4	バナー制作練習			4
	5	バナー配信／オリエンテーション			2
	6	バナー配信／CR制作			10
	7	バナー配信／ブラッシュアップ練習			6
	8	バナー配信／ブラッシュアップ制作1			10
	9	バナー配信／ブラッシュアップ制作2			10
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
		合計時間数			
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	配信結果40pt、提出物30pt、授業態度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 7 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	講義時期	前期
授業科目	ITリテラシー実習		担当者	浦崎 直登	科目必修区分	必修
授業概要	Excel、Word、PowerPoint等のOfficeソフトの基礎操作を学ぶ。					
到達目標	・表計算ソフトで表やグラフを作成し、目的に応じて適切な関数を選択することができる。 ・文章作成ソフトでビジネス文書を作れるようになる。 ・目的達成に向けた効果的なプレゼン資料を独自で作れるようになる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	Excelの基本操作				2
	2	データの入力				4
	3	セル範囲や行・列の操作				4
	4	関数				6
	5	数値や日付の表示				4
	6	見出しと改ページ				2
	7	グラフの作成				6
	8	理解度確認試験				2
	9	Wordの基本操作				2
	10	文字列の入力とコピー				4
	11	記号や特殊文字の入力				4
	12	文字の効果と設定				4
	13	写真・イラストの挿入				6
	14	縦書きの文書作成・テキストボックス				4
	15	タイトルロゴ・直線や図形の描写				4
	16	習得技術応用作品制作				2
	17	powerpointの基本操作				2
	18	スライドの作成				4
	19	テキスト入力				2
	20	スライドのデザインと配色				4
	21	図形の作成と編集				2
	22	表・グラフの作成				6
	23	ムービー・オーディオの挿入				2
	24	アニメーション効果の設定				4
	25	スライドショーの実行とプレゼンテーション技法				4
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					
教科書	今すぐかんたんOffice for Mac 自作プリント					
時間外学習						
成績評価方法	取り組み姿勢10pt、理解度テスト30pt、応用作品制作30pt、プレゼンテーション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 7 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	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	DTP実習ⅡA		担当者	佐久本愛海	科目必修区分	必修
授業概要	1年次で学んだ技術を活かし、DTPのオリジナル制作を行う。					
到達目標	・提示されたターゲット・依頼内容に従って情報の整理をしながら印刷物のデザインができる。 ・制作後の最終的な完成形を考えながらデザインできる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション				1
	2	01_レトロポスターを作ろう				5
	3	01_レトロポスターを作ろう_フィードバック				5
	4	02_ドーナツのメニュー表を作ろう				5
	5	02_ドーナツのメニュー表_フィードバック				5
	6	学園祭のポスター				5
	7	学園祭のポスター_フィードバック				4
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	自作のテキスト					
時間外学習	授業内で完成できなかった作品の制作・提出					
成績評価方法	作品提出40pt・作品完成度60pt					
	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(DTPデザイン、印刷、Web広告など) 8年				

シラバス

令和 7 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	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	動画&静止画A		担当者	佐久本愛海	科目必修区分	必修
授業概要	1年次で学んだ技術を活かし、制作・改善を繰り返しながら作品をブラッシュアップする力を養う。					
到達目標	1年次で学んだ技術を活かし、短編動画を制作できる。 講師やクラスメイトの意見をもとに、作品を改善できる。 独自の発想を形にし、伝わる作品を制作できる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション				1
	2	デジタル映像祭提出用:映像制作の企画書・絵コンテ制作				13
	3	デジタル映像祭提出用:企画書・絵コンテ_フィードバック				6
	4	デジタル映像祭提出用:映像制作・撮影				22
	5	映像作品_フィードバック				5
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書						
時間外 学習						
成績評価 方法	作品提出40pt・作品完成度60pt					
	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(DTPデザイン、印刷、Web広告など) 8年				

シラバス

令和 7 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	演習、講義	講義時期	前期
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	商業イラストを取り入れ、LINEスタンプやマスコットキャラクター、ノベルティなどのデザインを実践していく。					
到達目標	・ご当地ゆるキャラ開発、動くLINEスタンプの制作・販売、キャラクターグッズ制作・通販 ・ゲームソフトに活かせるキャラの設定・世界観の創出(ポートフォリオに収納) ・キャラクターを活かしたデザインパターンの応用実技、ロゴ・シンボル制作基礎					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	LINEへのクリエイター登録解説、テンプレートの理解、Photoshop実技、ゆるキャラ解説				3
	2	LINEへのクリエイター登録続き、ゆるキャラの設定提出				2
	3	LINEへのクリエイター登録続き、ゆるキャラの企画・制作				2
	4	動くLINEスタンプ制作1、アニメーションPNGの試作、16種のラフ提出				4
	5	動くLINEスタンプ制作2				4
	6	LINEキャラクターの転用による通販サイト登録、動くLINEスタンプ制作3				6
	7	LINEへの動くスタンプ申請、正義のヒーロー企画(世界観・人物像・武器・近未来の目標)				3
	8	スタンプ申請続き、悪の権化企画(世界観・人物像・武器・近未来の目標)				3
	9	正義のヒーロー、悪の権化の制作				6
	10	キャラクターグッズ(缶バッジの制作)				3
	11	キャラクターグッズの転用、包装紙デザインパターンの制作(マグカップデザイン)				6
	12	ロゴ・シンボルマークの制作(オリジナルゲームタイトル)				6
	13	AfterEffectでキャラを動かす、MP4書き出し				9
	14	統合サイトへのコンテンツまとめ				3
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				60
	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	1990年～グラフィックデザイン・DTP・DTPR制作に携わる、制作案件多数					

シラバス

令和 7 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	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					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		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						
成績評価方法	授業態度・取り組み姿勢40pt、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						

シラバス

令和 7 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	講義時期	後期
授業科目	キャリアデザインⅡB	担当者	大槻 絵里子	科目必修区分	選択
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キャリアを考察する。				
到達目標	1.希望する職種に就職活動し内定を貰う 2.就職がゴールではなく長期的な目線で自身のキャリアプランを構築する 3.文章力、行動力、問題解決力を養い人間的成長を目指す				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	社会に出る前に(名刺交換、電話取り、心構え)			
	2	未内定者:求人斡旋、面接練習／内定者:出社前準備、課題制作			53
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
		合計時間数			
教科書	KBC学園 就職活動の進め方				
時間外学習	状況により随時面接練習、個別ガイダンスを実施				
成績評価方法	就職活動状況40pt、授業態度30pt、提出物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 7 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	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	DTP実習ⅡB		担当者	佐久本愛海	科目必修区分	選択
授業概要	他学科とのコラボや、DTPを中心にオリジナルデザイン制作を行う。					
到達目標	・提示されたターゲット・依頼内容に従って情報の整理をしながら印刷物のデザインができる。 ・制作後の最終的な完成形を考えながらデザインできる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	05_期間限定のドリンクポスター作ろう				5
	2	05_期間限定のドリンクポスター作ろう_フィードバック				5
	3	06_パンダティーのメニュー表を作ろう				5
	4	06_パンダティーのメニュー表を作ろう_フィードバック				5
	5	07_ワインのポスターを作ろう				5
	6	07_ワインのポスターを作ろう_フィードバック				5
	7	08_沖縄の観光ポスターを作ろう				5
	8	09_沖縄の観光ポスターを作ろう_フィードバック				5
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	自作のテキスト					
時間外学習	授業内で完成できなかった作品の制作・提出					
成績評価方法	作品提出40pt・作品完成度60pt 学校基準により4段階評価とする					
担当詳細	実務家		備考			
実務経歴紹介	デザイン業界(DTPデザイン、印刷、Web広告など) 8年					

シラバス

令和 7 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	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	動画＆静止画B	担当者	大槻 絵里子	科目必修区分	選択
授業概要	1年次で学んだ技術を活かし、オリジナルの動画作品を制作する。				
到達目標	1.沖縄デジタル映像祭入賞 2.NICE映画祭入賞 3.BOVA入賞				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	夏休みの宿題としてNICE映画祭出展作品の撮影			
	2	NICE映画祭出展作品編集			19
	3	BOVA作品企画			4
	4	BOVA作品撮影			17
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
		合計時間数			
教科書					
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度40pt、提出物30pt、ミニテスト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	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 7 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	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	WebデザインⅡB		担当者	大槻 絵里子	科目必修区分	選択
授業概要	WebにおけるUIデザイン、UXデザインを学ぶ。					
到達目標	・1日でバナー広告を新規1本、ブラッシュアップ4本、合計5本を作ることができる ・同案件でターゲットに応じて配色やデザインを変えた広告を作ることができる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	バナー広告量産①				3
	2	バナー広告量産②				3
	3	バナー広告量産③				3
	4	デザインの四原則				3
	5	Webサイトのデザインバリエーション①				3
	6	Webサイトのデザインバリエーション②				3
	7	Webサイトのデザインバリエーション③				3
	8	LPを選択し、ターゲットに応じたバナーを制作する①				3
	9	LPを選択し、ターゲットに応じたバナーを制作する②				3
	10	LPを選択し、ターゲットに応じたバナーを制作する③				3
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書						
時間外学習						
成績評価方法	提出物30pt、授業態度30pt、クオリティ40pt 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 7 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	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	webコーディングⅡB		担当者	佐久本愛海	科目必修区分	選択
授業概要	レスポンスWebデザイン及びランディングページの作成を行い、より実践的な知識・技術学習する。					
到達目標	・WordPressを使ったweb制作ができる。 ・イベントのサイトを制作し、アナリティクスで分析結果が確認できるようになる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	コンペ:学園祭のサイト制作(WordPress)				20
	2	コンペ:学園祭のサイト制作(WordPress)/フィードバック				9
	3	コンペ:学園祭のサイト制作(WordPress)/結果発表				1
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書						
時間外学習	授業内で完成できなかった作品の提出					
成績評価 方法	作品提出40pt・作品完成度60pt					
	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(DTPデザイン、印刷、Web広告など) 8年				

シラバス

令和 7 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	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	卒業制作		担当者	大槻 絵里子	科目必修区分	選択
授業概要	学園祭を想定しオリジナルグッズの制作・販売を行う。また卒業アルバムの制作。					
到達目標	kbc学園祭に向けてデザイン作品制作を行う。物販を念頭に置き、自分の作品がどうすれば売れるか・効果が出るかを考える。(展示販売、動画配信、LINEスタンプ販売など)学園祭終了後は卒業アルバムの制作を行う。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	学園祭の概要確認・出し物話し合い				3
	2	チーム分け、作業分担、スケジュール構築				3
	3	デザイン制作				29
	4	デザイン制作・準備				25
	5	学園祭				5
	6	卒業アルバム役割分担・ページネーション構築				6
	7	卒業アルバム制作				55
	8	卒業アルバム入稿				
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				126
教科書						
時間外学習	作品のオンライン販売展開					
成績評価方法	授業態度40pt、作品完成度40pt、学校への貢献度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						