

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(3年制) 1年次		授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	ゲームアルゴリズムA		担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	Scratchを使用し、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	・基本アルゴリズム使用したフローチャートを作成できる ・作成したフローチャートからプログラミング言語に落とし込むことができる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	プログラムとは				2
	2	アルゴリズムとは				2
	3	プログラミング3大要素(順次/分岐/反復)について				4
	4	フローチャートの素材や使い方				4
	5	流れずの基本パターン				4
	6	配列の操作				4
	7	探索のアルゴリズム				4
	8	身の回りから題材を探してフローチャート化してみよう				10
		合計時間数				34
教科書	自作スライド					
時間外学習						
成績評価方法	授業態度30pt 課題提出:50pt チェックテスト: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						

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(3年制) 1年次		授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	ゲームデザイン		担当者	毛呂功	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム研究を通して面白さや仕様についてを理解し、プログラマとしての企画の考え方や仕様書の作り方を学習する。					
到達目標	ユーザー目線・開発者目線でゲームの面白さを見つけ共有することができる。 ゲーム企画書とは何かを理解し、企画書を作ることができる。 仕様書とは何かを理解し、仕様書を作ることができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
1	オリエンテーション、面白さ目線でゲーム研究① ・ファミコンのタイトルをプレイしながらUXの解説を行う					2
2	オリエンテーション、面白さ目線でゲーム研究② ・ファミコンのタイトルをプレイしながら「企画目線で」UXの解説を行う					2
3	企画とは ・企画作りの全体の流れ、最初に決めるべき事項の解説を行う					2
4	ゲームの世界観について ・世界観の話(遊びとしてやりたいことがはじめ、その次が世界観)					2
5	ゲームの企画を考える ・ペライチ企画書とは何か、作り方を解説し、実際に制作する ★レポート:ペライチ企画書の作成					4
6	仕様とは何か ・仕様書は何故必要か、どう作るかの手順を解説					2
7	仕様目線でゲーム研究① ・好きなゲームのプレイヤーの仕様書を作り、できればscratchに落とし込む ★レポート:プレイヤー挙動の仕様書作成					2
8	仕様目線でゲーム研究② ・仕様書とscratch移植の発表と解説					2
9	仕様書の作り方① ・仕様書の作り方を具体的に解説しながら一緒に作成してみる					2
10	仕様書の作り方② ・指定ゲームの仕様書を1つ作成する ★レポート:ゲーム仕様書作成					2
11	仕様書の作り方③ ・指定ゲームの仕様書を1つ作成する ★レポート:ゲーム仕様書作成					2
12	仕様書作成の応用 ・好きなゲームのプレイヤーキャラの仕様書を作る ★レポート:キャラクター仕様書作成→プレゼン実施					4
13	振り返り					2
	合計時間数					30
教科書						
時間外学習	レポート提出 ゲームに関する情報収集、ゲームで遊ぶ					
成績評価方法	課題提出(50pt)、発表(20pt)、授業態度(30pt)					
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(3年制) 1年次		授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	ゲーム開発基礎B		担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	C言語を使用してアクションゲームやパズルゲームなどを題材にしたミニゲームを制作することでゲーム制作の工程を学習する。					
到達目標	・基本的なアルゴリズム(順次/分岐/反復)を理解し、エラーを取り除くことができる。 ・C言語とDXライブラリを使用した、簡単なゲームを作成することができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	イントロダクションと環境構築				1
	2	ゲームプログラミングの基礎				
		・WindowsAPIとDXライブラリについて				2
		・図形や画像などを描画をしてみる				5
		・入力を取得して描画されているオブジェクトを動かす				3
		・BGMやSEを再生する				3
	3	C言語とDXライブラリを使用して『ブロック崩し』の作成をする				
		・共有されたソースファイルを書いて実行する				5
		・画面切り替え機能について学習する				2
		・CSVファイルからステージデータを読み込む				2
		・ベクトルと三角関数について(ゲーム数学との紐づけ)				2
		・矩形同士の当たり判定について				2
	4	C言語とDXライブラリを使用して『Scratchのゲーム』を移植をする				
		・共有されたソースファイルを書いて実行する				5
		・ゲームに必要な要素を追加する				5
		・新しい機能を追加する				10
	5	C言語とDXライブラリを使用して『パズルゲーム』の作成をする				
		・共有されたソースファイルを書いて実行する				5
		・ゲームに必要な要素を追加する				5
・新しい機能を追加する				10		
6	C言語とDXライブラリを使用して『モンスター風ゲーム』の作成をする					
	・共有されたソースファイルを書いて実行する				5	
	・友情コンボを作成する				20	
	合計時間数					92
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い、提出期限を厳守する					
成績評価方法	提出点40pt, 内容点(改変の有無、コーディングルールの準拠等)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	組み込み業界(プログラマ/システムエンジニア含む) 2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(3年制) 1年次		授業方法	演習、講義	講義時期	後期	
授業科目	ゲームエンジン I		担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修	
授業概要	UE(アンリアルエンジン)の基本操作からブループリントでノードベースの簡単なプログラミング、効果的な演出方法を学習する。						
到達目標	・課題のゲームを作例通り完成させる ・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						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	オリエンテーション(授業の概要説明、制作環境の設定)				1	
	2	インストール・ランチャーについて				1	
	3	UE4エディターのインターフェース				1	
	4	第一章 UnrealEngineについて ~事前知識を知っておこう~				2	
	5	第二章 ダウンロードと準備 ~ゲーム開発を始めてみよう~				2	
	6	第三章 エディタ使い方と基本知識 ~UE5の基礎を学んでいこう~				4	
	7	第四章 ブループリント入門 ~ゲームの処理を実装してみよう~				6	
	8	第五章 ブループリントクラス入門 ~ブループリントの様々なクラスについて~				20	
	9	第六章 コリジョン入門 ~衝突判定を取ってみよう~				10	
	10	第七章 UI入門 ~ボタンやメニュー画面を作ってみよう~				7	
	11	第八章 オーディオ入門 ~BGMや効果音を実装してみよう~				5	
	12	第九章 アクションゲーム制作 ~実践編~				23	
	13	まとめ・振り返り				1	
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						
		合計時間数					83
	教科書	UnrealEngine5の教科書 (電子書籍サイト「Zenn」のコンテンツ)					
時間外学習	教科書に加えインターネットや関連書籍を利用して関連項目の予習・復習						
成績評価方法	課題提出(70pt)、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 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(3年制)1年次		授業方法	講義・実習	講義時期	前期
授業科目	プログラミング I A		担当者	前津 盛明	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	・構造化プログラミング言語で書かれたソースコードを読むことができる。 ・基本的なアルゴリズムを理解し、構造化プログラミング言語を書くことができる。 ・C言語検定3級を取得できる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション(授業の概要説明(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				9
	4	演算子				8
	5	if文				8
	6	switch文				5
	7	for文,while文				8
	8	配列,多次元配列				8
	9	文字列配列,文字操作関数				8
	10	C言語検定3級対策				40
	11	C言語試験3級(8月)				2
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	合計時間数				104	
教科書	やさしいC(第5版)					
時間外学習	確認テストの間違った問題を見直して、再度解く					
成績評価 方法	テスト(30pt) 課題(30pt) 検定試験(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(3年制) 1年次		授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	ゲーム概論		担当者	毛呂功・内藤敬一 他	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームプログラマとしての土体を作るため、ゲームの歴史や面白さのポイント、業界や職種について学習する。					
到達目標	ゲーム業界の構造や職種について理解し、自分の目指す方向性を発表することができる ゲーム企画者としての視点で面白いゲームとは何かを説明することができる ワークショップを通して自分の意見や考えを発表することができる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション、シラバス説明				2
	2	ゲームの歴史				3
	3	ゲーム会社(好きなゲームはどこが作っているか)				3
	4	ゲーム会社からの話(会社説明、求めている人材など)				2
	5	ゲーム会社への就職で必要なこと(卒業生講話他)				3
	6	ゲーム会社での職種紹介				2
	7	ゲームはなぜ面白いのか、なぜはまるのか				2
	8	ゲーム企画者の心構え(ユーザー目線)				2
	9	ゲーム企画者の心構え(一つ一つへのこだわり)※開発者目線				4
	10	2D基礎(考え方+手を動かす)				4
	11	3D基礎(考え方+実習)				6
	12	振り返り				2
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				35
教科書						
時間外 学習	レポート提出					
	ゲームに関する情報収集、ゲームで遊ぶ					
成績評価 方法	提出物(50pt)、発表(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	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(3年制) 1年次		授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ゲーム開発基礎 I		担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	Scratchを使用したゲーム制作を通してゲームプログラミングの基礎を学習し、自分でアレンジを加えたオリジナルゲームを制作する。					
到達目標	スクラッチでプログラムの流れを理解し、カスタマイズを行うことで自分の作品として制作することができる。また、自分のアイデアを思った通りに制作することができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	Scratchの基礎知識				4
	2	ゲーム制作 初級編				
	3	ゲーム概要説明				6
	4	制作及びオリジナルカスタマイズ				15
	5	プレゼンテーション				2
	6	ゲーム制作 中級編				
	7	必要な動きからスクリプトを考える もし〜でなければを使用する				4
	8	キーを使って操作を考える 演算して数値を判定する				4
	9	繰り返しを使用する 創造してプログラミングする				4
	10	制作及びオリジナルカスタマイズ				14
	11	プレゼンテーション				2
	12	ゲーム制作 上級編				
	13	アニメーションを考える 必要な動きからコードを組んでみる				4
	14	変数を操作する メッセージや定義されたブロックを使用する				4
	15	今まで学習したものを総合的に利用してコードを組む				4
	16	制作及びオリジナルカスタマイズ				20
	17	プレゼンテーション				4
	18	ディフェンスゲームでスキルアップ(チャージアロー・パリイ)				10
	19	ラン＆ジャンプゲームでスキルアップ(スラッシュ・スロウ)				10
	20	ステルスゲームでスキルアップ(隠れ身・設置爆弾)				10
	21	まとめ				2
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				123
教科書	ゲームを改造しながら学ぶScratchプログラミングドリル(アソビズム・著) キャラを強くしながら学ぶScratchプログラミングドリル(アソビズム・著)					
時間外学習						
成績評価方法	課題提出50pt、授業態度50pt 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(3年制) 1年次	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	ゲームアルゴリズムB	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを踏まえ、Scratchを使用し、データ配列など応用的なゲームアルゴリズムを学習する。				
到達目標	・基本アルゴリズム使用したフローチャートを作成できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Scratchプログラムの各スプライトについての説明			2
	2	スプライト内のプログラムについて説明			2
	3	初級プログラム森の射撃場を題材にフローチャート化作業			10
	4	フローチャート化した内容をグループ内プレゼン			2
	5	初級プログラム爆撃ハンターを題材にフローチャート化作業			10
	6	フローチャート化した内容をグループ内プレゼン			2
	7	中級プログラム忍者の居合を題材にフローチャート化作業			10
	8	フローチャート化した内容をグループ内プレゼン			2
	9	身の回りの家電を題材にしたフローチャート化作業			14
	10	全体プレゼン			2
	11	最終チェックテスト			4
	合計時間数				60
教科書	自作スライド				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度:30pt 課題提出点:50pt チェックテスト: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					

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(3年制)1年次		授業方法	講義・演習	講義時期	後期
授業科目	プログラミングⅠB		担当者	前津 盛明	科目必修区分	必修
授業概要	様々な関数やポインタの考え方、構造化プログラミングなどより高度な処理について学習し、資格取得を目指す。					
到達目標	・構造化プログラミング言語で書かれたソースコードを読むことができる。 ・基本的なアルゴリズムを理解し、構造化プログラミング言語を書くことができる。 ・C言語検定2級を取得できる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	ビット演算				15
	2	関数				15
	3	定数				5
	4	ポインタ				9
	5	構造体				12
	6	C言語検定2級対策				32
	7	C言語検定2級(12月)				2
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					

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(3年制)1年次		授業方法	演習・講義	講義時期	前期
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	挨拶や入退室、敬語の使い方や電話の受け方など、社会人の卵である専門学校生として必要とされるビジネスマナーを学習する。					
到達目標	・立場の違いを考えた言葉遣いができる ・顔や身だしなみなど第一印象の重要性を理解する ・ビジネスメールの書き方の基本を習得する ・笑					
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・報告、連絡、相談の重要性)				3
	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)				7
	7	ビジネスメールの書き方				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	実践ビジネスマナー(1,200円＋税 ウイネット)					
時間外学習	なし					
成績評価方法	出席率(25%)・授業態度(25%)・提出物(25%)・期末テスト(25%) 学校基準により4段階評価とする					
担当詳細	教員		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 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(3年制) 1年次	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	ゲーム数学 I	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			6
	3	sin cos と円運動			6
	4	代数(行列、ベクトル)			
	5	行列の計算			6
	6	内積のけいさん			4
	7	変換			
	8	平行移動・拡大縮小・回転・合成			6
	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				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
		合計時間数			
教科書	教務が作成				
時間外学習	課題の作成と提出				
成績評価方法	授業態度30pt, 課題提出50pt, 確認テスト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					

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(3年制) 1年次		授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ITリテラシー		担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修
授業概要	パソコンを使った授業をスムーズに進められるために、Windowsの基本操作、ネットワークやセキュリティについての基礎知識、タイピング方法を学習する。					
到達目標	・文章入力スピード検定 3級取得 ・パソコンの基本的な取り扱いと授業で使用するツールの初歩的な使い方を理解している。 ・officeソフトの初歩的な操作を行う事ができる。(文書の作成・簡単な編集・保存)					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション(シラバス、就活関連のスケジュールおよびツール紹介)				1
	2	Unreal Engine5のダウンロード・使い方				1
	3	ITに関わる各機器の取り扱い方法				1
	4	セキュリティソフト・グラフィックボードについて PCの各機能				1
	5	インターネットの使い方(検索テクニック・ブラウザの機能紹介など)				1
	6	クラウド・サブスクリプション等オンラインサービスの紹介				1
	7	インターネットの使い方(検索テクニック・ブラウザの機能紹介など)				1
	8	様々なシーンで使用するショートカット・meetの使い方				1
	9	word/excel/powerpoint の簡単な使い方				1
	10	goooogleアプリ各種の簡単な使い方				1
	11	データの表現 基数変換①				1
	12	基数変換②				1
	13	接頭辞・文字コード				1
	14	音データ(標準化・符号化・データ形式の違い)				1
	15	画像データ(RGBとCMYK・ラスタ画像とベクタ画像・データ形式の違い)				1
	16	コンピュータの歴史・特徴・種類				1
	17	情報技術の進歩 society5.0・IoT・XR				1
	18	AI・ビッグデータ				1
	19	確認問題・解説				2
	20	ハードウェア パソコンの構成と役割①				1
	21	ハードウェア パソコンの構成と役割②				1
	22	入力装置・出力装置				1
	23	確認問題・解説				2
	24	ソフトウェア OSの役割と種類				1
	25	アプリケーションソフトウェア				1
	26	プログラミング言語				1
	27	アルゴリズムとデータ構造①				1
	28	アルゴリズムとデータ構造②				1
	29	確認問題・解説				2
	30	タイピング練習				7
	31	まとめ・振り返り				1
		合計時間数				40
教科書	AI・データサイエンス時代に学ぶ これだけは知っておこう！情報リテラシー					
時間外学習	タイピング練習・テキストや参考書籍・インターネットを利用して予習・復習					
成績評価方法	提出物、検定取得(50pt)、確認問題(30pt)、出席率・授業態度(20pt) 学校基準により4段階評価とする					
担当詳細	教員		備考	各コマ 15～20分間をタイピング練習の時間とする。		
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(3年制) 1年次	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	前期
授業科目	キャリアデザインⅠA	担当者	前津盛明、他	科目必修区分	必修
授業概要	社会人基礎力向上期間と位置づけ、オリエンテーションや各種行事、グループワークを通して、自己理解や他者理解、コミュニケーション力アップを目指す。				
到達目標	1. 様々なワークショップで主体的に行動し、発表することができる 2. 学校行事や学科行事に主体性を持ち積極的に参加することができる 3. 周りと協力して目的を達成することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	新入生オリエンテーション(学校・学科について理解する)			14
	2	学科新歓イベントに参加する(主体性を持って積極的に参加する)			5
	3	学園講演会に参加する(主体性を持って話を聞き、自分の中に落とし込む)			3
	4	学校イベントに参加する(主体性と役割意識を持って参加する)			6
	5	前期の振り返りを行う(入学時の自分と今の自分の成長を考える)			2
	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	オリジナル資料				
時間外学習					
成績評価方法	イベントへの参加(60pt)、提出物(40pt)				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考	イベントごとに振り返りレポートを作成させる		
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(3年制) 1年次		授業方法	講義・演習	講義時期	前期
授業科目	志学 I		担当者	前津 盛明	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	KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指し、人間性を磨き各自の「志」をたてるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身に付け実践し習慣にすることができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	序章:授業の狙いと目標				2
	2	第1章:感謝				2
	3	第2章:感動				2
	4	第3章:思いやり・気くばり				2
	5	第4章:明朗				2
	6	第5章:挨拶				2
	7	第6章:素直				2
	8	第7章:プラス思考				2
	9	第8章:チャレンジ精神				2
	10	第9章:永久戦力				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	提出物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(3年制)1年次		授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	キャリアデザインⅠB		担当者	前津盛明、他	科目必修区分	必修
授業概要	社会人基礎力向上期間と位置づけ、各種行事、グループワークを通して、自己理解や他者理解、コミュニケーション力アップを目指す。					
到達目標	1. ゲーム業界の構造と企業の役割を理解できる 2. 業界就職のために必要なスキルや行動を理解できる 3. 様々なイベントに主体性を持って参加し、協調性を持って行動する					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション(科目概要、スケジュール説明など)				2
	2	学科イベント「ビーチパーティ」へ参加する(クラスメイトと協力をして楽しむ)				5
	3	学校イベント「学園祭」に向けての準備をする(主体性と役割意識を持ち、周りと協力しながら準備を進める)				20
	4	学校イベント「学園祭」に参加、運営する(主体性と役割意識を持ち、周りと協力しながら参加・運営する)				9
	5	学園祭の振り返り・冬休み前の振り返り				3
	6	休み明けLHR(進級までのスケジュール)				1
	7	学科イベント「卒年次送り出し会」へ参加する(ホスピタリティ精神を持って卒年次とコミュニケーションをとる)				5
	8	自己理解・他者理解・コミュニケーション力向上のグループワークを行う				9
	9	業界研究、職種研究を行う(セミナー参加、説明会参加を含む)				4
	10	1年次の振り返り				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	オリジナル資料					
時間外学習						
成績評価方法	イベント参加(60pt)、提出物(40pt)					
担当詳細	教員	備考	イベント・説明会参加の際は振り返りレポートを提出する			
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(3年制) 1年次		授業方法	実習、講義	講義時期	後期
授業科目	短期ゲーム制作 I		担当者	前津盛明	科目必修区分	必修
授業概要	学年シャッフルでチーム編成を行い、指定されたテーマのもと1週間でゲームを作り、発表を行う。					
到達目標	・チームで1つの作品を作りきる ・学年、クラスが違う人との関わり方や報連相の重要性を理解する ・ゲーム制作を思い切り楽しむ					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	キックオフ				1
	2	チームビルド				2
	3	企画、環境構築				2
	4	開発				20
	5	プレゼン資料作成、練習				2
	6	試遊会、プレゼン会				5
	7	振り返り				1
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
		合計時間数				
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い、提出期限を厳守する					
成績評価方法	提出点40pt, 内容点(改変の有無、コーディングルールの準拠等)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(3年制) 2年次		授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	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	より高度なゲーム作品を制作するために必要なプログラミング技術(AI、モーション、エフェクト、シェーダーなど)を幅広く学習する。					
到達目標	ゲームを制作していく際に押さえておきたいポイントや効率よく制作を進めていくためのポイントが分かり、ゲーム制作に活かせるようになる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	ゲームアルゴリズム1(ゲームフロー)				9
	2	ゲームアルゴリズム2(数学・物理)				9
	3	プロジェクト進捗とガントチャートについて				3
	4	VisualStudioでのプログラムデバッグ				3
	5	ソートアルゴリズム				9
	6	ゲームの速度やメモリについて				3
	7	横スクロールゲームの基本				8
	8	ゲームのヒット用データについて				7
	9	コース内の走行				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					60
教科書	インターネットで閲覧できる資料など					
時間外学習	なし					
成績評価方法	出席率 30% 課題提出 70% 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(3年制) 2年次	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	国家試験取得	担当者	桃原 直樹、新井 哲宏	科目必修区分	選択
授業概要	基本情報技術者試験取得の対策として、午前問題(テクノロジー分野中心)を中心とした学習を行う。				
到達目標	・情報技術全般に関する基本的な知識・技能をもち、プログラム設計書を作成し、プログラム開発や単体テストなどの一連のプロセスを担当する事ができるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	IPAサンプル問題を実施(科目A、科目B)			3
	2	IPAサンプル問題を解説(科目A、科目B)			9
	3	令和5年度過去問題を実施(科目A、科目B)			3
	4	令和5年度過去問題を解説(科目A、科目B)			9
	5	問題集のサンプル問題を実施(科目A、科目B)			3
	6	問題集のサンプル問題を解説(科目A、科目B)			9
	7	問題集の対策問題①を実施(科目A、科目B)			3
	8	問題集の対策問題①を解説(科目A、科目B)			9
	9	問題集の対策問題②を実施(科目A、科目B)			3
	10	問題集の対策問題②を解説(科目A、科目B)			9
	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	IPAサンプル問題、令和6年基本情報技術者パーフェクトラーニング過去問題集(株式会社技術評論社)				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席状況 40% 模擬試験結果 40% 国家試験受験20%				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	実務家		備考		
実務経験紹介					

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(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	Web制作基礎	担当者	與儀 和智	科目必修区分	必修
授業概要	Webサイトを作成する際に必修スキルであるHTML5・CSS3の基礎的な知識と技術を学習し、簡単なWebサイトを作成する。				
到達目標	Webのしくみを理解し、HTML5をマークアップすることができる。 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できる。 画像の特徴を踏まえた編集を行い、見た目を意識したポートフォリオを作成できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Chapter 1 Webサイト制作の事前準備			2
	2	Chapter 2 HTMLの基本			7
	3	Chapter 3 CSS の基本			11
	4	Chapter 4 Web サイトの作成			22
	5	Chapter 5 レスポンシブ対応			2
	6	Chapter 6 Web サイトの集客			2
	7	Chapter 7 Web サイトの公開			2
	8	付録 シングルページサイトの作成			2
	9	表の作成			2
	10	Webクリエイター能力認定試験対策 サンプル			8
	11	Webクリエイター能力認定試験対策 模擬1			2
	12	Webクリエイター能力認定試験対策 模擬2			2
	13	Webクリエイター能力認定試験対策 模擬3			2
	14	ポートフォリオのHTML+CSSのテンプレート説明(オリテ込み)			2
	15	ポートフォリオに組み込むための画像編集			4
	16	HTML+CSSでポートフォリオを作成			6
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				78
教科書	HTML&CSSの教科書、Web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	時間内に完成できなかった課題の実装・提出				
	検定合格基準に達していない学生への補講対応				
成績評価 方法	授業態度10pt、課題提出40pt、出席率10pt、検定取得状況40pt				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員		備考		
実務経験紹介					

シラバス

令和 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(3年制) 2年次		授業方法	演習、講義、実習	講義時期	前期
授業科目	キャリアデザインⅡA		担当者	前津盛明、他	科目必修区分	必修
授業概要	社会人基礎力向上期間と位置づけ、各種イベントやグループワークを通して、自己表現・プレゼン力アップを目指す。加えて、就職活動に必要なビジネスマナーを学習する。					
到達目標	1. 希望業界および希望職種が決まっている 2. 手助けなくビジネスメールを作成することができる。 3. 様々なイベントに主体性を持って参加し、協調性を持って行動する					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	進級時オリエンテーション(シラバス、就活関連のスケジュールおよびツール紹介)				3
	2	学科新歓イベントに参加する(主体性を持って積極的に参加する)				5
	3	学園講演会に参加する(主体性を持って話を聞き、自分の中に落とし込む)				3
	4	学校イベントに参加する(主体性と役割意識を持って参加する)				6
	5	自己理解・他者理解・コミュニケーション力向上のワークショップ				4
	6	就活に必要なビジネスマナー(ビジネスメール)				2
	7	就活に必要なビジネスマナー(電話のかけ方、受け方)				2
	8	就活に必要なビジネスマナー(訪問時の立ち振る舞い)				2
	9	就活に必要なビジネスマナー(その他)				2
	10	業種・職種を理解しよう(会社説明会込み)				4
	11	就活準備セミナー				5
	12	前期の振り返り				2
	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	業種・職種研究、日経新聞電子版閲覧					
成績評価方法	イベント参加(50pt)、提出物(40pt)、授業態度(10pt)					
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(3年制) 2年次		授業方法	演習、講義、実習	講義時期	後期
授業科目	キャリアデザインⅡB		担当者	前津盛明、他	科目必修区分	必修
授業概要	社会人基礎力向上期間と位置づけ、各種イベントやグループワークを通して、自己表現・プレゼン力アップを目指す。加えて、企業研究・業界研究の進め方を学ぶ。					
到達目標	希望業界および希望職種が決まっている 新聞記事の読み方を理解し、要約することができる 様々なイベントに主体性を持って参加し、協調性を持って行動する					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション(科目概要、スケジュール説明など)				2
	2	学科イベント「ビーチパーティ」へ参加する(クラスメイトと協力をして楽しむ)				5
	3	学校イベント「学園祭」に向けての準備をする(主体性と役割意識を持ち、周りと協力しながら準備を進める)				20
	4	学校イベント「学園祭」に参加、運営する(主体性と役割意識を持ち、周りと協力しながら参加・運営する)				9
	5	学園祭の振り返り・冬休み前の振り返り				3
	6	休み明けLHR(進級までのスケジュール)				1
	7	学科イベント「卒年次送り出し会」へ参加する(ホスピタリティ精神を持って卒年次とコミュニケーションをとる)				5
	8	履歴書作成				2
	9	面接質疑集(自己PR)				2
	10	面接質疑集(志望動機)				2
	11	面接質疑集(kbcへの進学理由・学校で学んでいること)				2
	12	面接試験の流れおよび形式、ビジネスマナーを知る				2
	13	面接試験の練習をする				10
	14	【就活キックオフ】労働条件セミナー				1
	15	【就活キックオフ】企業講話・先輩講話				3
	16	【就活キックオフ】就活時のルールおよび各種提出物				1
	17	【就活キックオフ】模擬面接会				5
	18	会社説明会への参加、報告書提出、エントリー				10
	19	日経新聞の活用				5
	20	1年の振り返り				1
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				91
教科書	KBC学園 就職活動の進め方、日経新聞電子版					
時間外学習	業種・職種研究、日経新聞電子版の閲覧					
成績評価方法	イベント参加(50pt)、提出物(40pt)、プレゼン・授業態度(10pt)					
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(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ゲームエンジンⅡ	担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームエンジン実習Ⅰでの学習を踏まえ、ブループリント関連を軸にして学び、アンリアルエンジンについての知識をより深める。				
到達目標	Unreal Engineゲーム作品を作り上げる技術を習得し、与えられた指示通りにゲーム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(シラバス、就活関連のスケジュールおよびツール紹介)			1
	2	第七章 UI入門 ~ボタンやメニュー画面を作ってみよう~			6
	3	第八章 オーディオ入門 ~BGMや効果音を実装してみよう~			5
	4	第九章 アクションゲーム制作 ~実践編~			30
	5	テーマ別研究(第1回)			5
	6	テーマ別研究(第2回)			6
	7	テーマ別研究(第3回)			6
	8	まとめ・振り返り			1
	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	UnrealEngine5の教科書(Zenn)、担当講師作成資料、インターネット関連サイト・他 市販のテキスト				
時間外学習	教科書に加えインターネットや関連書籍を利用して関連項目の予習・復習				
成績評価方法	課題提出(70pt)、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 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(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	ゲームエンジンⅢ	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Ⅰ、ゲームエンジンⅡでの学習を踏まえて、ブループリントを使用したゲーム作品を制作する。				
到達目標	Unreal Engineを使って、パソコン上で動作するゲームを個人で制作する事ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(シラバス、就活関連のスケジュールおよびツール紹介)			1
	2	制作ゲームの企画・仕様書作成			4
	3	ゲームのメイン部分作成(ゲームの概要が分かるもの)			15
	4	ゲームの大枠作成(ゲーム開始から終了までの流れが分かるもの)			8
	5	バグの修正・各所の調整			8
	6	制作物発表・試遊会			3
	7	まとめ・振り返り			1
	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	インターネット関連サイト・参考書籍各種・ゲームエンジン実習Ⅱで作成した研究資料				
時間外学習	各工程段階の制作・難しい部分を職員や他学生に質問する・必要な技術の資料を調べる				
成績評価方法	課題提出(70pt)、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 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(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ゲーム開発応用 I	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム開発基礎での学習を踏まえ、より実践的なゲームプログラミング、敵キャラのコントロール方法について学習する。				
到達目標	・プログラミング言語を使用し、個人で既存のゲームを再現することができる ・作成したゲームのアルゴリズムが理解できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	イントロダクション			1
	2	Scratchのゲームをプログラミング言語を使用して移植する (シューティングアクションゲーム)			32
	3	プログラミング言語を使用してゲームを作成する(モンスター風アクションゲー			30
	4	プログラミング言語を使用してゲームを作成する(敵AI)			30
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				93
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い、提出期限を厳守する				
成績評価 方法	提出点40pt, 内容点(改変の有無、コーディングルール of 準拠等)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(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	ゲーム開発応用Ⅱ	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	既存ゲームをベースとしたさまざまなタイプのゲーム制作方法について学習する。				
到達目標	・個人で作成するゲームのクラス図が作成できる。 ・クラス図を基に、ソースコードへ落とし込むことができる。 ・少人数(1名以上4名未満)でゲーム制作を行うことができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	イントロダクション			1
	2	・個人で2D横スクロールアクションゲームを制作する			62
	3	・チームで2D横スクアクションゲームを改良する			30
	4	学内展示会			27
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
		合計時間数			
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い、提出期限を厳守する				
成績評価 方法	提出点40pt, 内容点(改変の有無、コーディングルールの準拠等)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(3年制) 2年次		授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ゲーム数学Ⅱ		担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	ソースコードをもとにして、数学や物理学の知識がどのように生かされているか、学習する。					
到達目標	・ゲーム開発に必要な数学と物理の式を理解できる ・数式を基にプログラムをC/C++で作成できる ・身の回りの物理現象と数式を関連付け、適切な式を選択できる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	身の回りの物理現象				1
	2	整数、小数、演算				1
	3	2次元				6
	4	座標・ベクトル				
	5	三平方の定理				
	6	角度				12
	7	回転				
	8	三角関数				
	9	逆三角関数				
	10	内積				
	11	時間				9
	12	時間とフレーム				
	13	処理落ち				
	14	時間の単位				
	15	運動				17
	16	運動				
	17	速度・加速度				
	18	摩擦				
	19	重力				
	20	跳ね返り				
	21	3次元				12
	22	3次元の基礎				
	23	平面				
	24	外積				
	25	確認テスト				2
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				60
教科書	ゲームを動かす数学・物理R(堂前嘉樹・著 株式会社ボーンデジタル)					
時間外学習	課題の作成と提出					
成績評価方法	授業態度30pt, 課題提出50pt, 確認テスト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						

令和 7 年度

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期			
授業科目	プログラミングⅡ	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修			
授業概要	C++プログラミング技術について、クラス概念を理解して、オブジェクト指向プログラミングを学習する。							
到達目標	- 簡単なソースコードを読むことができる。 - 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。							
授業計画	内 容				授業時間数			
		<オリエンテーション>						
	1	・授業の進め方と評価について確認			1			
		<C++の基本機能編>						
	2	・クラスの使い方について			14			
	3	・オーバーロードについて			10			
	4	・メモリの動的確保について			10			
	5	・クラス以外の機能について			5			
	6	・継承について			10			
	7	・ポリモーフィズムについて			10			
	8	・テンプレートとSTLについて			10			
	合計時間数				70			
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進め、提出期限を厳守する							
成績評価方法	提出点:40pt, 内容点: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(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	プログラミングⅢ	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	オブジェクト指向言語の特徴(カプセル化/継承/ポリモーフィズム)を知り、クラス図を用いてゲーム設計について学習する。				
到達目標	・オブジェクト指向言語3大要素について説明することができる。 ・クラス図を用いてフレームワークの設計を行うことができる。 ・設計に沿った内容のフレームワークを実装することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
		<オリエンテーション>			
	1	・授業の進め方と評価について確認			1
		<C++の復習編>			
	2	・プログラミングⅡで学んだ事を復習する			2
		<デザインパターンに入る前に>			
	3	・設計思想について(MVC, オブジェクト指向, クラス設計)			4
	4	・実際のソースコードを使ってクラス図の作成を行う			5
		<デザインパターン>			
	5	・「Singleton」について理解/実装する			9
	6	・「Flyweight」について理解/実装する			9
	7	・「State」について理解/実装する			14
	8	・「FactoryMethod」について理解/実装する			5
		<アクションゲームのテンプレートプロジェクトの作成>			
	9	・クラス設計(設計レビューを含む)			11
	10	・クラスの実装(コーディングレビューを含む)			5
	合計時間数			65	
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進め、提出期限を厳守する				
成績評価方法	提出点:40pt, 内容点: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					

令和 7 年度

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	前期
授業科目	志学Ⅱ	担当者	前津 盛明	科目必修区分	必修
授業概要	感化力(よい影響を受ける力)、考える力(「知行合一」を高める力)、伝える力(想いを言葉に変える力)などを学び、志を立てるために必要なことを学習する。				
到達目標	1. ロールモデルとなる人物を挙げ、その人物の生き方を知ることができる。 2. 「働く」ことの意味をしっかりと理解し、自分自身の「志」を定めることができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	序章 志学Ⅰ振り返り			2
	2	第1章 「志とは」			2
	3	第2章 感化力「志」高く生きた人に学ぶ			6
	4	第3章 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く			2
	5	第4章 考える力(思考力)を磨く			2
	6	第5章 私の「志」			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				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	提出物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(3年制) 2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	後期
授業科目	短期ゲーム制作 I	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	学年シャッフルでチーム編成を行い、指定されたテーマのもと1週間でゲームを作り、発表を行う。				
到達目標	・チームで1つの作品を作りきる ・学年、クラスが違う人との関わり方や報連相の重要性を理解する ・ゲーム制作を思い切り楽しむ				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	キックオフ			1
	2	チームビルド			2
	3	企画、環境構築			2
	4	開発			20
	5	プレゼン資料作成、練習			2
	6	試遊会、プレゼン会			5
	7	振り返り			1
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
		合計時間数			
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い、提出期限を厳守する				
成績評価方法	提出点40pt, 内容点(改変の有無、コーディングルールの準拠等)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(3年制) 2年次	授業方法	演習・講義	講義時期	後期
授業科目	Web制作応用	担当者	眞榮城 舞子	科目必修区分	選択
授業概要	Web制作基礎を踏まえ、JavaScriptを使用した動的なWeb制作について学習する。				
到達目標	・Webブラウザ上で動作するアプリをJavaScriptで作成することができる ・HTML、CSS、JavaScriptの各ファイルを指定したフォルダ構成で保存することができる ・GitHubを使ったソースファイルの管理及び共有が行える				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方・評価方法・教材の説明とツール設定			2
	2	【HTML&CSS】「Track Training」を活用してHTML&CSSの記述方法を復習する			
	3	1.HTML基礎HTMLの仕組み編 その1			1.5
	4	2.HTML基礎HTMLの仕組み編 その2			1.5
	5	3.CSS基礎 基本スタイリング編			2
	6	【JavaScript】テキストに沿って記述方法を学習し、Webアプリを作成する			
	7	<第1章> JavaScriptで何ができるの？(Lesson1～Lesson3)			1
	8	<第2章> 手軽にプログラミングを体験してみよう(Lesson4～Lesson10)			3
	9	<第3章> JavaScriptの「文法」を覚えよう(Lesson11～Lesson15)			5
	10	<第4章> Webアプリの見た目を作っていこう(Lesson16～Lesson25)			5
	11	<第5章> ミュージックプレイヤーを完成させよう(Lesson26～Lesson31)			7
	12	【復習と補足】「Track Training」を活用してJavaScriptの復習と補足を行う			
	13	4.JavaScript基礎 基本操作編			2
	14	5.JavaScript演習 基本操作編			2
	15	6.JavaScript基礎 配列操作編			2
	16	7.JavaScript演習 配列操作編			2
	17	8.JavaScript基礎 配列操作 高階関数			2
	18	【制作】Webアプリを作成し、HTML&CSS及びJavaScriptの理解度を上げる			
	19	<Track Training> ※必須課題			
	20	9.JavaScriptでつくるおみくじ			2
	21	10.JavaScriptでつくるHigher or Lower			3
	22	11.JavaScriptでつくるタイマー			3
	23	12.JavaScript基礎 オブジェクト指向で作るじゃんけんゲーム			2
	24	<テキスト> ※必須課題			
	25	13.会話ツール			2
	26	14.もぐらたたき			3
	27	15.ドット絵エディター			2
	28	<サンプルを入力して作成> ※必須課題			
	29	16.タイピングゲーム			5
	30				
		合計時間数			60
教科書	・Track Training ・JavaScript1年生・12歳から始めるJavaScriptとウェブアプリ ・いちばんやさしい JavaScript 入門教室				
時間外学習	下記に該当する学生は、放課後に補習を行う ・授業内で課題が提出できない場合				
成績評価方法	授業態度30pt、課題提出70pt ※「必須課題」が提出されていない場合は-70pt付与とする				
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(3年制) 2年次		授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	ビジネスソフト演習		担当者	前津盛明・佐久本世津	科目必修区分	選択
授業概要	社会人の必須スキルであるOfficeソフト(Excel、Word、PowerPoint)の学習をし、資格取得を目指す。					
到達目標	1. Excelの応用機能を理解し、Excel検定2級の取得ができる 2. 効果的なビジネス文書の構成がわかり、ビジネス文書を作成できる 3. 効果的なプレゼン資料の作成方法がわかり、プレゼン資料が作成できる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション(授業内容の説明など)				2
	2	Excel検定3級レベルの復習				8
	3	練習問題1～4の操作説明および練習				10
	4	模擬問題1～3の操作説明および練習				8
	5	知識問題の解説				12
	6	模擬試験				15
	7	ビジネス文書の構成				1
	8	ビジネス文書を作成してみよう				1
	9	効果的なプレゼン資料について				1
	10	効果的なプレゼン資料を作成してみよう				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	Excel表計算処理技能認定試験1・2級問題集、オリジナル教材					
時間外学習	遅れている部分の自主学習および予習 提出物の取り組み					
成績評価方法	提出物(30pt)、検定結果(40pt)、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 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(3年制)2年次	授業方法	講義・演習	講義時期	後期
授業科目	Webアプリ制作	担当者	新城 寛之	科目必修区分	選択
授業概要	PHPやデータベースを利用したWebアプリの作成の演習を行い、ネットワークゲームの設計について学習する。				
到達目標	1. PHP言語の基本文法や基本機能に関する演習を通してPHPプログラミング技能を習得する 2. データベースに関する演習によりデータベース利用技能とプログラム技能を習得する 3. 簡易ゲームのサンプルアプリ制作演習により、PHPによる簡易Webアプリ制作技能を習得する				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要と授業実施前の準備			1
	2	第1章 基本的なプログラム			3
	3	第2章 変数と配列			3
	4	第3章 演算子			3
	5	第4章 制御文			3
	6	第5章 関数			3
	7	第6章 文字列操作			3
	8	第7章 インターネットとの連携			3
	9	第8章 データ管理			3
	10	データベースアクセス			3
	11	Webアプリ制作演習① ToDoアプリ			14
	12	Webアプリ制作演習② Wordle			18
	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	PHPの絵本(翔泳社)、自作プリント、PDF				
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問題の作成を行う				
成績評価方法	授業態度(20%)、演習課題の平均得点(80%)				
	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(3年制) 3年次		授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	3DプログラミングI		担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
授業概要	3Dモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのプログラミングを学習する。					
到達目標	3Dモデルの描画・回転・テクスチャマッピング・マテリアルシェーディングが設定できる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	授業の概要				1
	2	自作ライブラリの作り方				10
	3	ファイルの読み込み				12
	4	OpenGLの3Dモデル表示				6
	5	3Dモデルデータのファイル読み込み				10
	6	2D画像ライブラリの組み込み				10
	7	3Dモデルの表示(テクスチャマッピング)				10
	8	3Dモデルの回転制御(クォータニオン)				5
	9	3Dモデルビューアーのシェーディング処理				20
	10	3Dモデルの移動(物理法則を使った移動)				20
	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	インターネットで閲覧できる資料など					
時間外学習	なし					
成績評価方法	出席状況 30% 課題提出 70% 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(3年制) 3年次		授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	AWS基礎		担当者	桃原 直樹	科目必修区分	選択
授業概要	AWSを通して網羅的に学習し、ITスキルとAWSノウハウの基礎力とデジタルビジネスを検討する素養を身に着けます。					
到達目標	・AWSの基本操作ができるようになる ・様々なAWSの活用例を理解し、それらの基本的な環境構築ができるようになる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	ゲーム業界でのAWS利用例				2
	2	AWSの基本操作を覚える				8
	3	(AWS)LAMP環境の構築				9
	4	LAMP環境を使ったネットワークゲームの制作とAWSの活用				9
	5	(AWS)レンダーファーム環境の構築				9
	6	レンダーファームの利用とAWSの活用				9
	7	(AWS)分散ビルド環境の構築				6
	8	分散ビルド環境の利用とAWSの活用				9
	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	paizaラーニング、Udemy、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% 課題作成 50% 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						

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

實務經驗紹介

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(3年制) 3年次		授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	2Dデザイン基礎		担当者	眞榮城 舞子	科目必修区分	選択
授業概要	UI/UXの基礎知識から、GIMPを用いた実践的なUI作成を学習する。また、既存ゲームの分析や写真加工、ロゴ作成を通して、ユーザー視点に立ったデザインスキルを習得する。					
到達目標	・レイヤーを複数に分けて素材を作成し、編集がしやすいデータづくりができる ・制作授業に必要な2D素材を作ることができる ・GitHubを使ったファイルの管理及び共有が行える					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方・評価方法・教材の説明とツール設定				2
	2	【学習】テキストに沿ってツールの使い方を学ぶ				
	3	＜GIMPの基本＞				3
	4	＜レッスン1＞スイーツの写真をかわいく演出する				3
	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				3
	6	＜レッスン3＞美麗アニメ背景風に写真を加工する				3
	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				3
	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				3
	9	＜練習問題＞操作を復習して腕試し				1
	10	・練習問題1～5				5
	11	【制作】学習した内容をもとに、ゲーム制作で使える素材を作成する				
	12	＜講義＞UI/UXについての知識を学ぶ				
	13	＜演習＞				
	14	・手順書に沿ってデータを作成する				5
	15	・仕様書に沿ってデータを作成する				
	16	→スマートフォンで遊ぶゲームアプリを想定したデータ作成				16
	17	→PCで遊ぶゲームを想定したデータ作成(実際にVSを使って組み込む)				18
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				65
教科書	・できるクリエイターGIMP2.10独習ナビ ・自作スライド					
時間外学習	下記に該当する学生は、放課後に補習を行う ・授業内で課題が提出できない場合					
成績評価方法	授業態度30pt、課題提出70pt ※「必須課題」が提出されていない場合は-70pt付与とする					
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(3年制) 3年次		授業方法	演習、講義、実習	講義時期	後期
授業科目	キャリアデザインⅢB		担当者	新井哲宏、他	科目必修区分	選択
授業概要	入社前準備期間と位置づけ、学生個々で入社後必要になるスキルをテーマに掲げ学習する。社会人として必要とされるビジネスマナーも学習する。					
到達目標	1. 掲げたテーマに基づき学習し、技術や知識を習得できる 2. 名刺交換、来客対応、ビジネスマンとしての行動ができる 3. 様々なイベントに主体性を持って参加し、協調性を持って行動する					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション(科目概要、スケジュール説明など)				2
	2	学科イベント「ビーチパーティ」へ参加する(クラスメイトと協力をして楽しむ)				5
	3	学校イベント「学園祭」に向けての準備をする(主体性と役割意識を持ち、周りと協力しながら準備を進める)				20
	4	学校イベント「学園祭」に参加、運営する(主体性と役割意識を持ち、周りと協力しながら参加・運営する)				9
	5	学園祭の振り返り・冬休み前の振り返り				3
	6	休み明けLHR(進級までのスケジュール)				1
	7	学科イベント「卒年次送り出し会」へ参加する(ホスピタリティ精神を持って卒年次とコミュニケーションをとる)				5
	8	各自でテーマを設定し、学習計画の立て、学習を行う				16
	9	【ビジネスマンとしての行動】名刺交換、来客応対				4
	10	【ビジネスマンとしての行動】報告・連絡・相談、仕事の進め方など				4
	11	1年の振り返り				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				71
教科書	KBC学園 就職活動の進め方、日経新聞電子版					
時間外学習	採用試験準備および受験					
	日経新聞を閲覧しレポート提出					
成績評価方法	イベント参加(40pt)、提出物(30pt)、ビジネスマナー(30pt)					
	学校基準により4段階評価とする					
担当詳細	教員	備考	イベント後は振り返りレポートを作成する			
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(3年制) 3年次		授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ネットワークゲーム設計		担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
授業概要	データ通信のしくみを学習し、ゲーム内でのネットワークプログラミング基礎を学ぶ。					
到達目標	Windows基本通信プログラムのWinsockライブラリを使ったプログラム、UnrealEngineのマルチプレイゲームの基本部分が作成できるようになる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	授業概要				1
	2	Winsockについて				3
	3	Winsockを使ったサーバー・クライアントを作成する際のポイント				6
	4	Winsockを使ったゲームプログラムの作成(1)				12
	5	Winsockを使ったゲームプログラムの作成(2)				12
	6	UnrealEngineのクラスの考え方				3
	7	UnrealEngineを使ったのマルチプレイの作り方(サーバーとクライアント)				6
	8	UnrealEngineマルチプレイ作成のポイント(レプリケート)				8
	9	UnrealEngineマルチプレイを使ったゲームの作成				15
	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	インターネットで閲覧できる資料など					
時間外学習	なし					
成績評価方法	出席率 30% 課題提出 70% 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	情報スペシャリスト科(4年制)4年次	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	ツールプログラミング(環境編)	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	選択
授業概要	ゲーム制作を行う上で、そのプロジェクト全体の作業効率を上げるための考え方や手法を学習する				
到達目標	ゲーム開発で用いられているツールの効率的な使い方や自動化する方法を学習し、簡単な環境構築のプログラムが作成できるようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Excel(VBA)の基礎学習とそれを使ったデータの生成			12
	2	Googleスプレッドシート(GAS)の基礎学習とそれを使ったデータの生成			12
	3	VisualStudioのコマンドラインビルドとバッチファイルでの制御			12
	4	Pythonを使ったWeb環境の構築			9
	5	Jenkinsを使った環境ツールの構築			16
	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	インターネットで閲覧できる資料など				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席率 30% 課題提出 70% 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(3年制) 3年次		授業方法	実習、講義、演習	講義時期	前期
授業科目	テーマ研究		担当者	平良英祐	科目必修区分	選択
授業概要	学習テーマ・学習ツールを各自で設定し学習を行う。学習テーマのプレゼンおよび学習後の成果発表を行う。					
到達目標	・各自が立てた目標のもと計画的に学習することができる ・学習計画と学習成果を分かりやすくプレゼンすることができる ・学習したテーマの知識や技術を習得している					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション(科目内容説明、スケジュールなど)				2
	2	学習テーマを決定する(学習内容、利用ツール、スケジュール)				3
	3	学習テーマのプレゼンを実施する。 受けたアドバイスをもとに適宜計画の修正を行う。				5
	4	各自のテーマのもと学習を行う(週ごとに学習実績の報告を行う)				20
	5	学習状況の中間発表を行う 受けたアドバイスをもとに適宜計画の修正を行う。				5
	6	各自のテーマのもと学習を行う(週ごとに学習実績の報告を行う)				25
	7	成果発表プレゼン、振り返り				5
	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				65
教科書	各種テキスト、Trackトレーニング、udemy、youtube、Webサイトなど					
時間外学習	各自の学習手テーマに沿って学習する					
成績評価方法	提出物40pt(学習計画書、プレゼン資料3つ、作業報告書)、成果物(30pt)、プレゼン(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(3年制) 3年次		授業方法	演習、講義	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	選択
授業概要	ネットワーク通信用ライブラリを使ったプログラム制作から、ネットワークゲームの作成方法を学習する。					
到達目標	UnrealEngineをソースからビルドできる、専用サーバーを用いたマルチプレイゲームの基礎が作成できるようになる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	UnrealEngineのソースビルドを行うための準備				3
	2	UnrealEngineのソースビルドを行う				10
	3	UnrealEngineのWindows用専用サーバーを建てる				10
	4	ゲームに必要な処理を学ぶ (GameplayAbilitySystem、ビヘイビアツリーなど)				17
	5	専用サーバーを用いたマルチプレイゲームを作成する				25
	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					65
教科書	インターネットで閲覧できる資料など					
時間外学習	なし					
成績評価方法	出席率 30% 課題提出 70% 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						

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

實務經驗紹介

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(3年制) 3年次		授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	国家試験取得		担当者	桃原 直樹、新井 哲宏	科目必修区分	選択
授業概要	基本情報技術者試験取得の対策として、午前問題(テクノロジー分野中心)を中心とした学習を行う。					
到達目標	・情報技術全般に関する基本的な知識・技能をもち、プログラム設計書を作成し、プログラム開発や単体テストなどの一連のプロセスを担当する事ができるようになる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	IPAサンプル問題を実施(科目A、科目B)				3
	2	IPAサンプル問題を解説(科目A、科目B)				10
	3	令和5年度過去問題を実施(科目A、科目B)				3
	4	令和5年度過去問題を解説(科目A、科目B)				10
	5	問題集のサンプル問題を実施(科目A、科目B)				3
	6	問題集のサンプル問題を解説(科目A、科目B)				10
	7	問題集の対策問題①を実施(科目A、科目B)				3
	8	問題集の対策問題①を解説(科目A、科目B)				10
	9	問題集の対策問題②を実施(科目A、科目B)				3
	10	問題集の対策問題②を解説(科目A、科目B)				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	IPAサンプル問題、令和6年基本情報技術者パーフェクトラーニング過去問題集(株式会社技術評論社)					
時間外学習	なし					
成績評価方法	出席状況 40% 模擬試験結果 40% 国家試験受験20%					
	学校基準により4段階評価とする					
担当詳細	実務家		備考			
実務経験紹介						

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(3年制) 3年次		授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ビジネスソフト演習		担当者	前津盛明・佐久本世津	科目必修区分	選択
授業概要	社会人の必須スキルであるOfficeソフト(Excel、Word、PowerPoint)の学習をし、資格取得を目指す。					
到達目標	1. Excelの応用機能を理解し、Excel検定2級の取得ができる 2. 効果的なビジネス文書の構成がわかり、ビジネス文書を作成できる 3. 効果的なプレゼン資料の作成方法がわかり、プレゼン資料が作成できる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション(授業内容の説明など)				2
	2	Excel検定3級レベルの復習				10
	3	練習問題1～4の操作説明および練習				10
	4	模擬問題1～3の操作説明および練習				8
	5	知識問題の解説				15
	6	模擬試験				15
	7	ビジネス文書の構成				1
	8	ビジネス文書を作成してみよう				1
	9	効果的なプレゼン資料について				1
	10	効果的なプレゼン資料を作成してみよう				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					65
教科書	Excel表計算処理技能認定試験1・2級問題集、オリジナル教材					
時間外学習	遅れている部分の自主学習および予習					
	提出物の取り組み					
成績評価方法	提出物(30pt)、検定結果(40pt)、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						

令和 7 年度

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B	担当者	桃原直樹、他	科目必修区分	選択
授業概要	卒業制作Aに続き、個人もしくはグループでテーマに沿った制作を行い、完成した成果物のプレゼンおよび提出を行う。				
到達目標	- 作品をベータ版(仕様全実装、バグあり)まで完成させ、提出することができる(ゲーム作品以外も可) - 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 - 企画から作業を洗い出し、タスクとして管理することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	<作品制作> 卒業制作Aからの継続				
1	・中間発表で指摘された点を踏まえつつ作品制作を行う ※スケジュール管理を行い、遅れが出たらスケジュールを準備調整する				80
2	・2か月に1回のペースで制作物の進捗を全体へ報告する				10
	<卒業制作発表会>				
3	・作品、動画、タスクリスト、プレゼン資料の準備				10
	・発表会の練習および実施、試遊会				10
	<データおよび全資料のまとめと提出>				
4	プレゼン資料および作品データ、動画、仕様書などの提出する				10
	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)、Trackトレーニング、udemy				
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い、提出期限を厳守する				
成績評価方法	提出物60pt(制作物、動画・プレゼン資料)、プレゼン40pt(最終プレゼン、試遊会) 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(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義、実習	講義時期	前期
授業科目	キャリアデザインⅢA	担当者	桃原直樹、他	科目必修区分	必修
授業概要	就職活動期間と位置づけ、企業研究・業界研究を踏まえた選考試験準備の仕方を学習し、実践する。また適宜振り返りを行うことでPDCAサイクルを回し、早期内定に努める。				
到達目標	1. 企業内定を獲得する 2. 社会人になるまでにやっておくべきことを理解し、行動に移すことができる 3. 様々なイベントに主体性を持って参加し、協調性を持って行動する				
授業計画	内 容				授業時間数
1	進級時オリエンテーション(シラバス、就活関連のスケジュールおよびツール紹介)				3
2	学科新歓イベントに参加する(主体性を持って積極的に参加する)				5
3	学園講演会に参加する(主体性を持って話を聞き、自分の中に落とし込む)				3
4	学校イベントに参加する(主体性と役割意識を持って参加する)				6
5	・企業検索 ・企業勤務地および希望職種の説明会に参加 ・履歴書のブラッシュアップと作成 ・自己PRの内容強化 ・志望動機の内容確認 ・面接の練習 ・就職試験受験後の反省と改善				39
6	日経新聞の活用				4
7	前期の振り返り				2
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
	合計時間数				62
教科書	KBC学園 就職活動の進め方、日経新聞電子版				
時間外学習	採用試験準備(履歴書作成、エントリーシート、面接練習) 採用試験受検(筆記、webテスト、面接)				
成績評価方法	イベント参加(40pt)、内定獲得(40pt)、提出物(20pt) 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考	イベント後は振り返りレポートを作成する		
実務経験紹介					