

シラバス

令和 8 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					2
	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					7
	4	Winsockを使ったゲームプログラムの作成(1)					10
	5	Winsockを使ったゲームプログラムの作成(2)					10
	6	UnrealEngineのクラスの考え方					2
	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)					4
	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					16
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
				科目単位数	3	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	授業態度 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		ゲーム業界(ゲームプログラマ) 25年					

シラバス

令和 8 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モデルのデータ構造が理解でき、3Dモデルの描画・回転・テクスチャマッピング・シェーディングが設定された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	授業の概要					1
	2	自作ライブラリの作り方					6
	3	ファイルの読み込み					10
	4	OpenGLの3Dモデル表示					8
	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)					4
	9	3Dモデルビューアーのシェーディング処理					15
	10	3Dモデルの移動(物理法則を使った移動)					16
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
			科目単位数	4	合計時間数	90	
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	授業態度 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		ゲーム業界(ゲームプログラマ) 25年					

シラバス

令和 8 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ⅠA		担当者	眞榮城・桃原・内藤	科目必修区分	必修
授業概要	東京ゲームショウ出展作品コンテスト(学内)に向け、個人もしくはグループでテーマを掲げ、ゲーム制作を行う。					
到達目標	・チーム内での報告/連絡/相談を綿密に行い、個人のタスクをすべて実装することができる。 ・チーム内で制作物の到達目標を常に共有し、最低限のクオリティ(メイン画面の全仕様)まで実装する。 ・レビュー内容を記録し、アドバイスや修正意見を制作物に反映することができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認				2
	2	【キックオフ】目標とレベルを擦り合わせてチーム編成を行う				5
	3	【企画/プロト】企画を固めて遊びの核を確認する				24
	4	【アルファ】遊びの核を発展→インゲームの仕様をすべて実装する				24
	5	【ベータ】アウトゲームの仕様を全実装→シーケンスが通る状態にする				18
	6	【マスター】致命的なバグを取り除き、説明動画と資料を作成する				17
	7	【プレゼン】スライド資料と動画を用いて作品のプレゼンを行う				5
	8	【試遊会】他チームの作品を試遊→投票を行う				4
	9	【表彰式】試遊会での投票を元に、各賞の表彰を行う				5
	10	【振り返り】今回の制作に関して、個人やチームで良かった点や改善点をまとめる				2
	11	【ポートフォリオ】今回の作品をHTML&CSSを用いてまとめる				9
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
				科目単位数	4	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	作品と動画の提出及び内容70pt、チームへの貢献度10pt、ポートフォリオ20ptで評価(その他加点要素) ※ポートフォリオ未提出で-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 8 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	卒業制作A		担当者	桃原直樹 他		科目必修区分	必修
授業概要	個人ごともしくはグループでテーマを掲げ、それをこれまで学んだ技術・知識を用いて解決し各種の制作物を成果物として作成する。※企画プレゼンまで						
到達目標	・主体的にテーマを設定し、既習の技術・知識を応用した制作物の企画・構想ができる。 ・成果物の完成に向け、必要なタスクの洗い出しと実現可能なスケジュール作成ができる。 ・立案した企画と制作計画について、プレゼンテーションを通じて論理的に説明できる。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	【オリエンテーション】卒業制作の進め方と評価についての説明をする					2
	2	卒業制作の企画立案、タスクの洗い出し、作業スケジュールを立てる					28
	3	企画プレゼン会に向け、上記をプレゼン資料にまとめる					6
	4	企画プレゼンに向け、プレゼン練習を行う ※プレゼン時に使用する資料やデータはすべて提出すること					6
	5	企画プレゼン会にてプレゼンテーションを行い、制作内容を全体に共有する					6
	6	発表会で指摘されたことを踏まえ、企画内容の修正を行う					12
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
				科目単位数	2	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)、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う						
	制作に必要なスキルの自己学習を行う						
成績評価方法	提出物50pt(企画書、タスク管理表、企画プレゼン資料)						
	プレゼンテーション30pt、授業態度20%、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 8 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し、専用サーバーの設置方法やそれ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、外部のPhotonServerの使い方が分かるようになる						
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					12
	3	UnrealEngineマルチプレイ用のローカル専用サーバーを建てる					4
	4	UnrealEngineマルチプレイ用の外部専用サーバーを建てる					6
	5	ゲームに必要な処理を学ぶ (GameplayAbilitySystem、ビヘイビアツリーなど)					20
	6	専用サーバーを用いたマルチプレイゲームを作成する					21
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
				単位数	3	合計時間数	66
	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	授業態度 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 8 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	ゲームシナリオ		担当者	池村 匡哉	科目必修区分	選択
授業概要	ゲームの物語構成と論理的なフラグ設計を学び、ユーザー体験を制御するための基礎的なシナリオ作成術を習得する。					
到達目標	言語化の手法とゲームシナリオの構成を身につけ、400文字の短編シナリオと800文字の会話イベントが執筆できる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	知識編:ゲームにおけるシナリオの役割と、ゲームシナリオの基本知識を解説する。				6
	2	知識編:ゲームシナリオライターの仕事を、講師の実績をもとに解説する。				6
	3	基礎編:文章を書くための基礎体力として言語化の手法を学び、ワークで体験する。				6
	4	基礎編:「言葉をブロックとして扱う」言語化手法の進め方を座学で解説する。				6
	5	基礎編:言語化の手法を、ハンズオン形式で体験しながら、実際に文章を書いてみる。				6
	6	実践編:短い話を書く手法としての現代ショートショートおよび超ショートショートを学ぶ。 その構成と執筆方法を解説し、実際に作品を執筆する。				6
	7	実践編:シナリオ執筆に必要な「舞台設定」の仕組みと設定方法を学ぶ。 実際に自身の作品に組み込む舞台の設計をハンズオン形式で行う。				6
	8	実践編:シナリオに登場するキャラクターの設計について学ぶ。 ハンズオン形式でキャラクターの設計を体験する。				6
	9	実践編:シナリオライターが最初に行うことの多い、キャラ同士のシナリオ会話を解説する。 その作成手順を解説し、ハンズオン形式で執筆する。				6
	10	実践編:シナリオ執筆の前段階で必要なプロットについて解説する。 その構築をハンズオン形式で進め、プロットを作成する。				6
	11	実践編:講師の知見を交え、仕様書を読み解いてシナリオに起こす手法を解説する。 講師が用意したゲーム仕様書を読み解き、シナリオを書く体験をする。				6
	12					
	13					
	14					
	15					
				科目単位数	3	合計時間数
教科書	講師作成オリジナルテキスト					
時間外学習	講義中のワークが終了しなかった際、講義日から7日以内にそのワークをClassroomへ提出する。					
成績評価方法	提出物50% 授業態度50%					
	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 8 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)					19
	18						
	19						
	20						
			科目単位数	3	合計時間数	66	
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 学校基準により4段階評価とする						
	※「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 8 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	・自ら考えた研究内容を基に成果物を作成し、提出することができる ・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
	1	<オリエンテーション>				
	2	・授業の進め方と評価について確認				0.5
	3	<企画立案・タスクリスト・スケジュール作成>				
	4	・企画立案、タスクの洗い出し、作業スケジュールを立てる				0.5
	5	・上記をプレゼン資料にまとめ、発表を行う				0.5
	6	・発表会で指摘されたことを踏まえ、内容の修正を行う				0.5
	7	<制作>				
	8	・企画した内容で作品/研究を行う				60
	9	※スケジュール管理を行い、遅れが出ていたらスケジュールを順次調整する				
	10	<中間/最終発表>				
	11	・作品、動画、タスクリスト、プレゼン資料の準備				2
	12	・全体で報告会を行う				2
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
				科目単位数	3	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 8 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	国家試験対策		担当者	眞榮城 舞子・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などの対策として、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	国家試験などの出題範囲を理解し、合格水準に到達できる実力を習得する。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション／試験概要／実力診断				2
	2	テクノロジー①:コンピュータ構成・OS(演習→解説)				4
	3	テクノロジー②:DB・ネットワーク(演習→解説)				4
	4	テクノロジー③:セキュリティ(演習→解説)				4
	5	テクノロジー総合演習＋誤答集中解説				2
	6	マネジメント①:プロジェクト管理(演習→解説)				4
	7	マネジメント②:サービス管理・監査(演習→解説)				4
	8	マネジメント総合演習＋誤答集中解説				2
	9	ストラテジ①:企業活動・経営戦略(演習→解説)				4
	10	ストラテジ②:業務プロセス・会計・法務(演習→解説)				4
	11	ストラテジ総合演習＋誤答集中解説				2
	12	分野横断演習①(ストラテジ×マネジメント)				4
	13	分野横断演習②(マネジメント×テクノロジー)				2
	14	分野横断演習③(総合)＋解説				2
	15	過去問題演習①(本試験形式)＋解説				4
	16	過去問題演習②(本試験形式)＋解説				4
	17	模擬試験①＋全体解説				4
	18	模擬試験②＋弱点補強				4
	19	最終総合演習＋頻出問題総復習				2
	20	直前対策／試験戦略／振り返り				4
		科目単位数			3	合計時間数
教科書	令和08年 イメージ&クレバー方式でよくわかる かやのき先生のITパスポート教室・講師スライド・過去問サイト					
時間外 学習	過去問サイト・配布テキストを使用し、授業で扱った内容の復習および問題演習を行い、理解の定着と弱点の補強を図る。					
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	教員		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 8 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	知花 匡哉	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	サーティファイExcel表計算処理技能認定試験2級・1級、MOS Excel 365 一般/エキスパートの試験合格を目指す。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	Excel の習熟度チェック				4
	2	受験検定の計画立案・使用テキスト決定				4
	3	テキスト・問題集の実施、質疑応答				40
	4	確認・補足のオリジナル問題実施				18
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
				科目単位数	3	合計時間数
教科書	よくわかるマスターMOS Excel 365(一般/Exp)対策テキスト&問題集、サーティファイExcel1・2級問題集					
時間外 学習	予習・復習					
成績評価 方法	授業態度40pt,提出物20pt,検定合格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 8 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)				6
	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	早期内定獲得に向けて就職活動を行う ・求人検索 ・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				38
	6	日経新聞の活用				8
	7	前期の振り返り				2
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
			科目単位数		2	合計時間数
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(30pt)、内定獲得(30pt)、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 8 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	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	Windowsバッチファイルでの制御				10
	4	VisualStudio、UnrealEngineなどのコマンドラインビルド				6
	5	Pythonを使ったWeb環境の構築				10
	6	Jenkinsを使った環境ツールの構築				16
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
		科目単位数			3	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	授業態度 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 8 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	クラウド基礎		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る						
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					4
	2	AWSの基本操作を覚える					10
	3	(AWS)LAMP環境の構築					10
	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					12
	5	(AWS)レンダーファーム環境の構築					12
	6	レンダーファームの利用とAWSの活用					12
	7	(AWS)分散ビルド環境の構築					12
	8	分散ビルド環境の利用とAWSの活用					12
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
			科目単位数		3	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 20% 課題作成 50% 章末テスト 30% 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 8 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、中間時点での成果物のプレゼンおよび提出を行う。					
到達目標	・策定した計画とタスク管理に基づき、成果物の完成に向けた制作作業を着実に進行できる。 ・制作の進捗状況に応じて、企画内容やスケジュール、タスクを柔軟に見直し・修正できる。 ・これまでの制作進捗や企画の変更点について、中間プレゼンテーションで論理的に説明できる					
授業計画	内 容				授業時間数	
	1	卒業制作Aで作成した企画・タスク・スケジュールの最終確認。教員との個別面談を行い、制作開始に向けた懸念点をクリアにする。				2
	2	計画に基づいた本格的な制作・開発作業の進行。定期的な進捗チェック(を行い、スケジュール通りにタスクを消化する。				24
	3	当初の計画と実際の進捗のズレを評価。技術的課題や進行の遅れがある場合は、企画のブラッシュアップやスケジュールの見直し・再構築を行う。				3
	4	修正・最適化した計画に基づく制作の再開。中間プレゼンテーションでの発表に向けて、制作物の主要部分(プロトタイプや一次成果物)を形にする。				12
	5	これまでの制作プロセス、現在の成果物、および企画の変更点などをまとめたプレゼンテーション資料の作成する				6
	6	中間プレゼンテーションに向け、プレゼン練習を行う ※プレゼン時に使用する資料やデータはすべて提出すること				3
	7	中間プレゼンテーションのを行い、制作状況を全体に共有する				6
	8	教員や他学生からのフィードバックを受け、最終完成(後続のステップ)に向けた課題の明確化と、今後の計画修正を行う。				3
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
				科目単位数	3	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)、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う					
	制作に必要なスキルの自己学習を行う					
成績評価方法	提出物50pt(中間地点の成果物、タスク管理表、中間プレゼン資料)					
	プレゼンテーション30pt、授業態度20%、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 8 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C		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	・中間発表での指摘や提案を的確に理解し、制作物の仕様や計画に反映・改善できる。 ・ブラッシュアップを重ねて品質を高め、目標とする成果物を期日までに最終完成できる。 ・完成した成果物の価値や制作プロセスを、最終プレゼンテーションで論理的に発表できる。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	中間発表での指摘事項を分析し、修正・改善項目をリストアップ。最終完成に向けた詳細なマイルストーンを再設定する					2
	2	作作業の最盛期。技術的課題の解決やデザインの細部(ディテール)の追い込みを行い、作品のクオリティを最大限に高める					48
	3	作品全体の動作確認、デバッグ、または推敲。第三者による試用や評価を受け、最終的な微調整を行う。提出に向けたマニュアルや仕様書の作成も開始する。					24
	4	これまでの制作プロセス、最終的な成果物、制作を通しての学びなどをまとめたプレゼンテーション資料を作成する					6
	5	最終プレゼンテーションに向け、プレゼン練習を行う ※プレゼン時に使用する資料やデータはすべて提出すること					6
	6	最終プレゼンテーションを行い、制作プロセスや成果物、個々の学びを全体に共有し、個々およびグループでの振り返りを行う。					8
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
				科目単位数	3	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)、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う						
	制作に必要なスキルの自己学習を行う						
成績評価方法	提出物50pt(成果物、タスク管理表、最終プレゼン資料)						
	プレゼンテーション30pt、授業態度20%、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 8 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	桃原直樹、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)				6
	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)				4
	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)				6
	8	各自でテーマを設定し、学習計画の立て、学習を行う				12
	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					
		科目単位数			2	合計時間数
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 8 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	講義時期	後期
授業科目	企業実習A		担当者	企業担当者	科目必修区分	選択
授業概要	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。					
到達目標	・企業実習先の業界の特徴を3項目以上挙げられる。 ・実習内容を整理し、課題を発見する事が出来る。 ・次段階の目標を設定し、実行の計画を立案する事が出来る。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	企業実習【体験型実習】 オリエンテーション～組織全体の把握と各職種の業務の違いを把握する				66
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
		科目単位数			3	合計時間数
教科書						
時間外 学習	新聞等においてニュース記事の情報収集					
	実習先業界の最新情報収集					
成績評価 方法	コミュニケーション・職業意識・接遇マナー・業界理解の4項目について3段階評価を実施					
	4項目評価の平均点が2.1～【優】1.1～【良】1【可】 80%以下の出席【不可】					
担当詳細	実務家		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 8 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	講義時期	後期
授業科目	企業実習B		担当者	企業担当者	科目必修区分	選択
授業概要	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。					
到達目標	・企業実習先の業界の特徴を3項目以上挙げられる。 ・実習内容を整理し、課題を発見する事が出来る。 ・次段階の目標を設定し、実行の計画を立案する事が出来る。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	企業実習 【業務補助型実習】 学校で学んだ知識や技術をもとに現場での業務の補助業務を行う				84
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
		科目単位数			3	合計時間数
教科書						
時間外 学習	新聞等においてニュース記事の情報収集					
	実習先業界の最新情報収集					
成績評価 方法	コミュニケーション・職業意識・接遇マナー・業界理解の4項目について3段階評価を実施					
	4項目評価の平均点が2.1～【優】1.1～【良】1【可】 80%以下の出席【不可】					
担当詳細	実務家		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 8 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	講義時期	後期
授業科目	企業実習C		担当者	企業担当者	科目必修区分	選択
授業概要	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。					
到達目標	・研修先の業界の特徴を3項目以上挙げられる。 ・研修内容を整理し、課題を発見する事が出来る。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	企業実習 【業務参画型実習】 実践的な実習でこれまでの経験をもとに自身の課題点を振り返り、改善を行うと共に企業側への提案等を行う				59
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
		科目単位数			2	合計時間数
教科書						
時間外 学習	新聞等においてニュース記事の情報収集					
	実習先業界の最新情報収集					
成績評価 方法	コミュニケーション・職業意識・接遇マナー・業界理解の4項目について3段階評価を実施					
	4項目評価の平均点が2.1～【優】1.1～【良】1【可】 80%以下の出席【不可】					
担当詳細	実務家		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 8 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		講義時期	後期
授業科目	企業実習D		担当者	企業担当者		科目必修区分	選択
授業概要	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。						
到達目標	・研修先の業界の特徴を3項目以上挙げられる。 ・研修内容を整理し、課題を発見する事が出来る。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	企業実習 【業務参画型実習】 実践的な実習でこれまでの経験をもとに自身の課題点を振り返り、改善を行うと共に企業側への提案等を行う					94
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
		科目単位数		3	合計時間数		94
教科書							
時間外学習	新聞等においてニュース記事の情報収集						
	実習先業界の最新情報収集						
成績評価方法	コミュニケーション・職業意識・接遇マナー・業界理解の4項目について3段階評価を実施						
	4項目評価の平均点が2.1～【優】1.1～【良】1【可】 80%以下の出席【不可】						
担当詳細	実務家		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	講義時期	後期
授業科目	企業実習E		担当者	企業担当者	科目必修区分	選択
授業概要	インターンシップを含め、実際の企業で実習を行う。					
到達目標	・研修先の業界の特徴を3項目以上挙げられる。 ・研修内容を整理し、課題を発見する事が出来る。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	企業実習 【業務参画型実習】 実践的な実習でこれまでの経験をもとに自身の課題点を振り返り、改善を行うと共に企業側への提案等を行う				53
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
		科目単位数			2	合計時間数
教科書						
時間外学習	新聞等においてニュース記事の情報収集					
	実習先業界の最新情報収集					
成績評価方法	コミュニケーション・職業意識・接遇マナー・業界理解の4項目について3段階評価を実施					
	4項目評価の平均点が2.1～【優】1.1～【良】1【可】 80%以下の出席【不可】					
担当詳細	実務家		備考			
実務経験紹介						