

## 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(4年制)1年次                                                                               |                                          | 授業方法 | 講義・演習 | 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。<br>・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。<br>・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                       |      |       |        | 6     |
|        | 4                                                                                              | 演算子                                      |      |       |        | 6     |
|        | 5                                                                                              | if文                                      |      |       |        | 6     |
|        | 6                                                                                              | switch文                                  |      |       |        | 6     |
|        | 7                                                                                              | for文,while文                              |      |       |        | 4     |
|        | 8                                                                                              | 配列,多次元配列                                 |      |       |        | 6     |
|        | 9                                                                                              | 文字列配列,文字操作関数                             |      |       |        | 4     |
|        | 10                                                                                             | C言語検定3級対策                                |      |       |        | 12    |
|        | 11                                                                                             | C言語試験3級(8月)                              |      |       |        | 2     |
|        | 12                                                                                             |                                          |      |       |        |       |
|        | 13                                                                                             |                                          |      |       |        |       |
|        | 14                                                                                             |                                          |      |       |        |       |
|        | 15                                                                                             |                                          |      |       |        |       |
|        | 16                                                                                             |                                          |      |       |        |       |
|        | 17                                                                                             |                                          |      |       |        |       |
|        | 18                                                                                             |                                          |      |       |        |       |
|        | 19                                                                                             |                                          |      |       |        |       |
|        | 20                                                                                             |                                          |      |       |        |       |
|        |                                                                                                |                                          |      | 科目単位数 | 3      | 合計時間数 |
| 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                                                                         |                                          |      |       |        |       |
|        | サンプルソースコードを事前に書き写して実行する                                                                        |                                          |      |       |        |       |
| 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 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(4年制)1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 I B                                                                                    |             | 担当者  | 前津 盛明 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要        | C言語検定3級の取得を目指し、問題集および過去問題を使用しても答案練習を行う。また3級の範囲の知識を活用しプログラミングを行う。                               |             |      |       |        |       |
| 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。<br>・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。<br>・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       |      |       |        | 4     |
|             | 2                                                                                              | 関数          |      |       |        | 8     |
|             | 3                                                                                              | 定数          |      |       |        | 4     |
|             | 4                                                                                              | ポインタ        |      |       |        | 8     |
|             | 5                                                                                              | 構造体         |      |       |        | 6     |
|             | 6                                                                                              | ファイル入出力     |      |       |        | 6     |
|             | 7                                                                                              | C言語検定2級対策   |      |       |        | 18    |
|             | 8                                                                                              | C言語検定2級(2月) |      |       |        | 2     |
|             | 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         | やさしいC(第5版)                                                                                     |             |      |       |        |       |
| 時間外<br>学習   | 確認テストの間違った問題を見直して、再度解く                                                                         |             |      |       |        |       |
|             | サンプルソースコードを事前書き写して実行する                                                                         |             |      |       |        |       |
| 成績評価 方<br>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 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(4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やdraw.io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<br>・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 |      |       |        | 6     |
|            | 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        | 自作スライド                                                             |                           |      |       |        |       |
| 時間外<br>学習  |                                                                    |                           |      |       |        |       |
|            |                                                                    |                           |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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 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(4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<br>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<br>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                                                                                                              |                              |      |            |        |       |
|            |                                                                                                                 | 科目単位数                        |      |            | 2      | 合計時間数 |
| 教科書        |                                                                                                                 |                              |      |            |        |       |
| 時間外<br>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<br>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 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(4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                      |      |       |   |        | 5     |
|            | 18                                                                               | ディフェンスゲームでスキルアップ(チャージアロウ・パリィ)  |      |       |   |        | 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                            |      |       |   |        | 4     |
|            |                                                                                  |                                |      | 科目単位数 | 4 | 合計時間数  | 126   |
| 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)<br>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<br>学習  |                                                                                  |                                |      |       |   |        |       |
| 成績評価<br>方法 | 課題提出50pt、授業態度50pt<br>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     | IT業界 (システムエンジニア歴 含む) 10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(4年制) 1年次                                                                                           |                                      | 授業方法                       | 講義、演習 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | AI&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、AIの活用方法と注意事項を学習する。                       |                                      |                            |       |        |       |
| 到達目標   | ・文章入力スピード検定 3級取得<br>・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。<br>・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                                                                                                          | gooogle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(標本化・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                              |                            |       |        | 1     |
|        | 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                              |                            |       |        | 1     |
|        | 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                              |                            |       |        | 1     |
|        | 30                                                                                                          | タイピング練習                              |                            |       |        | 7     |
|        | 31                                                                                                          | まとめ・振り返り                             |                            |       |        | 1     |
|        |                                                                                                             | 科目単位数                                |                            |       | 2      | 合計時間数 |
| 教科書    | 講師が作成した資料・関連Webページ                                                                                          |                                      |                            |       |        |       |
| 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)<br>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 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(4年制) 1年次                                                     |                                                       | 授業方法 | 講義、演習 | 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<br>笑顔や身だしなみなど第一印象の重要性を理解する<br>・ビジネスメールの書き方の基本を習得する |                                                       |      |       |        |       |
| 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・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                                                                     | ビジネスメールの書き方                                           |      |       |        | 4     |
|        | 6                                                                     | 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     |
|        | 7                                                                     | 言葉遣い (敬語の種類と使い分け)                                     |      |       |        | 7     |
|        | 8                                                                     |                                                       |      |       |        |       |
|        | 9                                                                     |                                                       |      |       |        |       |
|        | 10                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 11                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 12                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 13                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 14                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 15                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 16                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 17                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 18                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 19                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        | 20                                                                    |                                                       |      |       |        |       |
|        |                                                                       | 科目単位数                                                 |      |       | 1      | 合計時間数 |
| 教科書    | 知っておきたいビジネスのマナー(1,200円＋税 株式会社ウイネット)                                   |                                                       |      |       |        |       |
| 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%)<br>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(4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                                                                                           |               |      |       |        |       |
|            |                                                                                              |               |      | 科目単位数 | 1      | 合計時間数 |
| 教科書        | KBC学園 志学 I・II                                                                                |               |      |       |        |       |
| 時間外<br>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<br>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 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(4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 I A                                                                                     |                                    | 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<br>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<br>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)     |      |                       | 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                                                                                                | 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                                                                                               |                                    |      |                       |        |       |
|            |                                                                                                  | 科目単位数                              |      |                       | 1      | 合計時間数 |
| 教科書        | オリジナル資料                                                                                          |                                    |      |                       |        |       |
| 時間外<br>学習  |                                                                                                  |                                    |      |                       |        |       |
|            |                                                                                                  |                                    |      |                       |        |       |
| 成績評価<br>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 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(4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 I C                                                                  |                          | 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。<br>・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。 |                          |      |       |        |       |
| 授業計画        | 内 容                                                                          |                          |      |       |        | 授業時間数 |
|             | 1                                                                            | 課題制作(1):数理当てゲーム制作        |      |       |        | 28    |
|             | 2                                                                            | 課題制作(2):数理当てゲームのバージョンアップ |      |       |        | 28    |
|             | 3                                                                            | 課題制作(3):数理当てゲームバージョンアップ  |      |       |        | 23    |
|             | 4                                                                            |                          |      |       |        |       |
|             | 5                                                                            |                          |      |       |        |       |
|             | 6                                                                            |                          |      |       |        |       |
|             | 7                                                                            |                          |      |       |        |       |
|             | 8                                                                            |                          |      |       |        |       |
|             | 9                                                                            |                          |      |       |        |       |
|             | 10                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 11                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 12                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 13                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 14                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 15                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 16                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 17                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 18                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 19                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             | 20                                                                           |                          |      |       |        |       |
|             |                                                                              | 科目単位数                    |      |       | 4      | 合計時間数 |
| 教科書         | やさしいC(第5版)                                                                   |                          |      |       |        |       |
| 時間外<br>学習   | 確認テストの間違った問題を見直して、再度解く                                                       |                          |      |       |        |       |
|             | サンプルソースコードを事前に書き写して実行する                                                      |                          |      |       |        |       |
| 成績評価 方<br>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 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(4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とdraw.io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  |      |       |        | 9     |
|            | 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     |
|            | 12                                                                     |                             |      |       |        |       |
|            | 13                                                                     |                             |      |       |        |       |
|            | 14                                                                     |                             |      |       |        |       |
|            | 15                                                                     |                             |      |       |        |       |
|            | 16                                                                     |                             |      |       |        |       |
|            | 17                                                                     |                             |      |       |        |       |
|            | 18                                                                     |                             |      |       |        |       |
|            | 19                                                                     |                             |      |       |        |       |
|            | 20                                                                     |                             |      |       |        |       |
|            |                                                                        | 科目単位数                       |      |       | 3      | 合計時間数 |
| 教科書        | 自作スライド                                                                 |                             |      |       |        |       |
| 時間外<br>学習  |                                                                        |                             |      |       |        |       |
|            |                                                                        |                             |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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 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(4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<br>・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~ |      |       |        | 14    |
|        | 9                                                            | 第六章 コリジョン入門 ~衝突判定を取ってみよう~             |      |       |        | 8     |
|        | 10                                                           | 第七章 UI入門 ~ボタンやメニュー画面を作ってみよう~          |      |       |        | 6     |
|        | 11                                                           | 第八章 オーディオ入門 ~BGMや効果音を実装してみよう~         |      |       |        | 4     |
|        | 12                                                           | 第九章 アクションゲーム制作 ~実践編~                  |      |       |        | 17    |
|        | 13                                                           | まとめ・振り返り                              |      |       |        | 1     |
|        | 14                                                           |                                       |      |       |        |       |
|        | 15                                                           |                                       |      |       |        |       |
|        | 16                                                           |                                       |      |       |        |       |
|        | 17                                                           |                                       |      |       |        |       |
|        | 18                                                           |                                       |      |       |        |       |
|        | 19                                                           |                                       |      |       |        |       |
|        | 20                                                           |                                       |      |       |        |       |
|        |                                                              |                                       |      | 科目単位数 | 3      | 合計時間数 |
| 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 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(4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、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 |       |       |        | 5     |
|            | 3                                                         | sin cos と円運動         |       |       |        | 5     |
|            | 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                                                        |                      |       |       |        |       |
|            |                                                           |                      | 科目単位数 |       | 2      | 合計時間数 |
| 教科書        | 教務が作成                                                     |                      |       |       |        |       |
| 時間外<br>学習  | 課題の作成と提出                                                  |                      |       |       |        |       |
|            |                                                           |                      |       |       |        |       |
| 成績評価<br>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 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(4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・開発者目線ででのゲームの面白さを見つけ共有することができる。<br>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。<br>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、面白さ目線でのゲーム研究①<br>・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、面白さ目線でのゲーム研究②<br>・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<br>・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                                          |      |       |   |        | 4     |
|        | 4                                                                                                  | ゲームの世界観について<br>・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<br>・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<br>★レポート:ペライチ企画書の作成                |      |       |   |        | 4     |
|        | 6                                                                                                  | 仕様とは何か<br>・仕様書は何故必要か、どう作るかの手順を解説                                              |      |       |   |        | 2     |
|        | 7                                                                                                  | 仕様目線でのゲーム研究①<br>・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<br>★レポート:プレイヤー発動の仕様書作成 |      |       |   |        | 2     |
|        | 8                                                                                                  | 仕様目線でのゲーム研究②<br>・仕様書とscratch移植の発表と解説                                          |      |       |   |        | 2     |
|        | 9                                                                                                  | 仕様書の作り方<br>・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                                                                                                 | プロトタイプ制作①                                                                     |      |       |   |        | 2     |
|        | 11                                                                                                 | プロトタイプ制作②<br>・公開レビュー                                                          |      |       |   |        | 2     |
|        | 12                                                                                                 | デバッグとテストイング                                                                   |      |       |   |        | 4     |
|        | 13                                                                                                 | 振り返り                                                                          |      |       |   |        | 2     |
|        | 14                                                                                                 |                                                                               |      |       |   |        |       |
|        | 15                                                                                                 |                                                                               |      |       |   |        |       |
|        | 16                                                                                                 |                                                                               |      |       |   |        |       |
|        | 17                                                                                                 |                                                                               |      |       |   |        |       |
|        | 18                                                                                                 |                                                                               |      |       |   |        |       |
|        | 19                                                                                                 |                                                                               |      |       |   |        |       |
|        | 20                                                                                                 |                                                                               |      |       |   |        |       |
|        |                                                                                                    |                                                                               |      | 科目単位数 | 2 | 合計時間数  | 32    |
| 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   | 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(4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Ⅱ                                                                          |                                     | 担当者  | 平良 英祐 | 科目必修区分 | 必修    |    |
| 授業概要       | C言語を使用してパズルゲームやブロック崩し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。<br>・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『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                     |      |       |        | 10    |    |
|            |                                                                                   |                                     |      |       |        |       |    |
|            | 4                                                                                 | 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     |    |
|            |                                                                                   | ・ゲームに必要な要素を追加する                     |      |       |        | 13    |    |
|            |                                                                                   | ・新しい機能を追加する                         |      |       |        | 5     |    |
|            |                                                                                   |                                     |      |       |        |       |    |
|            |                                                                                   | 科目単位数                               |      |       | 2      | 合計時間数 | 60 |
|            | 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<br>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<br>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 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(4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<br>・学年が異なる学生との関わり方や報連相の重要性を理解する<br>・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          |       |       |        | 22    |
|        | 5                                                                 | プレゼン資料作成、練習 |       |       |        | 5     |
|        | 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                                                                |             |       |       |        |       |
|        |                                                                   |             | 科目単位数 |       | 1      | 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 | 授業態度60pt,チーム貢献度30pt,作品の(チームに適した)クオリティ10pt<br>上記合計100Ptで評価         |             |       |       |        |       |
| 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(4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 I B                                                                               |                                                      | 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<br>2. 業界就職のために必要なスキルや行動を理解できる<br>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)   |      |                            |        | 2     |
|            | 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)    |      |                            |        | 6     |
|            | 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                                                                                          | 1年次の振り返り                                             |      |                            |        | 2     |
|            | 9                                                                                          |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 10                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 11                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 12                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 13                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 14                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 15                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 16                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 17                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 18                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 19                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            | 20                                                                                         |                                                      |      |                            |        |       |
|            |                                                                                            |                                                      |      | 科目単位数                      | 1      | 合計時間数 |
| 教科書        | オリジナル資料                                                                                    |                                                      |      |                            |        |       |
| 時間外<br>学習  |                                                                                            |                                                      |      |                            |        |       |
|            |                                                                                            |                                                      |      |                            |        |       |
| 成績評価<br>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     |                                                                                            |                                                      |      |                            |        |       |

## 令和 8 年度

|        |                                                                                                                       |                              |       |        |       |    |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-------|--------|-------|----|
| 学科・学年  | ITエンジニア科(4年制) 2年次                                                                                                     | 授業方法                         | 講義、演習 | 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   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単なソースコードを読むことができる。</li> <li>・基本的なプログラミングスキルが身につくので、簡易プログラムが作成できる。</li> </ul> |                              |       |        |       |    |
| 授業計画   | 内 容                                                                                                                   |                              |       |        | 授業時間数 |    |
|        |                                                                                                                       | <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     |    |
|        |                                                                                                                       | <C++の基本機能編>                  |       |        |       |    |
|        |                                                                                                                       | ・クラスの使い方について                 |       |        | 8     |    |
|        |                                                                                                                       | ・オーバーロードについて                 |       |        | 4     |    |
|        |                                                                                                                       | ・メモリの動的確保について                |       |        | 4     |    |
|        |                                                                                                                       | ・継承について                      |       |        | 4     |    |
|        |                                                                                                                       | ・ポリモーフィズムについて                |       |        | 4     |    |
|        |                                                                                                                       | ・テンプレートとSTLについて              |       |        | 4     |    |
|        |                                                                                                                       | ・クラス設計について                   |       |        | 8     |    |
|        |                                                                                                                       | ・デザインパターン(Singletonパターン)     |       |        | 8     |    |
|        |                                                                                                                       | ・デザインパターン(FlyWeightパターン)     |       |        | 8     |    |
|        |                                                                                                                       | ・デザインパターン(State&Factoryパターン) |       |        | 8     |    |
|        |                                                                                                                       | ・既存のソースコードからクラス図を作成する        |       |        | 29    |    |
|        |                                                                                                                       |                              |       |        |       |    |
|        |                                                                                                                       |                              |       |        |       |    |
|        |                                                                                                                       |                              |       |        |       |    |
|        |                                                                                                                       |                              |       |        |       |    |
|        |                                                                                                                       |                              |       |        |       |    |
|        |                                                                                                                       |                              |       |        |       |    |
|        | 科目単位数                                                                                                                 |                              |       | 4      | 合計時間数 | 90 |
| 教科書    | 各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)、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<br>                                                                              |                              |       |        |       |    |
| 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(4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を使ったゲーム制作において活用できるスキルを他者に説明できるレベルまで習得し、それぞれの解説資料を作成する(3つ以上)<br>担当講師や他の学生が作成した解説書を参考にして実践する(3つ以上) |                                     |      |       |   |        |    |
| 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                                                                                                             | VRゲーム制作の基礎                          |      |       |   |        | 6  |
|        | 6                                                                                                             | VRインタラクション実装                        |      |       |   |        | 6  |
|        | 7                                                                                                             | VRミニゲーム制作・調整                        |      |       |   |        | 16 |
|        | 8                                                                                                             | まとめ・振り返り                            |      |       |   |        | 1  |
|        | 9                                                                                                             |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 10                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 11                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 12                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 13                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 14                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 15                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 16                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 17                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 18                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 19                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        | 20                                                                                                            |                                     |      |       |   |        |    |
|        |                                                                                                               |                                     |      | 科目単位数 | 3 | 合計時間数  | 71 |
| 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 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(4年制) 2年次                                                                   |           | 授業方法 | 講義、演習 | 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<br>・数式を基にプログラムをC/C++で作成できる<br>・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        |      |       |        | 15    |
|        | 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                                                                                  |           |      |       |        |       |
|        |                                                                                     |           |      | 科目単位数 | 3      | 合計時間数 |
| 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 | IT業界 (システムエンジニア歴 含む) 10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(4年制) 2年次                                                  |                         | 授業方法 | 講義、実習 | 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       | 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       | ゲーム内における数学や物理の活用方法が分かり、使えるようになる<br>ゲーム制作におけるテクニックを理解し、制作に活かせるようになる |                         |      |       |        |       |
| 授業計画       | 内 容                                                                |                         |      |       |        | 授業時間数 |
|            | 1                                                                  | 授業の概要                   |      |       |        | 1     |
|            | 2                                                                  | ゲームアルゴリズム1(ゲームフロー)      |      |       |        | 7     |
|            | 3                                                                  | ゲームアルゴリズム2(数学・物理)       |      |       |        | 10    |
|            | 4                                                                  | 横スクロールゲームの基本(1)         |      |       |        | 6     |
|            | 5                                                                  | プロジェクト進捗とガントチャートについて    |      |       |        | 2     |
|            | 6                                                                  | ソースプログラムの書き方            |      |       |        | 4     |
|            | 7                                                                  | VisualStudioでのプログラムデバッグ |      |       |        | 4     |
|            | 8                                                                  | 横スクロールゲームの基本(2)         |      |       |        | 8     |
|            | 9                                                                  | ゲームのヒット用データについて         |      |       |        | 8     |
|            | 10                                                                 | コース内の走行                 |      |       |        | 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        | インターネットで閲覧できる資料など                                                  |                         |      |       |        |       |
| 時間外<br>学習  | なし                                                                 |                         |      |       |        |       |
|            |                                                                    |                         |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4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<br>・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<br>(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                |      |       |        | 40    |
|            | 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)                         |      |       |        | 35    |
|            | 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        | 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<br>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<br>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 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(4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。<br>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                                                                                |                         |      |       |        |       |
|         |                                                                                   |                         |      | 科目単位数 | 2      | 合計時間数 |
| 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 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(4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  | 平良英祐、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ビズスマナーを学習する。                 |                                        |      |                          |        |       |
| 到達目標       | 1. ゲーム業界およびゲーム関連職種のことが理解できる<br>2. 手助けなくビジネスメールを作成することができる。<br>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                                                                                               | 業種・職種を理解しよう(会社説明会、就活セミナー込み)            |      |                          | 10     |       |
|            | 6                                                                                               | 日経新聞活用                                 |      |                          | 6      |       |
|            | 7                                                                                               | 前期の振り返り                                |      |                          | 2      |       |
|            | 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        |                                                                                                 |                                        |      |                          |        |       |
| 時間外<br>学習  | 業種・職種研究、日経新聞電子版閲覧                                                                               |                                        |      |                          |        |       |
|            |                                                                                                 |                                        |      |                          |        |       |
| 成績評価<br>方法 | イベント参加(50pt)、提出物(50pt)                                                                          |                                        |      |                          |        |       |
|            | 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・説明会後に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(4年制) 2年次                                                          |                      | 授業方法 | 講義、実習 | 講義時期   | 後期    |
| 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 |
| 教科書        | インターネットで閲覧できる資料など                                                          |                      |      |       |        |       |
| 時間外<br>学習  | なし                                                                         |                      |      |       |        |       |
|            |                                                                            |                      |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4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  | 前津 盛明 | 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        | ・ Unityの基本操作と主要なコンポーネントの役割を理解し、設定できる。<br>・ スクリプトを用いてオブジェクトの動的生成・破棄やUIの更新などのゲームの基本サイクルを実装できる。 |                         |      |       |        |       |
| 授業計画        | 内 容                                                                                          |                         |      |       |        | 授業時間数 |
|             | 1                                                                                            | オリエンテーション・Unity基本操作     |      |       |        | 2     |
|             | 2                                                                                            | C#スクリプトの基礎とオブジェクト移動     |      |       |        | 3     |
|             | 3                                                                                            | 物理演算(Rigidbody)と衝突判定の基本 |      |       |        | 3     |
|             | 4                                                                                            | スクリプトによる衝突検知の実践         |      |       |        | 3     |
|             | 5                                                                                            | プレハブの概念とオブジェクト動的生成      |      |       |        | 3     |
|             | 6                                                                                            | 画面UI(uGUI)の配置とテキスト更新    |      |       |        | 3     |
|             | 7                                                                                            | シーン遷移とゲームループの構築         |      |       |        | 3     |
|             | 8                                                                                            | 【課題制作1】 2Dミニゲーム制作と音の追加  |      |       |        | 8     |
|             | 9                                                                                            | 3Dゲーム開発の基礎とカメラ追尾設定      |      |       |        | 3     |
|             | 10                                                                                           | 3Dアセット導入とアニメーション制御      |      |       |        | 3     |
|             | 11                                                                                           | レイキャストを用いた高度な当たり判定      |      |       |        | 3     |
|             | 12                                                                                           | 【期末制作】 ミニゲームの企画と基本実装    |      |       |        | 6     |
|             | 13                                                                                           | アプリの書き出しとデバッグ方法         |      |       |        | 3     |
|             | 14                                                                                           | 期末成果物発表会と相互評価           |      |       |        | 3     |
|             | 15                                                                                           |                         |      |       |        |       |
|             | 16                                                                                           |                         |      |       |        |       |
|             | 17                                                                                           |                         |      |       |        |       |
|             | 18                                                                                           |                         |      |       |        |       |
|             | 19                                                                                           |                         |      |       |        |       |
|             | 20                                                                                           |                         |      |       |        |       |
|             | 科目単位数                                                                                        |                         |      | 2     | 合計時間数  | 49    |
| 教科書         |                                                                                              |                         |      |       |        |       |
| 時間外<br>学習   | サンプルソースコードを自宅で記述し、エラーなく動作するか確認する                                                             |                         |      |       |        |       |
|             |                                                                                              |                         |      |       |        |       |
| 成績評価 方<br>法 | 課題(60pt) 成果物制作 (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(4年制) 2年次                                                                                                |                         | 授業方法 | 講義、演習  |   | 講義時期   | 後期    |    |
| 授業科目   | ゲームデザインⅡ                                                                                                         |                         | 担当者  | 神野 オキナ |   | 科目必修区分 | 必修    |    |
| 授業概要   | AIによる企画立案と仕様策定の効率化を学び、正確な日本語表現による設計能力と論理的構成力を習得する。                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
| 到達目標   | 「文章を添削できるようにする→自分の意図、他人の意図を正しく判断できるようにする」AIに使用されるのではなく、AIを使いこなし、その欠点、弱点を把握し、自分の現時点での設計能力、論理構成力を把握し、能力上昇値の目標を立てる。 |                         |      |        |   |        |       |    |
| 授業計画   | 内 容                                                                                                              |                         |      |        |   |        | 授業時間数 |    |
|        | 1                                                                                                                | 自分の「好き」を分解・分析する         |      |        |   |        |       | 2  |
|        | 2                                                                                                                | アイデア発想と分析               |      |        |   |        |       | 2  |
|        | 3                                                                                                                | ストーリー設計                 |      |        |   |        |       | 2  |
|        | 4                                                                                                                | テンプレート技術                |      |        |   |        |       | 2  |
|        | 5                                                                                                                | 企画書の様式                  |      |        |   |        |       | 2  |
|        | 6                                                                                                                | スケジュールとモチベーション管理(個人・集団) |      |        |   |        |       | 2  |
|        | 7                                                                                                                | 企画書の作成                  |      |        |   |        |       | 2  |
|        | 8                                                                                                                | ポートフォリオ作成と仕事論           |      |        |   |        |       | 2  |
|        | 9                                                                                                                |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 10                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 11                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 12                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 13                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 14                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 15                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 16                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 17                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 18                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 19                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        | 20                                                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
|        |                                                                                                                  |                         |      | 科目単位数  | 1 | 合計時間数  |       | 16 |
| 教科書    | 講師自作オリジナル資料                                                                                                      |                         |      |        |   |        |       |    |
| 時間外学習  | ・授業内成果物の提出<br>・次回までの簡単なメモを作ること(宿題)                                                                               |                         |      |        |   |        |       |    |
| 成績評価方法 | 授業態度50% 提出物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(4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。<br>・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。<br>・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   |      |       |  |        |       | 32 |
|            | 4                                                                                         | 学内展示会                     |      |       |  |        |       | 20 |
|            | 5                                                                                         |                           |      |       |  |        |       |    |
|            | 6                                                                                         |                           |      |       |  |        |       |    |
|            | 7                                                                                         |                           |      |       |  |        |       |    |
|            | 8                                                                                         |                           |      |       |  |        |       |    |
|            | 9                                                                                         |                           |      |       |  |        |       |    |
|            | 10                                                                                        |                           |      |       |  |        |       |    |
|            | 11                                                                                        |                           |      |       |  |        |       |    |
|            | 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<br>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<br>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 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(4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Ⅱ                                                          |             | 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<br>・学年が異なる学生との関わり方や報連相の重要性を理解する<br>・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          |      |       |   |        | 22 |
|            | 5                                                                 | プレゼン資料作成、練習 |      |       |   |        | 5  |
|            | 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                                                                |             |      |       |   |        |    |
|            |                                                                   |             |      | 科目単位数 | 1 | 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<br>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<br>方法 | 授業態度60pt,チーム貢献度30pt,作品の(チームに適した)クオリティ10pt                         |             |      |       |   |        |    |
|            | 上記合計100Ptで評価                                                      |             |      |       |   |        |    |
| 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(4年制) 2年次                                                                |                       | 授業方法 | 講義、演習 | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | ゲーミフィケーション                                                                       |                       | 担当者  | 池村 匡哉 | 科目必修区分 | 選択    |
| 授業概要   | ゲーム制作の動機付けや課題解決の構造を分解・体系化し、多分野のシステム開発に応用可能な設計力を養う。                               |                       |      |       |        |       |
| 到達目標   | ゲーミフィケーションの基礎的な理論を知り、ゲームやそれ以外のアプリケーション、Webサイトを制作するときに、その知見を使って課題発見・課題解決ができるようになる |                       |      |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容                                                                              |                       |      |       | 授業時間数  |       |
|        | 1                                                                                | ゲームUXの基礎知識            |      |       |        | 6     |
|        | 2                                                                                | 人間の仕組みと脳のクセ           |      |       |        | 6     |
|        | 3                                                                                | ゲーミフィケーションの概要         |      |       |        | 6     |
|        | 4                                                                                | スマートフォンゲームのUX         |      |       |        | 6     |
|        | 5                                                                                | コンシューマゲームのUX          |      |       |        | 6     |
|        | 6                                                                                | アーケードゲームのUX           |      |       |        | 6     |
|        | 7                                                                                | レベルデザインの基礎知識          |      |       |        | 6     |
|        | 8                                                                                | ゲーミフィケーションの基礎知識       |      |       |        | 6     |
|        | 9                                                                                | ゲーミフィケーションを現実の課題に適用する |      |       |        | 6     |
|        | 10                                                                               | ゲーミフィケーションの使用例解説      |      |       |        | 6     |
|        | 11                                                                               | 演習:実際にゲーミフィケーションを設計する |      |       |        | 6     |
|        | 12                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 13                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 14                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 15                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 16                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 17                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 18                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 19                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 20                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        |                                                                                  |                       |      | 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(4年制)2年次                                                                                                                              | 授業方法                | 演習・講義 | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | Webアプリ開発                                                                                                                                      | 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<br>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<br>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 |       |        | 17    |
|        | 12                                                                                                                                            | Webアプリ制作演習② Wordle  |       |        | 21    |
|        | 13                                                                                                                                            |                     |       |        |       |
|        | 14                                                                                                                                            |                     |       |        |       |
|        | 15                                                                                                                                            |                     |       |        |       |
|        | 16                                                                                                                                            |                     |       |        |       |
|        | 17                                                                                                                                            |                     |       |        |       |
|        | 18                                                                                                                                            |                     |       |        |       |
|        | 19                                                                                                                                            |                     |       |        |       |
|        | 20                                                                                                                                            |                     |       |        |       |
|        |                                                                                                                                               | 科目単位数               |       | 3      | 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   | 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(4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<br>・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<br>・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                                                                         |      |        |        | 11    |    |
|        | 30                                                                                                                           |                                                                                     |      |        |        |       |    |
|        |                                                                                                                              |                                                                                     |      | 科目単位数  | 3      | 合計時間数 | 66 |
|        | 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<br>・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<br>※「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(4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(4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  | 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  | 66    |
| 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<br>学習  | 予習・復習                                                          |                    |      |       |   |        |       |
|            |                                                                |                    |      |       |   |        |       |
| 成績評価<br>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(4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  | 平良英祐、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<br>新聞記事の読み方を理解し、要約することができる<br>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)   |      |                         |        | 2     |
|        | 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)    |      |                         |        | 6     |
|        | 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                                                                               | 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)                        |      |                         |        | 3     |
|        | 9                                                                               | 日経新聞の活用                                              |      |                         |        | 10    |
|        | 10                                                                              | 1年次の振り返り                                             |      |                         |        | 2     |
|        | 11                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        | 12                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        | 13                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        | 14                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        | 15                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        | 16                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        | 17                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        | 18                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        | 19                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        | 20                                                                              |                                                      |      |                         |        |       |
|        |                                                                                 |                                                      |      | 科目単位数                   | 1      | 合計時間数 |
| 教科書    | 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(50pt)<br>学校基準による4段階評価とする                                       |                                                      |      |                         |        |       |
| 担当詳細   | 教員                                                                              |                                                      | 備考   | イベント・説明会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(4年制) 3年次                                                             |                                          | 授業方法 | 講義、演習 | 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 |
| 教科書        | インターネットで閲覧できる資料など                                                             |                                          |      |       |        |       |
| 時間外<br>学習  | なし                                                                            |                                          |      |       |        |       |
|            |                                                                               |                                          |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4年制) 3年次                                                          |                      | 授業方法 | 講義、演習 | 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 |
| 教科書        | インターネットで閲覧できる資料など                                                          |                      |      |       |        |       |
| 時間外<br>学習  | なし                                                                         |                      |      |       |        |       |
|            |                                                                            |                      |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4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  | 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。<br>・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。<br>・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        |      |           |        | 28    |
|            | 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      |      |           |        | 20    |
|            | 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        |      |           |        | 20    |
|            | 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     |
|            |                                                                                                                                           |                                       |      |           |        |       |
|            |                                                                                                                                           |                                       |      |           |        |       |
|            |                                                                                                                                           |                                       |      |           |        |       |
|            |                                                                                                                                           |                                       |      |           |        |       |
|            |                                                                                                                                           |                                       |      |           |        |       |
|            |                                                                                                                                           |                                       |      |           |        |       |
|            |                                                                                                                                           |                                       |      |           |        |       |
|            |                                                                                                                                           |                                       |      |           |        |       |
|            |                                                                                                                                           |                                       |      |           |        |       |
|            |                                                                                                                                           | 科目単位数                                 |      |           |        | 4     |
|            | 合計時間数                                                                                                                                     |                                       |      |           | 124    |       |
| 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<br>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<br>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<br>※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(4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                                                                                                                                                                                               |                               | 担当者  | 眞榮城 舞子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 小学生向けプログラミング教室を行うための各種練習ツールの企画制作を行い、実際にプログラミング教室を実施する。                                                                                                                                              |                               |      |        |        |       |
| 到達目標   | ・「Scratch」のブロックを組むことで、自身の手でゲームが動く『楽しさ』を小学生が体感できる教材を完成させる<br>・学生同士で進行やサポートなどの役割を分担し、準備から当日の運営・トラブル対応まで、互いに協力して一連のイベントを最後までやり遂げる<br>・習得した専門知識を地域の子どもが喜ぶ形に変換して届け、自分の技術が誰かの好奇心を引き出し、社会に役立つ実感を自分の言葉で振り返る |                               |      |        |        |       |
| 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】チーム編成と作成する教材の確定        |      |        |        | 3     |
|        | 3                                                                                                                                                                                                   | 【企画/教材作成】教材を企画→教材を作成する        |      |        |        | 12    |
|        | 4                                                                                                                                                                                                   | 【確認】作成した教材をプレゼン→ブラッシュアップを行う   |      |        |        | 10    |
|        | 5                                                                                                                                                                                                   | 【準備】プログラミング教室に向けて会場設営や運営方法の確認 |      |        |        | 7     |
|        | 6                                                                                                                                                                                                   | 【本番】プログラミング教室を運営する            |      |        |        | 12    |
|        | 7                                                                                                                                                                                                   | 【振り返り】各チームで振り返り→全体へ共有する       |      |        |        | 2     |
|        | 8                                                                                                                                                                                                   | 【ポートフォリオ】HTML+CSSで今回の内容をまとめる  |      |        |        | 3     |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     |                               |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                                                                                                     | 科目単位数                         |      |        |        | 2     |
|        |                                                                                                                                                                                                     | 合計時間数                         |      |        |        | 51    |
| 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<br>※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(4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                                                                                            |                                                 |      |       |        |       |
|            |                                                                                               | 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<br>学習  | なし                                                                                            |                                                 |      |       |        |       |
|            |                                                                                               |                                                 |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4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と、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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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(4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<br>・制作授業に必要な2D素材を作ることができる<br>・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<br>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<br>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<br>※「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(4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<br>・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<br>・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  | 66  |
| 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<br>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<br>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(4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  | 66    |
| 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(4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<br>学習  | 予習・復習                                                          |                    |      |       |        |       |
|            |                                                                |                    |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4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  | 眞榮城舞子、他                  |   | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 就職活動準備期間と位置づけ、就職活動に必要なビジネスマナーを習得する。加えて、企業研究・業界研究を行い、積極的にインターンシップに参加する。                                         |                                        |      |                          |   |        |       |
| 到達目標   | 1. 希望業界および希望職種が決まっており、最低1社のインターンシップに参加している<br>2. 手助けなくビジネスメールを作成することができる。<br>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                                                                                                              | 自己分析を通して自分を知ろう                         |      |                          |   |        | 4     |
|        | 6                                                                                                              | 業種・職種を理解しよう(会社説明会込み)                   |      |                          |   |        | 8     |
|        | 7                                                                                                              | キャリアプランを考えよう                           |      |                          |   |        | 4     |
|        | 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(kbdへの進学理由)                       |      |                          |   |        | 2     |
|        | 12                                                                                                             | 面接質疑集(学校で学んでいること)                      |      |                          |   |        | 2     |
|        | 13                                                                                                             | 面接質疑集(その他)                             |      |                          |   |        | 2     |
|        | 14                                                                                                             | 日経新聞活用し要約力・プレゼン力を育てよう                  |      |                          |   |        | 6     |
|        | 15                                                                                                             | 前期の振り返り                                |      |                          |   |        | 2     |
|        | 16                                                                                                             |                                        |      |                          |   |        |       |
|        | 17                                                                                                             |                                        |      |                          |   |        |       |
|        | 18                                                                                                             |                                        |      |                          |   |        |       |
|        | 19                                                                                                             |                                        |      |                          |   |        |       |
|        | 20                                                                                                             |                                        |      |                          |   |        |       |
|        |                                                                                                                |                                        |      | 科目単位数                    | 2 | 合計時間数  | 54    |
| 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、自己分析、各質疑集のまとめ、新聞を読み記事のピックアップ                                                                           |                                        |      |                          |   |        |       |
|        |                                                                                                                |                                        |      |                          |   |        |       |
| 成績評価方法 | イベント参加(50pt)、提出物(50pt)                                                                                         |                                        |      |                          |   |        |       |
|        | 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・説明会後に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(4年制) 3年次                                      |                        | 授業方法 | 演習、講義 | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目       | プラグイン開発                                                |                        | 担当者  | 内藤 敬一 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要       | ゲーム制作を効率的に進めるために様々なソフトウェアのプラグインについて作り方を学習する。           |                        |      |       |        |       |
| 到達目標       | Maya、Blender、UnrealEngineのプラグインの作り方が分かり、簡単なものが作れるようになる |                        |      |       |        |       |
| 授業計画       | 内 容                                                    |                        |      |       |        | 授業時間数 |
|            | 1                                                      | 授業の概要                  |      |       |        | 1     |
|            | 2                                                      | Maya (Mel) スクリプトの学習    |      |       |        | 8     |
|            | 3                                                      | Maya (Python) スクリプトの学習 |      |       |        | 4     |
|            | 4                                                      | Blenderスクリプトの学習        |      |       |        | 7     |
|            | 5                                                      | UnrealEngine5プラグインの学習  |      |       |        | 12    |
|            | 6                                                      |                        |      |       |        |       |
|            | 7                                                      |                        |      |       |        |       |
|            | 8                                                      |                        |      |       |        |       |
|            | 9                                                      |                        |      |       |        |       |
|            | 10                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 11                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 12                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 13                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 14                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 15                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 16                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 17                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 18                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 19                                                     |                        |      |       |        |       |
|            | 20                                                     |                        |      |       |        |       |
|            |                                                        | 科目単位数                  |      |       | 1      | 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<br>学習  | なし                                                     |                        |      |       |        |       |
|            |                                                        |                        |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4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 | 必修    |
| 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<br>・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                 |      |       |   |        | 5     |
|            | 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             |      |       |   |        | 14    |
|            | 9                                                           |                               |      |       |   |        |       |
|            | 10                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 11                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 12                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 13                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 14                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 15                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 16                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 17                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 18                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 19                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            | 20                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            |                                                             |                               |      | 科目単位数 | 3 | 合計時間数  | 87    |
| 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<br>学習  | なし                                                          |                               |      |       |   |        |       |
|            |                                                             |                               |      |       |   |        |       |
| 成績評価<br>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(4年制) 3年次                                                                                                          |                                       | 授業方法 | 実習、講義  |  | 講義時期   | 後期    |     |
| 授業科目       | 作品制作Ⅲ                                                                                                                      |                                       | 担当者  | 眞榮城 舞子 |  | 科目必修区分 | 必修    |     |
| 授業概要       | 企業コンテストへの出展に向け個人もしくはグループでゲーム制作を行う。もしくは各自で学習テーマを設定し学習する。                                                                    |                                       |      |        |  |        |       |     |
| 到達目標       | ・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<br>・タスク管理や進捗状況を授業後に記録及び更新することができる<br>・展示会に向けて、学生同士で協力しながら企画から準備・運営することができる |                                       |      |        |  |        |       |     |
| 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            |      |        |  |        | 1     |     |
|            |                                                                                                                            | 【企業コンテスト出展班/ゲーム制作班/アプリ制作班】            |      |        |  |        |       |     |
|            | 2                                                                                                                          | ・キックオフ/チームビルド                         |      |        |  |        | 1     |     |
|            | 3                                                                                                                          | ・＜企画/プロト版＞企画を立てながらプロトタイプを作成する         |      |        |  |        | 15    |     |
|            | 4                                                                                                                          | ・＜アルファ版＞ゲームの面白さ(システム開発時は操作/視認性)を追求する  |      |        |  |        | 22    |     |
|            | 5                                                                                                                          | ・＜ベータ版＞ゲーム/システムを完成させる                 |      |        |  |        | 25    |     |
|            | 6                                                                                                                          | ・＜マスター版＞調整及び動画、資料を作成して応募する            |      |        |  |        | 8     |     |
|            | 7                                                                                                                          | 【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     |     |
|            | 8                                                                                                                          | 【ポートフォリオ】今回の作品をHTML&CSSを用いてまとめる       |      |        |  |        | 3     |     |
|            |                                                                                                                            | 【展示会】                                 |      |        |  |        |       |     |
|            | 9                                                                                                                          | ・作品の選定とブラッシュアップ                       |      |        |  |        | 28    |     |
|            | 10                                                                                                                         | ・展示会準備(企画と会場設営、それに伴う制作物などを揃える)        |      |        |  |        | 8     |     |
|            | 11                                                                                                                         | ・本番                                   |      |        |  |        | 12    |     |
|            | 12                                                                                                                         | ・片づけと振り返り                             |      |        |  |        | 6     |     |
|            |                                                                                                                            |                                       |      |        |  |        |       |     |
|            |                                                                                                                            |                                       |      |        |  |        |       |     |
|            |                                                                                                                            |                                       |      |        |  |        |       |     |
|            |                                                                                                                            |                                       |      |        |  |        |       |     |
|            |                                                                                                                            |                                       |      |        |  |        |       |     |
|            |                                                                                                                            |                                       |      |        |  |        |       |     |
|            | 科目単位数                                                                                                                      |                                       |      |        |  | 4      | 合計時間数 | 131 |
| 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<br>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<br>方法 | 提出内容・進捗管理・ポートフォリオ・チーム及び展示会への貢献度で評価<br>※各項目合計100Ptで評価 ※ポートフォリオ未提出で-70Pt                                                     |                                       |      |        |  |        |       |     |
| 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(4年制) 3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Ⅱ                                                          |             | 担当者  | 眞榮城 舞子 | 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<br>・学年が異なる学生との関わり方や報連相の重要性を理解する<br>・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          |      |        |        | 22    |
|            | 5                                                                 | プレゼン資料作成、練習 |      |        |        | 5     |
|            | 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                                                                |             |      |        |        |       |
|            |                                                                   | 科目単位数       |      |        | 1      | 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<br>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<br>方法 | 授業態度60pt,チーム貢献度30pt,作品の(チームに適した)クオリティ10pt                         |             |      |        |        |       |
|            | 上記合計100Ptで評価                                                      |             |      |        |        |       |
| 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(4年制) 3年次                                                                |                       | 授業方法 | 講義、演習 | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | ゲーミフィケーション                                                                       |                       | 担当者  | 池村 匡哉 | 科目必修区分 | 選択    |
| 授業概要   | ゲーム制作の動機付けや課題解決の構造を分解・体系化し、多分野のシステム開発に応用可能な設計力を養う。                               |                       |      |       |        |       |
| 到達目標   | ゲーミフィケーションの基礎的な理論を知り、ゲームやそれ以外のアプリケーション、Webサイトを制作するときに、その知見を使って課題発見・課題解決ができるようになる |                       |      |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容                                                                              |                       |      |       | 授業時間数  |       |
|        | 1                                                                                | ゲームUXの基礎知識            |      |       | 6      |       |
|        | 2                                                                                | 人間の仕組みと脳のクセ           |      |       | 6      |       |
|        | 3                                                                                | ゲーミフィケーションの概要         |      |       | 6      |       |
|        | 4                                                                                | スマートフォンゲームのUX         |      |       | 6      |       |
|        | 5                                                                                | コンシューマゲームのUX          |      |       | 6      |       |
|        | 6                                                                                | アーケードゲームのUX           |      |       | 6      |       |
|        | 7                                                                                | レベルデザインの基礎知識          |      |       | 6      |       |
|        | 8                                                                                | ゲーミフィケーションの基礎知識       |      |       | 6      |       |
|        | 9                                                                                | ゲーミフィケーションを現実の課題に適用する |      |       | 6      |       |
|        | 10                                                                               | ゲーミフィケーションの使用例解説      |      |       | 6      |       |
|        | 11                                                                               | 演習:実際にゲーミフィケーションを設計する |      |       | 6      |       |
|        | 12                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 13                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 14                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 15                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 16                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 17                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 18                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 19                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        | 20                                                                               |                       |      |       |        |       |
|        |                                                                                  |                       |      | 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(4年制) 3年次                                             |                     | 授業方法 | 演習、講義 | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目       | 3DプログラミングII                                                   |                     | 担当者  | 内藤 敬一 | 科目必修区分 | 選択    |
| 授業概要       | 3Dプログラミング I を踏まえ、3Dモデルのデータを読み込み、拡大・縮小、回転などのより高度なプログラミングを学習する。 |                     |      |       |        |       |
| 到達目標       | OpenGLでの3Dモデルデータの扱い方、描画された3Dモデルを制御することで3Dゲームの基本的な考え方を身に着ける    |                     |      |       |        |       |
| 授業計画       | 内 容                                                           |                     |      |       |        | 授業時間数 |
|            | 1                                                             | OpenGLでの描画おさらい      |      |       |        | 6     |
|            | 2                                                             | キー入力処理と文字列表示        |      |       |        | 6     |
|            | 3                                                             | fbxデータの読み込み対応       |      |       |        | 8     |
|            | 4                                                             | 描画した3Dモデルの移動回転制御    |      |       |        | 10    |
|            | 5                                                             | 3Dモデルのヒットチェックについて   |      |       |        | 12    |
|            | 6                                                             | OpenGLでミニゲームにまとめていく |      |       |        | 24    |
|            | 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<br>学習  | なし                                                            |                     |      |       |        |       |
|            |                                                               |                     |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4年制) 3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<br>・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<br>・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                                       |      |        |        | 11    |
|        | 30                                                                                                                           |                                                   |      |        |        |       |
|        |                                                                                                                              |                                                   |      | 科目単位数  | 3      | 合計時間数 |
| 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<br>・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<br>※「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(4年制) 3年次                                                                                                  |                                    | 授業方法 | 実習、講義、演習 |   | 講義時期   | 後期  |
| 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<br>・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<br>・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  | 66  |
| 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<br>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<br>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(4年制) 3年次                                       |                            | 授業方法 | 講義、演習        |   | 講義時期   | 後期    |
| 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  | 66    |
| 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(4年制) 3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  | 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  | 66    |
| 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<br>学習  | 予習・復習                                                          |                    |      |       |   |        |       |
|            |                                                                |                    |      |       |   |        |       |
| 成績評価<br>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(4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                 | 眞榮城舞子、他  | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 就職活動準備期間と位置づけ、インターンシップや選考試験に対応するための面接対策、より具体的な企業研究のやり方について学習する。                                                |                                                      |                     |          |        |       |
| 到達目標   | 模擬面接で自己PR・志望動機・ガクチカなど自分のことに自分の言葉で伝えることができる。<br>最低3社は企業へエントリーし、個別のやり取りを行っている。<br>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)   |                     |          |        | 2     |
|        | 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)    |                     |          |        | 6     |
|        | 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                                                                                                              | 面接質疑集をまとめる(ガクチカ)                                     |                     |          |        | 2     |
|        | 9                                                                                                              | 面接質疑集をまとめる(失敗談、挫折した経験)                               |                     |          |        | 2     |
|        | 10                                                                                                             | 面接質疑集をまとめる(キャリアプラン)                                  |                     |          |        | 2     |
|        | 11                                                                                                             | 面接試験の流れおよび形式、ビジネスマナーを知る                              |                     |          |        | 2     |
|        | 12                                                                                                             | 面接試験の練習をする                                           |                     |          |        | 6     |
|        | 13                                                                                                             | センスアップセミナー(模擬面接会)に参加する                               |                     |          |        | 6     |
|        | 14                                                                                                             | 会社説明会への参加、報告書提出、エントリー                                |                     |          |        | 10    |
|        | 15                                                                                                             | 日経新聞の活用                                              |                     |          |        | 5     |
|        | 16                                                                                                             | 1年の振り返り                                              |                     |          |        | 2     |
|        | 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  | 業種・職種研究、自己分析、各質疑集のまとめ、新聞を読み記事のピックアップ                                                                           |                                                      |                     |          |        |       |
| 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)、就活キックオフ不参加(-30pt)<br>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(4年制) 4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Ⅳ基礎                                                                                                                 |                          | 担当者  | 新井 哲宏 |   | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | C++との文法差異を押さえながらPythonの基本文法を学習し、課題演習を通してプログラミングスキルを習得する。                                                                   |                          |      |       |   |        |       |
| 到達目標   | ・Python言語の基本構文と制御構造を理解し、簡単なプログラムを作成できる。<br>・データ構造(リスト・辞書)と関数を活用して問題解決ができる。<br>・クラス・例外処理・データベース(SQLite)を用いた実践的なプログラムを作成できる。 |                          |      |       |   |        |       |
| 授業計画   | 内 容                                                                                                                        |                          |      |       |   |        | 授業時間数 |
|        | 1                                                                                                                          | プログラムとは／入門               |      |       |   |        | 2     |
|        | 2                                                                                                                          | 標準入力と出力／文字列結合            |      |       |   |        | 2     |
|        | 3                                                                                                                          | 国名と首都名出力(標準入力・文字列結合)     |      |       |   |        | 2     |
|        | 4                                                                                                                          | 論理演算と条件分岐(if文基礎)         |      |       |   |        | 2     |
|        | 5                                                                                                                          | 制御構造の基礎(条件分岐と繰り返しの概念)    |      |       |   |        | 2     |
|        | 6                                                                                                                          | 条件分岐応用(複雑なif文)           |      |       |   |        | 2     |
|        | 7                                                                                                                          | if文演習(その1・その2)           |      |       |   |        | 2     |
|        | 8                                                                                                                          | 動物園料金計算(条件分岐の理解度確認)      |      |       |   |        | 2     |
|        | 9                                                                                                                          | 繰り返し処理の基礎(for文・while文)   |      |       |   |        | 2     |
|        | 10                                                                                                                         | 制御構造繰り返し応用               |      |       |   |        | 2     |
|        | 11                                                                                                                         | if文とfor文の組み合わせ演習         |      |       |   |        | 2     |
|        | 12                                                                                                                         | 奇数出力(繰り返し理解度確認)          |      |       |   |        | 2     |
|        | 13                                                                                                                         | 関数の基礎と活用                 |      |       |   |        | 2     |
|        | 14                                                                                                                         | 関数演習(その1・その2)            |      |       |   |        | 2     |
|        | 15                                                                                                                         | 総合演習(if文・for文・関数の統合)     |      |       |   |        | 2     |
|        | 16                                                                                                                         | 足し算プログラム実装               |      |       |   |        | 2     |
|        | 17                                                                                                                         | 大会出力プログラム実装              |      |       |   |        | 2     |
|        | 18                                                                                                                         | データ操作(リスト・辞書)            |      |       |   |        | 3     |
|        | 19                                                                                                                         | リスト演習(その1・その2)           |      |       |   |        | 2     |
|        | 20                                                                                                                         | n番目出力ゲーム(リストの理解度確認)      |      |       |   |        | 2     |
|        | 21                                                                                                                         | ルーレット抽選システム(配列・乱数処理)     |      |       |   |        | 2     |
|        | 22                                                                                                                         | チェックディジット計算              |      |       |   |        | 2     |
|        | 23                                                                                                                         | 辞書演習(その1・その2)            |      |       |   |        | 2     |
|        | 24                                                                                                                         | 航空管理システム(辞書と実装演習)        |      |       |   |        | 2     |
|        | 25                                                                                                                         | 文字列操作(基本と応用)             |      |       |   |        | 3     |
|        | 26                                                                                                                         | 文字列演習(その1～その4)           |      |       |   |        | 2     |
|        | 27                                                                                                                         | モジュール・例外処理・クラスの基礎        |      |       |   |        | 3     |
|        | 28                                                                                                                         | 継承とクラスの応用                |      |       |   |        | 2     |
|        | 29                                                                                                                         | SQLiteとファイル操作(入出力とデータ保存) |      |       |   |        | 3     |
|        | 30                                                                                                                         | コマンドラインアプリ開発(任意)         |      |       |   |        | 2     |
|        |                                                                                                                            |                          |      | 科目単位数 | 3 | 合計時間数  | 64    |
|        | 教科書                                                                                                                        | Trrack LMS               |      |       |   |        |       |
| 時間外学習  | なし                                                                                                                         |                          |      |       |   |        |       |
|        |                                                                                                                            |                          |      |       |   |        |       |
| 成績評価方法 | 課題提出 70% 授業態度 30%                                                                                                          |                          |      |       |   |        |       |
|        | 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(4年制) 4年次                                                   |                          | 授業方法 | 演習、講義 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目       | クラウド応用                                                              |                          | 担当者  | 内藤 敬一 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要       | AWSを活用し、ゲームサーバー構築やクラウドゲーム開発を学習する。EC2、S3、RDS等を使い、スケーラブルなゲーム環境構築を目指す。 |                          |      |       |        |       |
| 到達目標       | 自分でAWS上にサーバーを設置し、Webや通信プログラムを使ってクラウドゲームの基礎が構築できるようになる               |                          |      |       |        |       |
| 授業計画       | 内 容                                                                 |                          |      |       |        | 授業時間数 |
|            | 1                                                                   | 授業概要                     |      |       |        | 1     |
|            | 2                                                                   | ローカル環境でのWebプログラミング制作     |      |       |        | 14    |
|            | 3                                                                   | AWSへのサーバー構築              |      |       |        | 5     |
|            | 4                                                                   | ローカル環境からAWSへの移植          |      |       |        | 10    |
|            | 5                                                                   | ローカル環境でのWinsockプログラミング制作 |      |       |        | 18    |
|            | 6                                                                   | AWSでのサーバー構築              |      |       |        | 6     |
|            | 7                                                                   | AWSでのサーバープログラム(移植、制作)    |      |       |        | 10    |
|            | 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<br>学習  | なし                                                                  |                          |      |       |        |       |
|            |                                                                     |                          |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4年制) 4年次                                                                                                                         |                                       | 授業方法 | 実習、講義     | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目       | 作品制作Ⅲ                                                                                                                                     |                                       | 担当者  | 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。<br>・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。<br>・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        |      |           |        | 28    |
|            | 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      |      |           |        | 20    |
|            | 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        |      |           |        | 16    |
|            | 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<br>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<br>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                                                                                                 |                                       |      |           |        |       |
|            | ※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(4年制) 4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。<br>・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。<br>・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                          |      |        |   |        | 7     |
|        | 4                                                                                                                                 | 企画プレゼンに向け、プレゼン練習を行う<br>※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  | 61    |
| 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(4年制) 4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                                                                                            |                                                 |      |       |   |        |    |
|            |                                                                                               |                                                 |      | 科目単位数 | 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<br>学習  | なし                                                                                            |                                                 |      |       |   |        |    |
|            |                                                                                               |                                                 |      |       |   |        |    |
| 成績評価<br>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(4年制) 4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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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(4年制) 4年次                                                                                                  |                                    | 授業方法 | 演習、講義 |   | 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<br>・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<br>・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                                                                                                                 |                                    |      |       |   |        |       |
|            |                                                                                                                    |                                    |      | 科単位数  | 3 | 合計時間数  | 66    |
| 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<br>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<br>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(4年制) 4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<br>・制作授業に必要な2D素材を作ることができる<br>・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<br>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<br>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(4年制) 4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(4年制) 4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  | 66    |
| 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<br>学習  | 予習・復習                                                          |                    |      |       |   |        |       |
|            |                                                                |                    |      |       |   |        |       |
| 成績評価<br>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(4年制) 4年次                                                                          |                                                                                                                                | 授業方法 | 演習、講義               |   | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | キャリアデザインIVA                                                                                |                                                                                                                                | 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<br>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<br>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<br>・求人検索<br>・企業勤務地および希望職種の説明会に参加<br>・履歴書のブラッシュアップと作成<br>・自己PRの内容強化<br>・志望動機の内容確認<br>・面接の練習<br>・就職試験受験後の反省と改善 |      |                     |   |        | 50    |
|        | 6                                                                                          | 日経新聞の活用                                                                                                                        |      |                     |   |        | 12    |
|        | 7                                                                                          | 前期の振り返り                                                                                                                        |      |                     |   |        | 2     |
|        | 8                                                                                          |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 9                                                                                          |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 10                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 11                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 12                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 13                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 14                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 15                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 16                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 17                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 18                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 19                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        | 20                                                                                         |                                                                                                                                |      |                     |   |        |       |
|        |                                                                                            |                                                                                                                                |      | 科目単位数               | 3 | 合計時間数  | 82    |
| 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(4年制) 4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<br>学習  | なし                                                            |                                        |      |       |        |       |
|            |                                                               |                                        |      |       |        |       |
| 成績評価<br>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(4年制) 4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Ⅳ応用                                       |                     | 担当者  | 内藤 敬一 |   | 科目必修区分 | 選択    |
| 授業概要       | Pythonの基本的な文法からモジュールを利用した拡張方法などを学ぶ               |                     |      |       |   |        |       |
| 到達目標       | Pythonの基本的な文法、それを拡張するモジュールを組み込んだプログラミングができるようになる |                     |      |       |   |        |       |
| 授業計画       | 内 容                                              |                     |      |       |   |        | 授業時間数 |
|            | 1                                                | 環境構築とPython基礎の確認    |      |       |   |        | 3     |
|            | 2                                                | ExcelとPDFのデータ読み書き   |      |       |   |        | 7     |
|            | 3                                                | 圧縮解凍と自動化の処理         |      |       |   |        | 10    |
|            | 4                                                | Webデータを扱う           |      |       |   |        | 6     |
|            | 5                                                | グラフ化したデータの画像保存      |      |       |   |        | 10    |
|            | 6                                                | GUIアプリの作成           |      |       |   |        | 8     |
|            | 7                                                | 画像処理                |      |       |   |        | 8     |
|            | 8                                                | 簡易AI・機械学習について       |      |       |   |        | 10    |
|            | 9                                                |                     |      |       |   |        |       |
|            | 10                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 11                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 12                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 13                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 14                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 15                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 16                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 17                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 18                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 19                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            | 20                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            |                                                  |                     |      | 科目単位数 | 3 | 合計時間数  | 62    |
| 教科書        | インターネットで閲覧できる資料など                                |                     |      |       |   |        |       |
| 時間外<br>学習  | なし                                               |                     |      |       |   |        |       |
|            |                                                  |                     |      |       |   |        |       |
| 成績評価<br>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(4年制) 4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。<br>・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。<br>・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<br>※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  | 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(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(4年制) 4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。<br>・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。<br>・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                |      |        |   |        | 54  |
|        | 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<br>※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  | 100 |
| 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<br>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(4年制) 4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IVB                                                                                        |                                                      | 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<br>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<br>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                             |      |                     | 28     |       |
|            | 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<br>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<br>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(4年制) 4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。<br>・実習内容を整理し、課題を発見する事が出来る。<br>・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】<br>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 |        | 66    |
| 教科書        |                                                                                     |                                                 |      |       |       |        |       |
| 時間外<br>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<br>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     |                                                                                     | 株式会社サイダス 等                                      |      |       |       |        |       |

## 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(4年制) 4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。<br>・実習内容を整理し、課題を発見する事が出来る。<br>・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】<br>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 |      |       |  |        |       | 62 |    |
|            | 2                                                                                   |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
|            | 3                                                                                   |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
|            | 4                                                                                   |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
|            | 5                                                                                   |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
|            | 6                                                                                   |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
|            | 7                                                                                   |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
|            | 8                                                                                   |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
|            | 9                                                                                   |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
|            | 10                                                                                  |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
|            |                                                                                     |                                                |      | 科目単位数 |  | 3      | 合計時間数 |    | 62 |
| 教科書        |                                                                                     |                                                |      |       |  |        |       |    |    |
| 時間外<br>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<br>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     |                                                                                     | 株式会社サイダス 等                                     |      |       |  |        |       |    |    |

## 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(4年制) 4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。<br>・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】<br>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 |        | 59 |
| 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<br>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<br>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(4年制) 4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。<br>・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】<br>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 |      |       |        | 100   |
|        | 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<br>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<br>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(4年制) 4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。<br>・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】<br>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 |      |       |       | 69     |    |
|        | 2                                                                                      |                                                                     |      |       |       |        |    |
|        | 3                                                                                      |                                                                     |      |       |       |        |    |
|        | 4                                                                                      |                                                                     |      |       |       |        |    |
|        | 5                                                                                      |                                                                     |      |       |       |        |    |
|        | 6                                                                                      |                                                                     |      |       |       |        |    |
|        | 7                                                                                      |                                                                     |      |       |       |        |    |
|        | 8                                                                                      |                                                                     |      |       |       |        |    |
|        | 9                                                                                      |                                                                     |      |       |       |        |    |
|        | 10                                                                                     |                                                                     |      |       |       |        |    |
|        |                                                                                        | 科目単位数                                                               |      | 2     | 合計時間数 |        | 69 |
| 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<br>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<br>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 |                                                                                        |                                                                     |      |       |       |        |    |