

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 1年次	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	プログラム設計A	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	プログラムによってコンピュータ処理の流れを記述できるように、基本的なデータ処理のためのアルゴリズムを学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 基本アルゴリズムを使用したフローチャートを作成できる 作成したフローチャートからプログラミング言語に落とし込むことができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	イントロダクション、導入			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	フローチャートの書き方について			4
	5	乗算と除算を加算減算のみで行う			
		・フローチャート編			6
		・プログラミング編			2
	6	FizzBuzz問題を解いてみる			
		・フローチャート編			6
		・プログラミング編			2
	7	ユークリッドの互除法を解いてみる			
		・フローチャート編			6
		・プログラミング編			2
	8	配列内のソートと最大値/最小値を求める			
		・フローチャート編			10
		・プログラミング編			2
	9	提示された仕様のゲームの設計を行う			
		提示するゲームの仕様編			2
		フローチャート編			14
		プログラミング編			4
合計時間数				68	
教科書	自作スライド				
時間外学習	復習:勉強した内容をその日のうちに再度復習 ※30分程度				
成績評価方法	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	組み込み業界(プログラマ/システムエンジニア含む) 2年				

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制)1年次	授業方法	講義・実習	講義時期	前期
授業科目	プログラミング IA	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、分岐や配列などの処理について学習し、資格取得を目指す。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・構造化プログラミング言語で書かれたソースコードを読むことができる。 ・基本的なアルゴリズムを理解し、構造化プログラミング言語を書くことができる。 ・C言語3級を取得することができる。 				
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			8
	4	演算子			8
	5	if文			8
	6	switch文			3
	7	for文,while文			8
	8	配列,多次元配列			8
	9	文字列配列,文字操作関数			8
	10	C言語検定3級対策			38
	11	C言語試験3級(8月)			2
	12	ビット演算			13
	13	関数			14
	14	定数			5
	合計時間数				131
教科書	やさしいC(第5版)				
時間外学習	確認テストの間違った問題を見直して、再度解く				
成績評価方法	確認テスト(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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制)1年次	授業方法	演習、講義、実習	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			2
	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			11
	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			2
	8	キーを使って操作を考える 演算して数値を判定する			2
	9	繰り返しを使用する 創造してプログラミングする			2
	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			2
	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			2
	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			2
	16	制作及びオリジナルカスタマイズ			20
	17	プレゼンテーション			4
	18	ディフェンスゲームでスキルアップ(チャージアロウ・パライ)			8
	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)			8
	20	ステルスゲームでスキルアップ(隠れ身・設置爆弾)			8
	21	まとめ			2
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				99
教科書	ゲームを改造しながら学ぶScratchプログラミングドリル(アソビズム・著) キャラを強くしながら学ぶScratchプログラミングドリル(アソビズム・著)				
時間外学習					
成績評価方法	課題提出50pt、授業態度50pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 1年次	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	ゲーム概論	担当者	2課全職員	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームプログラマとしての土体を作るため、ゲームの歴史や面白さのポイント、業界や職種について学習する。				
到達目標	ゲーム業界の構造や職種について理解し、自分の目指す方向性を発表することができる ゲーム企画者としての視点で面白いゲームとは何かを説明することができる ワークショップを通して自分の意見や考えを発表することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション、シラバス説明			2
	2	ゲームの歴史			3
	3	ゲーム会社(好きなゲームはどこが作っているか)			3
	4	ゲーム会社からの話(会社説明、求めている人材など)			2
	5	ゲーム会社への就職で必要なこと(卒業生講話他)			3
	6	ゲーム会社での職種紹介			2
	7	ゲームはなぜ面白いのか、なぜはまるのか			2
	8	ゲーム企画者の心構え(ユーザー目線)			2
	9	ゲーム企画者の心構え(一つ一つへのこだわり)※開発者目線			4
	10	2D基礎(考え方+手を動かす)			6
	11	3D基礎(考え方+実習)			6
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				35
教科書					
時間外学習	レポート提出				
	ゲームに関する情報収集、ゲームで遊ぶ				
成績評価方法	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 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 1年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ITリテラシー	担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修
授業概要	・パソコンを使った授業をスムーズに進められるために、Windowsの基本操作、ネットワークやセキュリティについての基礎知識、タイピング方法を学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・文章入力スピード検定 3級取得 ・パソコンの基本的な取り扱いと授業で使用するツールの初歩的な使い方を理解している。 ・officeソフトの初歩的な操作を行う事ができる。(文書の作成・簡単な編集・保存) 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(シラバス、就活関連のスケジュールおよびツール紹介)			1
	2	Unreal Engine5のダウンロード・使い方			1
	3	ITに関わる各機器の取り扱い方法			1
	4	セキュリティソフト・グラフィックボードについて PCの各機能			1
	5	インターネットの使い方(検索テクニック・ブラウザの機能紹介など)			1
	6	クラウド・サブスクリプション等オンラインサービスの紹介			1
	7	インターネットの使い方(検索テクニック・ブラウザの機能紹介など)			1
	8	様々なシーンで使用するショートカット・meetの使い方			1
	9	word/excel/powerpoint の簡単な使い方			1
	10	google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			2
	20	ハードウェア パソコンの構成と役割①			1
	21	ハードウェア パソコンの構成と役割②			1
	22	入力装置・出力装置			1
	23	確認問題・解説			2
	24	ソフトウェア OSの役割と種類			1
	25	アプリケーションソフトウェア			1
	26	プログラミング言語			1
	27	アルゴリズムとデータ構造①			1
	28	アルゴリズムとデータ構造②			1
	29	確認問題・解説			2
	30	まとめ・振り返り			1
		合計時間数			
教科書	AI・データサイエンス時代に学ぶ これだけは知っておこう！情報リテラシー				
時間外学習	タイピング練習・テキストや参考書籍・インターネットを利用して予習・復習				
成績評価方法	提出物				
	検定取得(50pt)、確認問題(30pt)、出席率・授業態度(20pt)				
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 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 1年次	授業方法	演習、講義、実習	講義時期	前期
授業科目	表計算実習	担当者	眞榮城 舞子	科目必修区分	必修
授業概要	業務で主に使用されている表計算ソフトの利用技術を習得し、資格取得を目指す。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・サーティファイ主催「Excel表計算処理技能認定試験3級」の取得 ・罫線の設定方法、セルの書式設定を覚え、視認性が高い表を作成することができる ・問題集に載っている関数及び四則演算の数式を、Excelの仕様で作成することができる 				
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方法の説明・教材DL			1
	2	【第1回】演習を通して、基礎的な知識・技術の習得			
	3	■第1部 機能マスター編			
	4	＜第1章＞データの入力と編集(Lesson1～5)			3
	5	＜第2章＞表の作成と編集(Lesson6～13)			4
	6	＜第3章＞数式と関数 Part.1(Lesson14～20)			5
	7	＜第4章＞印刷(Lesson21～24)			2
	8	＜第5章＞グラフ(Lesson25～30)			4
	9	＜第6章＞データベース(Lesson31～36)			4
	10	＜第7章＞数式と関数 Part.2(Lesson37～41)			6
	11	＜第8章＞ワークシートの連携(Lesson48)			1
	12	＜第9章＞その他の機能(Lesson52～56、Lesson58～63)			6
	13	■第2部 模擬試験編			
	14	＜Lesson66～67＞Excel表計算処理技能認定試験Part.1～2			6
	15	【第2回】問題集を使用してExcelの復習を行い、検定対策とする			
	16	練習問題1～3			8
	17	※練習問題を解答解説後、2回以上繰り返し学習を行う			
	18	模擬問題1～7			16
	19	※模擬問題を解答解説後、2回以上繰り返し学習を行う			
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				66
教科書	Excelマスター演習問題集【基礎編】、Excel表計算処理技能認定試験3級問題集【2021対応】				
時間外学習	下記に該当する学生は、放課後に補習を行う ・授業内で課題が提出できない場合 ・検定対策時に合格点を取れていない場合				
成績評価方法	授業態度30pt、課題提出40pt、検定取得30pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 1年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ビジネスマナー	担当者	藤吉綾子	科目必修区分	必修
授業概要	挨拶や入退室、敬語の使い方や電話の受け方など、社会人の卵である専門学校生として必要とされるビジネスマナーを学習する。				
到達目標	・立場の違いを考えた言葉遣いができる や身だしなみなど第一印象の重要性を理解する ネスメールの書き方の基本を習得する				・笑顔 ・ビジ
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ビジネスマナーとは (社会人として求められる資質、あいさつ・身だしなみの重要性・報告、連絡、相談の重要性)			3
	2	第一印象の重要性 (表情訓練、発声練習、語先後礼)			2
	3	【演習】立つ姿勢とお辞儀の仕方			1
	4	【演習】お辞儀の種類と使い分け			1
	5	話の仕方、聞き方のポイントと注意点 (クッション言葉、前向きな会話)			2
	6	言葉遣い (敬語の種類と使い分け)			7
	7	ビジネスメールの書き方			4
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				20
教科書	実践ビジネスマナー(1,200円+税 ウイネット)				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席率(25%)・授業態度(25%)・提出物(25%)・期末テスト(25%)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制)1年次	授業方法	講義・演習	講義時期	前期
授業科目	志学 I	担当者	前津 盛明	科目必修区分	必修
授業概要	キャリア教育の実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間性)であることを知り、永久戦力を目指す上での自己のあり方を考える。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・相手を尊重した行動ができる ・相手の意見を傾聴し、受け入れることができる ・心を込めた挨拶ができる ・感謝の気持ちを意識した行動がとれる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	第1章:感謝			2
	2	第2章:感動			2
	3	第3章:思いやり・気くばり			2
	4	第4章:明朗			2
	5	第5章:挨拶			2
	6	第6章:素直			2
	7	第7章:プラス思考			2
	8	第8章:チャレンジ精神			2
	9	第9章:永久戦力			2
	10	志学 I まとめ、振り返り			2
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				20
教科書	KBC学園 志学 I・II				
時間外学習	授業内の各種事例を深く掘り下げる。同様事例を独自に情報収集する				
成績評価方法	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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 1年次	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	プログラム設計B	担当者	平良 英祐	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、オブジェクト指向プログラミングやデータ配列など応用的なアルゴリズムを学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 基本アルゴリズムを使用したフローチャートを作成できる UML表記法や状態遷移図を利用した設計書を作成できる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	イントロダクション、導入			2
	2	データ構造について			
	3	・構造体			5
	4	・リスト/連想配列			5
	5	状態遷移			
		・状態遷移図の書き方			3
		・状態遷移条件/状態遷移表の書き方			3
	6	既存ゲームのプレイヤーアニメーションの状態遷移			
		・状態遷移図を作成する			5
		・状態遷移条件/状態遷移表を作成する			3
		・実際のプログラムに落とし込む			4
		合計時間数			30
教科書	自作スライド				
時間外学習	復習:勉強した内容をその日のうちに再度復習 ※30分程度				
成績評価方法	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	組み込み業界(プログラマ/システムエンジニア含む) 2年				

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制)1年次	授業方法	講義・実習	講義時期	後期
授業科目	プログラミングIB	担当者	前津 盛明	科目必修区分	必修
授業概要	様々な関数やポインタの考え方、構造化プログラミングなどより高度な処理について学習し、資格取得を目指す。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・構造化プログラミング言語で書かれたソースコードを読むことができる。 ・基本的なアルゴリズムを理解し、構造化プログラミング言語を書くことができる。 ・C言語検定2級に合格することができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ポインタ			9
	2	構造体			12
	3	C言語検定2級対策			32
	4	C言語検定2級(12月)			2
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
		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				
成績評価方法	確認テスト(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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制)1年次	授業方法	演習、講義、実習	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	<ul style="list-style-type: none"> 基本的なアルゴリズム(順次/分岐/反復)を理解し、エラーを取り除くことができる。 C言語とDXライブラリを使用した、スクロールアクション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			2
2	ゲームプログラミングの基礎				
	・ゲームループについて			3	
	・入力機能について理解する			3	
	・画像の読み込み/描画について理解する			2	
	・音源の読み込み/再生について理解する			2	
3	当たり判定について理解する				
	・共有されたソースファイルを書いて実行する			2	
	・円同士の当たり判定			0.5	
	・矩形同士の当たり判定			0.5	
	・「敵機能」を作成して、当たり判定を取ってみる			4	
4	エフェクトを作成してみる				
	・共有されたソースファイルを書いて実行する			2	
	・エフェクトの作り方			1	
	・自由にエフェクトを作成する			5	
5	画面遷移機能を作成してみる				
	・共有されたソースファイルを書いて実行する			2	
	・画面遷移の考え方について理解する			1	
	・自分の頭で考えて、指定された画面を作成する			5	
6	『ランゲーム』を作成する				
	・共有されたソースファイルを書いて実行する			6	
	・機能を追加する			10	
7	『Scratchで作成したゲーム』を作成する				
	・共有されたソースファイルを書いて実行する			7	
	・機能を追加する			10	
8	校内ゲームジャムで上級生とゲームを作成する				
	・キックオフ/開発/プレゼン			25	
	・振り返り			4	
合計時間数				97	
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)、自作スライド				
時間外学習	制作の進行が遅れている場合は、放課後または自宅で制作を行い、提出期限を厳守する				
成績評価方法	提出点40pt, 内容点(変更の有無、コーディングルールの準拠等)60pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介	組み込み業界(プログラマ/システムエンジニア含む) 2年				

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 1年次	授業方法	演習、講義、実習	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	<ul style="list-style-type: none"> ・課題のゲームを作例通り完成させる ・作例をアレンジして独自のゲーム制作に応用できるレベルに到達する 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(授業の概要説明、制作環境の設定)			1
	2	インストール・ランチャーについて			1
	3	UE4エディターのインターフェース			1
	4	第一章 UnrealEngineについて ~事前知識を知っておこう~			2
	5	第二章 ダウンロードと準備 ~ゲーム開発を始めてみよう~			2
	6	第三章 エディタ使い方と基本知識 ~UE5の基礎を学んでいこう~			4
	7	第四章 ブループリント入門 ~ゲームの処理を実装してみよう~			6
	8	第五章 ブループリントクラス入門 ~ブループリントの様々なクラスについて~			20
	9	第六章 コリジョン入門 ~衝突判定を取ってみよう~			10
	10	第七章 UI入門 ~ボタンやメニュー画面を作ってみよう~			7
	11	第八章 オーディオ入門 ~BGMや効果音を実装してみよう~			5
	12	第九章 アクションゲーム制作 ~実践編~			30
	13	まとめ・振り返り			1
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				90
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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 1年次	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	ゲーム数学 I	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム開発に必要な数学(三角関数、ベクトル、行列など)を学習する。				
到達目標	ゲームプログラミングにおいて物体の動作を現実のものと近づけるために、演算を使ったプログラミングを行うことができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	三角関数			
	2	三角比、sin cos tan について			6
	3	sin cos と円運動			6
	4	代数(行列、ベクトル)			
	5	行列の計算			6
	6	内積のけいさん			6
	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			6
	11	確認テスト			3
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				39
教科書	教務が作成				
時間外学習	課題の作成と提出				
成績評価方法	授業態度30pt, 課題提出50pt, 確認テスト20pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制)1年次	授業方法	演習、講義、実習	講義時期	後期
授業科目	ゲームデザイン	担当者	池村・毛呂	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・開発者目線でのゲームの面白さを見つけ共有することができる。 ゲーム企画書とは何かを理解し、企画書を作ることができる。 仕様書とは何かを理解し、仕様書を作ることができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
1	オリエンテーション、面白さ目線でのゲーム研究① ・ファミコンのタイトルをプレイしながらUXの解説を行う				2
2	オリエンテーション、面白さ目線でのゲーム研究② ・ファミコンのタイトルをプレイしながら「企画目線で」UXの解説を行う				2
3	企画とは ・企画作りの全体の流れ、最初に決めるべき事項の解説を行う				2
4	ゲームの世界観について ・世界観の話(遊びとしてやりたいことがはじめ、その次が世界観)				2
5	ゲームの企画を考える ・ペライチ企画書とは何か、作り方を解説し、実際に制作する ★レポート:ペライチ企画書の作成				4
6	仕様とは何か ・仕様書は何故必要か、どう作るかの手順を解説				2
7	仕様目線でのゲーム研究① ・好きなゲームのプレイヤーの仕様書を作り、できればscratchに落とし込む ★レポート:プレイヤー挙動の仕様書作成				2
8	仕様目線でのゲーム研究② ・仕様書とscratch移植の発表と解説				2
9	仕様書の作り方① ・仕様書の作り方を具体的に解説しながら一緒に作成してみる				2
10	仕様書の作り方② ・指定ゲームの仕様書を1つ作成する ★レポート:ゲーム仕様書作成				2
11	仕様書の作り方③ ・指定ゲームの仕様書を1つ作成する ★レポート:ゲーム仕様書作成				2
12	仕様書作成の応用 ・好きなゲームのプレイヤーキャラの仕様書を作る ★レポート:キャラクター仕様書作成→プレゼン実施				6
13	【実践】仕様をscratchに落とし込もう ・前期で作成したscratch作品に思いついた新しい仕様を組み込んでみる				2
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
	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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 1年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	キャリアデザイン I	担当者	前津盛明、他	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム業界および職種の理解を深める学習に加え、様々なワークショップを通してヒューマンスキルの向上を目指す。				
到達目標	1. ゲーム業界の構造と企業の役割を理解できる 2. 業界就職のために必要なスキルや行動を理解できる 3. 様々な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				
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)			1
	2	会社について調べよう			5
	3	職種について調べよう			5
	4	ワークショップ(自己理解、他社理解)			6
	5	ワークショップ(コミュニケーション力向上)			6
	6	ワークショップ(問題解決)			6
	7	振り返り			1
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				30
教科書	オリジナル資料				
時間外学習					
成績評価方法	提出物(40pt)、プレゼン(30pt)、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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	プログラミングⅢ	担当者	平良 英祐	科目必修区分	必修
授業概要	オブジェクト指向言語の特徴(カプセル化/継承/ポリモーフィズム)を知り、クラス図を用いてゲーム設計について学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・オブジェクト指向言語3大要素について説明することができる。 ・クラス図を用いてフレームワークの設計を行うことができる。 ・設計に沿った内容のフレームワークを実装することができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	イントロダクション			1
	2	C++知識を定着させる			
		・1年次で学んだC++の復習			2
		・オブジェクト指向3大要素について理解する			4
		・関数テンプレートを理解する			4
		・STL(Standard Template Library)を理解する			4
	3	クラス図(UML)について学ぶ			
		・環境設定を行う			0.5
		・Drawioの使い方について理解する			0.5
		・クラス図の書き方について理解する			4
	4	デザインパターンについて学ぶ			
		・「Singleton」について理解/実装する			6
		・「Flyweight」について理解/実装する			6
		・「State」について理解/実装する			6
		・「FactoryMethod」について理解/実装する			6
		・「Strategy」について理解/実装する			6
		・「関数ポインタ」について理解/実装する			6
	5	シーンマネージャーの作成			
		・クラス図を作成する			12
		・クラス図で書いた内容をC++で実装する			6
	6	ゲームオブジェクトクラスの作成			
	・クラス図を作成する			11	
	・クラス図で書いた内容をC++で実装する			6	
	合計時間数			91	
教科書	・ロベールC++入門講座、自作スライド				
時間外学習	復習:勉強した内容をその日のうちに再度復習 ※30分程度				
成績評価方法	成果物(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	組み込み業界 2年				

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ゲームエンジンII	担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームエンジン実習 I での学習を踏まえ、ブループリント関連を軸にして学び、アンリアルエンジンについての知識をより深める。				
到達目標	Unreal Engine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) 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(5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	レイを飛ばして判定を取る(LineTrace)			4
	3	操作キャラクターを切り替える			4
	4	任意の3Dモデルとアニメーションのデータを組み合わせて使用する			4
	5	複数のアニメーションを連続して実行させる			4
	6	テーマ別研究(第1回)			10
	7	テーマ別研究(第2回)			10
	8	テーマ別研究(第3回)			10
	9	選択演習(第1回)			4
	10	選択演習(第2回)			4
	11	選択演習(第3回)			4
	12	まとめ・振り返り			1
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				60
教科書	担当講師作成資料、学生作成の発表資料、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	インターネットや関連書籍を利用してテーマ別研究の資料作成・実践				
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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ゲーム数学Ⅱ	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	ソースコードをもとにして、数学や物理学の知識がどのように生かされているか、学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開発に必要な数学と物理の式を理解できる ・数式を基にプログラムをC/C++で作成できる ・身の回りの物理現象と数式を関連付け、適切な式を選択できる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	身の回りの物理現象			1
	2	整数、小数、演算			1
	3	2次元			4
	4	座標・ベクトル			
	5	三平方の定理			
	6	角度			10
	7	回転			
	8	三角関数			
	9	逆三角関数			
	10	内積			
	11	時間			10
	12	時間とフレーム			
	13	処理落ち			
	14	時間の単位			
	15	運動			20
	16	運動			
	17	速度・加速度			
	18	摩擦			
	19	重力			
	20	跳ね返り			
	21	3次元			12
	22	3次元の基礎			
	23	平面			
	24	外積			
	25	確認テスト			2
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				60
教科書	ゲームを動かす数学・物理R(堂前嘉樹・著 株式会社ボンデジタル)				
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					

シラバス

令和6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制)2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ゲーム開発応用 I	担当者	銘苺 一輝	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	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング言語を使用し、個人で既存のゲームを再現することができる ・作成したゲームのアルゴリズムが理解できる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			1
2	【振り返りながら制作編】 Scratchで作成したゲームをプログラミング言語を使用して再現する				
		・課題ルール提示			1
	・開発環境構築			2	
	・オブジェクト生成と管理について(サンプルソースの理解)			5	
	・オブジェクト生成と管理について(実装編)			5	
	・矩形同士の当たり判定について(サンプルソースの理解)			5	
	・矩形同士の当たり判定について(実装編)			5	
	・ゲーム実装編			15	
	・ゲーム改造編			23	
3	【既存ゲーム編】Pac-Manの敵AIを再現する				
		・Pac-Manというゲームについて			1
	・提供するソースコードの解説			4	
	・敵AIの仕様と作成方法について			3	
	・スプレッドシートを使用してタスク洗い出しを試みる			2	
	・実装してみる			54	
	・振り返りする			1	
	合計時間数				127
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)、自作スライド				
時間外学習	制作の進行が遅れている場合は、放課後または自宅で制作を行い、提出期限を厳守する				
成績評価方法	提出点40pt, 内容点(変更の有無、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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制)2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ゲームデザイン	担当者	池村・毛呂	科目必修区分	必修
授業概要	ゲーム研究を通して、ユーザー目線での面白さ、開発者目線での面白さを理解し、今後オリジナルゲームを作る際の考え方(企画の立て方)を学ぶ				
到達目標	ユーザー目線・開発者目線でのゲームの面白さを見つけ共有することができる。 ゲーム企画書とは何かを理解し、企画書を作ることができる。 仕様書とは何かを理解し、仕様書を作ることができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション、面白さ目線でのゲーム研究① ・ファミコンのタイトルをプレイしながらUXの解説を行う			2
	2	オリエンテーション、面白さ目線でのゲーム研究② ・ファミコンのタイトルをプレイしながら「企画目線で」UXの解説を行う			2
	3	企画とは ・企画作りの全体の流れ、最初に決めるべき事項の解説を行う			2
	4	ゲームの世界観について ・世界観の話(遊びとしてやりたいことがはじめ、その次が世界観)			2
	5	ゲームの企画を考える ・ペライチ企画書とは何か、作り方を解説し、実際に制作する ★レポート:ペライチ企画書の作成			4
	6	仕様とは何か ・仕様書は何故必要か、どう作るかの手順を解説			2
	7	仕様目線でのゲーム研究① ・好きなゲームのプレイヤーの仕様書を作り、できればscratchに落とし込む ★レポート:プレイヤー挙動の仕様書作成			2
	8	仕様目線でのゲーム研究② ・仕様書とscratch移植の発表と解説			2
	9	仕様書の作り方① ・指定ゲームの仕様書を1つ作成する ★レポート:ゲーム仕様書作成			2
	10	仕様書の作り方② ・指定ゲームの仕様書を1つ作成する ★レポート:ゲーム仕様書作成			2
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
20					
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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、実習	講義時期	前期
授業科目	Web制作基礎	担当者	奥儀和智・眞栄城舞子	科目必修区分	必修
授業概要	HTMLおよびCSSについて、その構造、文法を学ぶ事で、これらの言語を用いた作成について学習する。				
到達目標	Webのしくみを理解し、HTML5をマークアップすることができる。 また、CSSを用いてHTMLの構造を維持しつつ、Webページのデザインやレイアウトを表現することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Chapter 1 Webサイト制作の事前準備			2
	2	Chapter 2 HTMLの基本			8
	3	Chapter 3 CSS の基本			10
	4	Chapter 4 Web サイトの作成			14
	5	Webクリエイター能力認定試験対策 サンプル			10
	6	Webクリエイター能力認定試験対策 模擬1			6
	7	Webクリエイター能力認定試験対策 模擬2			6
	8	Webクリエイター能力認定試験対策 模擬3			6
	9	Webクリエイター能力認定試験対策 予備			7
	10	Webでのポートフォリオ作成			16
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				85
教科書	HTML&CSSの教科書、Webクリエイター能力認定試験スタンダード問題集				
時間外学習	時間内に完成できなかった課題の実装・提出				
	検定合格基準に達していない学生への補講対応				
成績評価 方法	授業態度10pt、課題提出40pt、出席率10pt、検定取得状況40pt				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
	実務経験紹介				

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	キャリアデザイン I	担当者	新井哲宏、他	科目必修区分	必修
授業概要	就職活動に必要な土台を作るために、業界研究・自己分析を行い、加えて就職活動に必要なビジネスマナーを学習する。				
到達目標	希望業界および希望職種が決まっている。 インターンシップに最低1社は参加している。 手助けなくビジネスメールを作成することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(シラバス、就活関連のスケジュールおよびツール紹介)			1
	2	業種・職種を理解しよう(会社説明会込み)			2
	3	日経新聞活用し要約力・プレゼン力を育てよう			5
	4	就活に必要なビジネスマナー(ビジネスメール)			2
	5	就活に必要なビジネスマナー(電話のかけ方、受け方)			2
	6	就活に必要なビジネスマナー(訪問時の立ち振る舞い)			2
	7	就活に必要なビジネスマナー(その他)			2
	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)			1
	12	面接質疑集(学校で学んでいること)			1
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				24
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	提出物(40pt)、プレゼン(30pt)、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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制)2年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	前期
授業科目	志学Ⅱ	担当者	前津 盛明	科目必修区分	必修
授業概要	感化力(よい影響を受ける力)、考える力(「知行合一」を高める力)、伝える力(想いを言葉に変える力)などを学び、志を立てるために必要なことを学習する。				
到達目標	1. ロールモデルとなる人物を挙げ、その人物の生き方を知ることができる。 2. 「働く」ことの意味をしっかりと理解し、自分自身の「志」を定めることができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	序章 志学Ⅰ振り返り			2
	2	第1章 「志とは」			2
	3	第2章 感化力「志」高く生きた人に学ぶ			6
	4	第3章 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く			2
	5	第4章 考える力(思考力)を磨く			2
	6	第5章 私の「志」			6
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
		合計時間数			
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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義、実習	講義時期	後期
授業科目	応用プログラミング	担当者	銘苅	科目必修区分	必修
授業概要	デザインパターンを活用したプログラミングを学び、より高度なオブジェクト指向プログラミングについて学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> •Blueprintで書かれた処理をC++で実装することが出来る •Unreal Engine内でBlueprintとC++を使用したゲーム開発を行うことが出来る 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	UEC++ 用の環境構築			2
	2	UEC++でクラスの作成方法とヘッダーの違いについて			1
	3	関数			2
	4	変数			2
	5	アクセス指定子			1
	6	【BP】EnhancedInput			2
	7	【C++】EnhancedInput			2
	8	Sampleゲーム作成			
	9		入力の設定		3
	10		Pawnクラスを使ってPlayerに必要なコンポーネントの設定		2
	11		GameModeの作成		2
	12		移動処理の作成		2
	13		カメラ制御の作成		2
	14		ジャンプ処理の作成		2
	15		ゴールの作成		2
	16		Respawnの作成		2
	17		アイテム(Coin)を作る		2
	18		障害物を作る		2
	19		レベル間でステータスを保持する		2
	20		タイトル画面を作る		2
	21		スコア表示を作る		2
	22		GameOver画面を作る		2
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数			41	
教科書	Unreal Engine 5で動かす C++ & Blueprint				
時間外学習	復習・課題が時間内に終わらない場合				
成績評価 方法	講義・演習中に作成したものの提出:30pt(提出30pt、内容70pt)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義、実習	講義時期	後期
授業科目	ゲーム開発応用Ⅱ	担当者	銘苺 一輝	科目必修区分	必修
授業概要	既存ゲームをベースとした横スクロールゲームの制作方法について学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 個人で作成するゲームのクラス図が作成できる。 クラス図を基に、ソースコードへ落とし込むことができる。 少人数(1名以上4名未満)でゲーム制作を行うことができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について再確認			1
	2	【フレームワーク編】2D横スクアクションを作成する			
		・必要なオブジェクトのクラス図の提示/解説			2
		・地面/ブロックの当たり判定と配置			2
		・プレイヤーの当たり判定と押し出し処理			2
		・プレイヤーの慣性を持った移動処理			2
		・プレイヤーのジャンプ処理			2
		・スクリーンオフセットの考え方			2
		・実装してみる			55
	3	【チーム制作編】2D横スクアクションに要素を追加する			
		・チームビルド			2
		・スプレッドシートを使用してタスク洗い出しをする			3
		・実装してみる			17
		・プレゼン資料作成			2
		・プレゼン会			3
	4	【ゲームジャム編】他クラスと一緒にゲームを作る			
		・キックオフ			1
		・企画/仕様/開発フェーズ			19
		・プレゼン会/試遊会			5
	・振り返り			2	
合計時間数				122	
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)、自作スライド				
時間外学習	制作の進行が遅れている場合は、放課後または自宅で制作を行い、提出期限を厳守する				
成績評価方法	提出点60pt, 内容点(変更の有無、コーディングルールの準拠等) 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 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	ゲームエンジンⅢ	担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームエンジンⅠ、ゲームエンジンⅡでの学習を踏まえて、ブループリントを使用したゲーム作品を制作する。				
到達目標	Unreal Engineを使って、パソコン上で動作するゲームを個人で制作することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(シラバス、就活関連のスケジュールおよびツール紹介)			1
	2	制作ゲームの企画・仕様書作成			5
	3	ゲームのメイン部分作成(ゲームの概要が分かるもの)			15
	4	ゲームの大枠作成(ゲーム開始から終了までの流れが分かるもの)			10
	5	バグの修正・各所の調整			5
	6	制作物発表・試遊会			3
	7	まとめ・振り返り			1
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				40
教科書	インターネット関連サイト・参考書籍各種・ゲームエンジン実習Ⅱで作成した研究資料				
時間外学習	各工程段階の制作・難しい部分を職員や他学生に質問する・必要な技術の資料を調べる				
成績評価方法	課題提出(70pt)、授業態度(30pt) 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科2年(3年制)	授業方法	演習・講義・実習	講義時期	後期
授業科目	Webアプリ制作	担当者	屋良 朝也	科目必修区分	必修
授業概要	PHPやデータベースを利用したWebアプリの作成の演習を行い、ネットワークゲームの設計について学習する。				
到達目標	1. PHP言語の基本文法や基本機能に関する演習を通してPHPプログラミング技能を習得する 2. データベースに関する演習によりデータベース利用技能とプログラム技能を習得する 3. 簡易ゲームのサンプルアプリ制作演習により、PHPによる簡易Webアプリ制作技能を習得する				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要と授業実施前の準備			1
	2	第1章 基本的なプログラム			3
	3	第2章 変数と配列			3
	4	第3章 演算子			3
	5	第4章 制御文			3
	6	第5章 関数			3
	7	第6章 文字列操作			3
	8	第7章 インターネットとの連携			3
	9	第8章 データ管理			3
	10	データベースアクセス			3
	11	サンプルWebアプリ制作演習① おみくじ			8
	12	サンプルWebアプリ制作演習② 電子掲示板			8
	13	サンプルWebアプリ制作演習③ 数字あてゲーム(ヒット&ブロー)			8
	14	サンプルWebアプリ制作演習④ リバーシー			8
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				60
教科書	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 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	ゲームプログラミングアラルト	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	選択
授業概要	より高度なゲーム作品を制作するために必要なプログラミング技術(AI、モーション、エフェクト、シェーダーなど)を幅広く学習する。				
到達目標	ゲームを制作していく際に押さえておきたいポイントや効率よく制作を進めていくためのポイントが分かり、ゲーム制作に活かせるようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	プロジェクト進捗とガントチャートについて			15
	2	ゲームの速度やメモリについて			15
	3	ゲームのヒット用データについて			15
	4	UnrealEngineのプラグインについて			15
	5	ゲーム内の敵AIについて			15
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				75
教科書	インターネットで悦ランできる資料など				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席率 30% 課題提出 70%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	C言語学び直し	担当者	眞榮城 舞子	科目必修区分	選択
授業概要	ゲーム制作に必要な不可欠なC言語の知識・スキルを強化するために再学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・サーティファイ主催のC言語検定3級程度の問題を90%、2級程度の問題を70%正答できる。 ・C言語(DxLib)でコンソールで遊べるゲームを2本制作する。 ・既存のゲームをプロト版(画像、音源実装なし)まで制作する。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			1
	2	【復習1】1年次で使用した教材でC言語の学び直しを行う			20
	3	【復習2】ゲーム制作を行い、C言語でのプログラミング方法を再確認する			
		・数当てゲーム			
		→仕様の確認、環境設定			2
		→ゲームメインの制作			20
		・じゃんけんゲーム			
		→仕様の確認、環境設定			2
		→ゲームメインの制作			20
		・マンカラ			
		→仕様の確認、環境設定			2
		→ゲームメインの制作			30
		合計時間数			75
	教科書	やさしいC、ゲーム開発で学ぶC言語入門(参考程度)、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20Pt、提出物80Pt(提出で50Pt付与、残り30Ptは提出物の内容を見て評価)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	国家試験対策	担当者	桃原 直樹、新井 哲宏	科目必修区分	選択
授業概要	基本情報技術者試験取得の対策として、午前問題(テクノロジー分野中心)を中心とした学習を行う。				
到達目標	・情報技術全般に関する基本的な知識・技能をもち、プログラム設計書を作成し、プログラム開発や単体テストなどの一連のプロセスを担当する事ができるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	IPAサンプル問題を実施(科目A、科目B)			4
	2	IPAサンプル問題を解説(科目A、科目B)			11
	3	令和5年度過去問題を実施(科目A、科目B)			4
	4	令和5年度過去問題を解説(科目A、科目B)			11
	5	問題集のサンプル問題を実施(科目A、科目B)			4
	6	問題集のサンプル問題を解説(科目A、科目B)			11
	7	問題集の対策問題①を実施(科目A、科目B)			4
	8	問題集の対策問題①を解説(科目A、科目B)			11
	9	問題集の対策問題②を実施(科目A、科目B)			4
	10	問題集の対策問題②を解説(科目A、科目B)			11
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				75
教科書	IPAサンプル問題、令和6年基本情報技術者パーフェクトラーニング過去問題集(株式会社技術評論社)				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席状況 40% 模擬試験結果 40% 国家試験受験20%				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 2年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	キャリアデザインⅡ	担当者	新井哲宏、他	科目必修区分	必修
授業概要	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。 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。				
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	面接質疑集をまとめる(ガクチカ)			2
	3	面接質疑集をまとめる(失敗談、挫折した経験)			2
	4	キャリアプランを考える			2
	5	面接質疑集をまとめる(キャリアプラン)			2
	6	面接試験の流れおよび形式、ビジネスマナーを知る			2
	7	面接試験の練習をする			10
	8	【就活キックオフ】労働条件セミナー			1
	9	【就活キックオフ】企業講話・先輩講話			3
	10	【就活キックオフ】就活時のルールおよび各種提出物			1
	11	【就活キックオフ】模擬面接会			5
	12	会社説明会への参加、報告書提出、エントリー			4
	13	新聞記事の要約およびプレゼン			5
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				40
教科書	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	提出物(30pt)、面接試験評価(30pt)、授業態度(20pt) 就活キックオフへの参加(20pt)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義、実習	講義時期	前期
授業科目	応用プログラミング	担当者	銘苺一輝	科目必修区分	必修
授業概要	Unreal Engine online Learning 等の学習プラットフォームを利用し、UnrealEngineの実践型プログラミングについて学ぶ。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> •Blueprintで書かれた処理をC++で実装することが出来る •Unreal Engine内でBlueprintとC++を使用したゲーム開発を行うことが出来る 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	UEC++ 用の環境構築			2
	2	UEC++でクラスの作成方法とヘッダーの違いについて			1
	3	関数			3
	4	変数			3
	5	アクセス指定子			1
	6	【BP】EnhancedInput			3
	7	【C++】EnhancedInput			3
	8	Sampleゲーム作成			
	9		入力の設定		3
	10		Pawnクラスを使ってPlayerに必要なコンポーネントの設定		2
	11		GameModeの作成		1
	12		移動処理の作成		3
	13		カメラ制御の作成		2
	14		ジャンプ処理の作成		2
	15		ダッシュ処理の作成		2
	16		ゴールの作成		3
	17		Respawnの作成		3
	18		Checkpointの作成		4
	19		アイテム(Coin)を作る		4
	20		障害物を作る		3
	21		回復アイテムを作る		2
	22		レベル間でステータスを保持する		2
	23		タイトル画面を作る		5
	24		スコア表示を作る		5
	25		ポーズ画面を作る		4
	26		GameOver画面を作る		3
	27	ランゲーム作成課題			31
	28				
	29				
30					
	合計時間数			100	
教科書	Unreal Engine 5で動かす C++ & Blueprint				
時間外学習	復習・課題が時間内に終わらない場合				
成績評価 方法	講義中に作成したものの提出:30pt(提出10pt、内容20pt) ランゲーム課題70pt(提出20pt、内容50pt)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ネットワークゲーム設計II	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	Winsockについて			5
	2	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			8
	3	Winsockを使ったゲームプログラムの作成			12
	4	UnrealEngineを使ったのマルチプレイの作り方			6
	5	UnrealEngineマルチプレイ作成のポイント(レプリケート)			12
	6	UnrealEngineマルチプレイを使ったゲームの作成			18
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				61
教科書	インターネットで閲覧できる資料など				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席率 30% 課題提出 70%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	作品制作AⅡ	担当者	新井・平良	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	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム内での報告/連絡/相談を綿密に行うことができる。 ・チーム内で制作物の到達目標を常に共有し、最低限のクオリティ(メイン画面の全仕様)まで実装する。 ・レビュー内容を記録し、アドバイスや修正意見を制作物に反映することができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			2
	2	【TGS出展コンテスト編】			
		・キックオフ/チームビルド			2
		・企画を立てながらプロトタイプを作成する			40
		・ゲームの面白さを追求する			25
		・ゲームを完成させる			29
		・振り返り			3
		・ポートフォリオの作成			21
		合計時間数			122
	教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)、自作スライド			
時間外学習	制作の進行が遅れている場合は、放課後または自宅で制作を行い、提出期限を厳守する				
成績評価方法	提出点50pt、内容点(ソースコードの独自性、操作性、コーディングルールの準拠等)20pt レビュー参加10Pt、ポートフォリオ20Pt ※学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	卒業制作A	担当者	桃原直樹 他	科目必修区分	必修
授業概要	個人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。※中間報告まで				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 作品のプロト版を作成し提出することができる(ビルドデータ、動画、中間発表資料) スケジュール管理を行い、スケジュールに遅れが生じた場合は間に合うように変更することができる 企画から作業を洗い出し、タスクとして管理することができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	<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
	<企画立案・タスクリスト・スケジュール作成>				
	・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				15
	・上記をプレゼン資料にまとめ、企画発表会で全体に共有する				5
	・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				5
	<作品制作>				
	・企画した内容で作品を制作する				45
	※スケジュール管理を行い、遅れが出たらスケジュールを準備調整する				
	・2か月に1回のペースで制作物の進捗を全体へ報告する				7
	<中間発表>				
	・作品、動画、タスクリスト、プレゼン資料の準備				10
	・全体で中間報告会を行う				5
	※プレゼン時に使用した資料やデータはすべて提出すること				
合計時間数				93	
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)				
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	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・プレゼン用動画データ・プレゼン資料)60pt 授業態度40pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ネットワークプログラミング	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	選択
授業概要	ネットワーク通信用ライブラリを使ったプログラム制作から、ネットワークゲームの作成方法を学習する。				
到達目標	UnrealEngineをソースからビルドできる、専用サーバーを用いたマルチプレイのゲームが作成できるようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	UnrealEngineのソースビルドを行うための準備			4
	2	UnrealEngineのソースビルドを行う			12
	3	UnrealEngineのWindows用専用サーバーを建てる			16
	4	公式のサンプルプロジェクトを解析する(GameplayAbility、ビヘイビアツリー			18
	5	専用サーバーを用いたマルチプレイゲームを作成する			25
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				75
教科書	インターネットで悦ランできる資料など				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席率 30% 課題提出 70%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	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	<ul style="list-style-type: none"> Webブラウザ上で動作するアプリをJavaScriptで作成することができる HTML、CSS、JavaScriptの各ファイルを指定したフォルダ構成で保存することができる GitHubを使ったソースファイルの管理及び共有が行える 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方・評価方法・教材の説明とツール設定			2
	2	【HTML&CSS】演習を通して、HTML&CSSの記述方法を復習する			
	3	1.paizaラーニングでHTML&CSSの復習			2
	4	2.テキストに沿ってHTML&CSSを記述			10
	5	3.指示書に沿ったHTML&CSSの記述			10
	6	※JavaScriptを学習しながら、HTML&CSSも復習していく			
	7	【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			
	8	<第1章>JavaScriptで何ができるの？(Lesson1～Lesson3)			1
	9	<第2章>手軽にプログラミングを体験してみよう(Lesson4～Lesson10)			3
	10	<第3章>JavaScriptの「文法」を覚えよう(Lesson11～Lesson15)			5
	11	<第4章>Webアプリの見た目を作っていこう(Lesson16～Lesson25)			5
	12	<第5章>ミュージックプレイヤーを完成させよう(Lesson26～Lesson31)			7
	13	【制作】Webアプリを作成し、HTML&CSS及びJavaScriptの理解度を上げる			
	14	1.Webブラウザで動くツール_1			15
	15	2..Webブラウザで動くツール_2			15
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				75
教科書	・本当によくわかるHTML&CSSの教科書 ・JavaScript1年生				
時間外学習	下記に該当する学生は、放課後に補習を行う ・授業内で課題が提出できない場合				
成績評価方法	授業態度30pt、課題提出70pt				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	国家試験対策	担当者	桃原 直樹、新井 哲宏	科目必修区分	選択
授業概要	基本情報技術者試験取得の対策として、午前問題(テクノロジー分野中心)を中心とした学習を行う。				
到達目標	・情報技術全般に関する基本的な知識・技能をもち、プログラム設計書を作成し、プログラム開発や単体テストなどの一連のプロセスを担当する事ができるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	IPAサンプル問題を実施(科目A、科目B)			4
	2	IPAサンプル問題を解説(科目A、科目B)			11
	3	令和5年度過去問題を実施(科目A、科目B)			4
	4	令和5年度過去問題を解説(科目A、科目B)			11
	5	問題集のサンプル問題を実施(科目A、科目B)			4
	6	問題集のサンプル問題を解説(科目A、科目B)			11
	7	問題集の対策問題①を実施(科目A、科目B)			4
	8	問題集の対策問題①を解説(科目A、科目B)			11
	9	問題集の対策問題②を実施(科目A、科目B)			4
	10	問題集の対策問題②を解説(科目A、科目B)			11
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				75
教科書	IPAサンプル問題、令和6年基本情報技術者パーフェクトラーニング過去問題集(株式会社技術評論社)				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席状況 40% 模擬試験結果 40% 国家試験受験20%				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	ビジネスソフト演習	担当者	前津盛明・佐久本世津	科目必修区分	選択
授業概要	社会人の必須スキルであるOfficeソフト(Excel、Word、PowerPoint)の学習をし、資格取得を目指す。 ※前期はExcelを中心とした授業となる				
到達目標	1. Excelの応用機能を理解し、Excel検定2級の取得ができる 2. 目標とするタイピング速度を達成することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(授業内容の説明など)			1
	2	<Excel>			
	3	Excel検定3級レベルの復習			10
	4	練習問題1~4の操作説明および練習			15
	5	模擬問題1~3の操作説明および練習			10
	6	知識問題の解説			15
	7	模擬試験			20
	8	<Word>			
	9	タイピング練習→速度チェック			4
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				75
教科書	Excel表計算処理技能認定試験1・2級問題集、オリジナル関数問題				
時間外学習	遅れている部分の自主学習および予習				
成績評価方法	提出物(30pt)、検定結果(40pt)、授業態度(30pt)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	就職実務Ⅱ	担当者	前津盛明、他	科目必修区分	必修
授業概要	社会の構造、企業の構造など、社会人にとって基本的な素養を学習し、就職活動の具体的な進め方について学習・演習する。				
到達目標	1. 企業内定を獲得する 2. 社会人になるまでにやっておくべきことを理解し、行動に移すことができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	科目の目的などの説明（履修に対する動機づけ）			1
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・企業検索 ・企業勤務地および希望職種の説明会に参加 ・履歴書のブラッシュアップと作成 ・自己PRの内容強化 ・志望動機の内容確認 ・面接の練習 ・就職試験受験後の反省と改善 			37
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				38
教科書	KBC学園 就職活動の進め方				
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	内定獲得(40pt)、提出物(30pt)、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 6 年度

学校名： 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	ツールプログラミング(環境編)	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
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、環境構築の基本ができるようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Excel(VBA)の基礎学習とそれを使ったデータの生成			12
	2	Googleスプレッドシート(GAS)の基礎学習とそれを使ったデータの生成			12
	3	VisualStudioのコマンドラインビルドとバッチファイルでの制御			10
	4	Pythonを使ったWeb環境の作り方			16
	5	UnrealEngineのコマンドラインビルドについて			10
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				60
教科書	インターネットで閲覧できる資料など				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席率 30% 課題提出 70%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	AWS基礎	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	選択
授業概要	AWSを通して網羅的に学習し、ITスキルとAWSノウハウの基礎力とデジタルビジネスを検討する素養を身に着ける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> •AWSの基本操作ができるようになる •様々なAWSの活用例を理解し、それらの基本的な環境構築ができるようになる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ゲーム業界でのAWS利用例			2
	2	AWSの基本操作を覚える			10
	3	(AWS)LAMP環境の構築			12
	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			13
	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			13
	7	(AWS)分散ビルド環境の構築			8
	8	分散ビルド環境の利用とAWSの活用			12
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				82
教科書	paizaラーニング、Udemy、インターネットで閲覧できる資料等				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席状況 50% 課題作成 50%				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	実習、講義	講義時期	後期
授業科目	卒業制作B	担当者	桃原直樹、他	科目必修区分	選択
授業概要	卒業制作Aに続き、個人もしくはグループでテーマに沿った制作を行い、完成した成果物のプレゼンおよび提出を行う。				
到達目標	・作品をベータ版(仕様全実装、バグあり)まで完成させ、提出することができる(ゲーム作品以外も可) ・スケジュール管理を行い、スケジュールに遅れが生じた場合は間に合うように変更することができる ・企画から作業を洗い出し、タスクとして管理することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	＜作品制作＞ 卒業制作Aからの継続				
	・中間発表で指摘された点を踏まえつつ作品制作を行う				80
	※スケジュール管理を行い、遅れが出いたらスケジュールを準備調整する				
	・2か月に1回のペースで制作物の進捗を全体へ報告する				10
	＜卒業制作発表会＞				
	・作品、動画、タスクリスト、プレゼン資料の準備				10
	・発表会の練習および実施				10
	＜データおよび全資料のまとめと提出＞				
	プレゼン資料および作品データ、動画、仕様書などの提出する				16
	合計時間数				126
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)				
時間外学習	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	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・プレゼン用動画データ・プレゼン資料)60pt 授業態度40pt				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

学科・学年	ITエンジニア科(3年制) 3年次	授業方法	演習、講義	講義時期	後期
授業科目	就職実務Ⅲ	担当者	眞栄城舞子、他	科目必修区分	選択
授業概要	学生個々で入社後必要になるスキルをテーマに掲げ学習する。社会人として必要とされるビジネスマナーも学習する。				
到達目標	1. 掲げたテーマに基づき学習し、技術や知識を習得できる 2. 名刺交換、来客対応、ビジネスマンとしての行動ができる 3. 新聞を読み、要約・プレゼンができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	科目の目的などの説明 (履修に対する動機づけ)			1
	2	<テーマ設定学習>			
	3	各自のテーマ設定、学習計画の策定			1
	4	各自での学習を行う			21
	5	<ビジネスマナー>			
	6	名刺交換、来客対応			4
	7	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
	8	<新聞学習>			
	9	新聞学習オリエンテーション			1
	10	新聞記事を読み、内定業界の情報収集、気になる記事の要約			10
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数			42	
教科書	KBC学園 就職活動の進め方				
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	【テーマ学習】提出物(30pt)、【ビジネスマナー】授業態度(30pt)				
	【新聞】提出物(20pt)、プレゼン(20pt)				
担当詳細	教員	備考			
	実務経験紹介				