

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) 1年次	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	総合学習(HR, 各種行事)	担当者	前津 盛明 他	科目必修区分	必修
授業概要	入学直後のオリエンテーションや、校内外での各種セミナーの受講およびクラス内での親睦を図る。				
到達目標	学生クレド(感謝、感動、思いやり・気配り、明朗、挨拶、素直、プラス思考、チャレンジ精神、永久戦力)に基づいて行動することが出来る。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【入学オリエンテーション】 目標設定、手引きの読み合わせ、講話、リレーションなど			24
	2	【性教育】 助産師の方を招いての講話			2
	3	【金融啓発】 外部講師を招いての講和			2
	4	【長期休み前のホームルーム】 長期休みに入る前の伝達事項			7
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				35
教科書	KBC学園 志学 I・II				
時間外学習	各授業・行事における事前準備や調べ学習を指示。前後の各実施委員会活動				
成績評価方法	授業態度30pt、毎回の授業レポート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 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)1年次	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	プログラム設計	担当者	山口 雅樹	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"> ・流れ図の基本パターン、繰り返し処理、整数の計算、探索処理、整列処理を理解できる。 ・疑似言語に処理の流れを理解でき、トレースできる。 ・ファイル処理、文字列操作、ビット操作の処理が理解できる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	第1章 アルゴリズム入門	アルゴリズムとは データ型 領域の概念 基本構造		4
	2	第2章 流れ図の基本パターン	流れ図 連続型 選択型 反復型		8
	3	第3章 疑似言語の基本パターン	疑似言語とは 疑似言語の表記法		8
	4	第4章 計算のアルゴリズム	合計平均 べき乗計算 乗算除算 最大最小抽出 練習問題		10
	5	第5章 手続き・関数			6
	6	第6章 配列操作	1次元配列 配列の異動 2次元配列 練習問題		14
	7	第7章 探索のアルゴリズム	探索処理とは 線形探索 線形探索 ブロック探索		14
	8	前期期末試験 8月末			2
	9	第8章 整列のアルゴリズム	整列処理とは 基本選択法 基本交換法 基本挿入法		8
	10	第9章 オブジェクト指向プログラミング			4
	11	第10章 データ構造	データ構造の概要 配列 リスト		10
	12	第11章 実践アルゴリズム	基数変換		10
	13	後期期末試験 2月末	サーティファイ2級2部レベル問題使用		2
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
		合計時間数			100
教科書	情報処理試験合格へのパスポート アルゴリズムとデータ構造(ウィネット) 第2版				
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	授業態度 30pt, 単元テスト30pt, 期末テスト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 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)1年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	プログラミング I	担当者	平良英祐	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	<ul style="list-style-type: none"> ・サーティファイ主催C言語プログラミング能力認定試験2級が取得できる。 ・簡単なソースコードを読むことができる。 ・基本的なプログラミングスキルが身につくので、簡易プログラムが作成できる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
1	イントロダクション、導入				4
2	順次(ライブラリ関数・変数・演算子)				
	・C言語とDxLib				2
	・図形の描画				2
	・書式付き文字列の描画				2
	・変数について				2
3	・演算子				2
	分岐				
	・if文				4
4	・論理演算子				2
	・switch文				2
	繰返し				
5	・反復処理(for, while, do~while, break, continue)				4
	・無限ループとゲーム制作				4
	配列				
6	・配列とは				2
	・多次元配列				2
	・文字の配列				2
7	定数				2
	C言語3級対策				
	・printf				2
	・scanf				2
	・文字操作関数				2
8	・過去問の実施/解説				35
	C言語検定3級				3
	関数				
9	・関数とは				2
	・関数と変数				2
	・値渡しとアドレス渡し				2

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)1年次	授業方法	講義・実習	講義時期	通年
授業科目	プログラミング I	担当者	平良英祐	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	<ul style="list-style-type: none"> ・サーティファイ主催C言語プログラミング能力認定試験2級が取得できる。 ・簡単なソースコードを読むことができる。 ・基本的なプログラミングスキルが身につくので、簡易プログラムが作成できる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	9	ポインタ			
		・ポインタとは			3
		・ポインタを使用した配列処理			3
		・ポインタを使用した文字列操作			3
	10	ビット演算			
		・進数法とは			2
		・ビット演算子			2
	11	構造体			
		・構造体とは			2
		・構造体と配列と関数			2
	12	・ファイル入出力			2
	13	ファイル分割			
		・ファイル分割とは			1
		・ファイルの書き方			2
		・ファイル分割実践(画面遷移編)			14
	14	・前期末課題			12
	15	C言語2級対策			
		・数学関数			2
		・文字列操作関数			2
・コマンドライン引数				2	
・過去問の実施/解説				35	
C言語検定2級				3	
合計時間数				180	
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	授業態度20pt、検定30pt、期末課題50pt(提出点20pt、内容点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 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)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"> ・簡単なソースコードを読むことができる。 ・基本的なプログラミングスキルが身につくので、簡易プログラムが作成できる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	C++導入			2
	2	クラスとメンバ			2
	3	カプセル化			2
	4	コンストラクタとデストラクタ			2
	5	newとdelete			2
	6	インライン関数			2
	7	constメンバ関数			2
	8	静的メンバ変数			2
	9	クラスの継承			2
	10	初期化子リスト			2
	11	オーバーロード			2
	12	仮想関数とオーバーライド			2
	13	thisとoperator			2
	14	例外処理			2
	15	名前空間			2
	16	インターフェースクラスとキャスト			2
	17	課題			
		・シーンマネージャーの作成			23
		・シューティングゲームの作成			35
	合計時間数			90	
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	授業態度20pt、単元テスト30pt、期末課題50pt(提出点20pt、内容点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 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)1年次	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	ゲーム制作(基礎)	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	業界についての理解、およびスクラッチを使用した”レベルが高く面白い”ゲーム(例としてリング落とし等)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			12
	5	プレゼンテーション			3
	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			16
	11	プレゼンテーション			3
	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	まとめ			2
	19				
	20				
	合計時間数				80
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)				
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 IT業界 (システムエンジニア歴 含む) 10年				

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)1年次	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	プログラミング実習 I	担当者	平良英祐	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームプログラムの基礎を学び、パズルゲームやブロック崩しなどを題材にゲーム制作の工程を学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・オブジェクト指向プログラミングについて理解し、使用する ・C/C++とDxライブラリでのゲーム制作ができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	イントロダクション			1
	2	Gitの説明			10
	3	マッチ3をC言語で作成する			
		・構造体を理解する			1
		・ファイル分割を理解する			1
		・画面遷移を理解する			1
		・画像/音源の読み込みを理解する			1
		・マウスの入力を理解する			1
		・ブロックの入れ替えを理解する			1
		・ α ブレンドを理解する			1
		・フレームレート制御を理解する			1
		・実際に作成する			17
	3	テトリスをC言語で作成する			
		・コントローラーの入力を理解する			1
		・ブロックの回転を理解する			1
		・ランキング機能を理解する			1
		・ランキングの名前入力を理解する			1
		・実際に作成する			25
		・課題:列削除のアニメーションを追加する			
	4	ゲーム制作について理解する			
		・企画考え方			2
		・ペライチ企画書を作ってみる			10
		・タスク/スケジュール管理の考え方			2
		・タスクの洗い出しを行ってみる			11
	5	ゲームジャムでオリジナルゲームを作成する			
		・2/3年生と混ざってゲーム制作を行う			23
		・ゲームジャムの振り返り			3

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)1年次	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	プログラミング実習 I	担当者	平良英祐	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームプログラムの基礎を学び、パズルゲームやブロック崩しなどを題材にゲーム制作の工程を学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・オブジェクト指向プログラミングについて理解し、使用する ・C/C++とDxライブラリでのゲーム制作ができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	6	日本ゲーム大賞アマチュア部門のゲームを制作する			
		・企画/仕様を考える			14
	合計時間数				130
教科書	Git本、自作スライド				
時間外学習	各回の内容で学んだ内容を実際のゲームプログラムに実装する				
	時間内に作成できなかった単元の履修・課題の提出				
成績評価方法	前期:授業態度30pt, 課題提出点70pt				
	後期:授業態度30pt, 課題提出点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 5 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

	ITエンジニア科(3年制)1年次	授業方法	実習、講義	講義時期	後期
授業科目	ゲームエンジン実習 I	担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修
授業概要	UE4(アンリアルエンジン)の基本操作を学習し、簡単なゲームを作成する。				
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)			2
	2	インストール・ランチャーについて			4
	3	UE4エディターのインターフェース			2
	4	ジオメトリブラシを使って簡単な形状を作成し、レベル内へと自由に配置する			4
	5	基本的なレベルデザインを学び、レベルという空間内を作る			4
	6	マテリアルを使って、メッシュに質感を追加する			3
	7	ライティングの基礎を学び、レベル内で光と影の表現ができるようにする			2
	8	ブループリントの基礎的な内容を学び、ノードベースの簡単なプログラミングを行う			4
	9	キーボードやゲームパッドの入力について			2
	10	コリジョンについてを理解し、自由に物体同士の当たり判定を制御する			2
	11	キャラクターのアニメーションについて理解し、自由にキャラクターを動きを制御する			2
	12	アクター同士でコミュニケーションし、連携できるようにする			3
	13	簡単なAIを作成し、キャラクターに思考を持たせられる			4
	14	パーティクルエフェクトを作成し、見た目に華やかな演出をする			2
	15	ポストエフェクトを使った画面全体に対する華やかな演出をする			2
	16	ランドスケープとフォリッジを使って地形を自由に作る			2
	17	シーケンサーを使ったカメラ演出やカットシーンを作成する			6
	18	UMGを使って2D UIを作成し、簡単なボタンを作成する			2
	19	パーティクルエフェクトを作成し、見た目に華やかな演出をする			6
	20	課題制作①玉が当たったら物が壊れる・動局的に玉を当てる・玉が飛ぶ軌跡を表示			7
	21	課題制作②2段ジャンプ・空中ブランコ・壁蹴り			6
	22	課題制作③当たるとミス判定になる炎・動く床・砲台			6
	23	課題制作④ステージ変更・ステージを3つ以上作る・チェックポイントとリスタート			6
	24	課題制作⑤・ステージを3つ以上作る・チェックポイントとリスタート			7
	合計時間数				90
教科書	オンライン動画教材・解説用資料(powerpoint作成スライド等)				
時間外学習	なし				
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 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)1年次	授業方法	実習、講義	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	<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			8
	12	時間とフレーム			
	13	処理落ち			
	14	時間の単位			
	15	運動			16
	16	運動			
	17	速度・加速度			
	18	摩擦			
	19	重力			
	20	跳ね返り			
	21	3次元			8
	22	3次元の基礎			
	23	平面			
	24	外積			
	25	確認テスト			2
		合計時間数			50
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	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)1年次	授業方法	演習、講義、実習	講義時期	前期
授業科目	Excel	担当者	前津 盛明	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"> Excel表計算処理技能認定試験3級の取得 罫線の設定方法、セルの書式設定を知り、わかりやすい表を作成することができる テキストに載っている関数と、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について確認			2
	2	<第1部 基本操作編>			
	3	<Chapter1>Excelの基本			2
	4	<Chapter2>データの編集			4
	5	<Chapter3>表の編集			4
	6	<Chapter4>ブックの印刷			3
	7	<Chapter5>グラフと図形の作成			4
	8	<Chapter6>ブックの利用と管理			4
	9	<Chapter7>関数			8
	10	<Chapter8>データベース機能			4
	11	<第2部 問題演習編>			
	12	<総合学習問題>			
	13	【第二回】問題集を使用してExcelの復習を行い、検定対策とする			
	14	練習問題1～3			11
	15	※練習問題を2回以上繰り返し学習			
	16	模擬問題1～7			14
	17	※模擬問題を2回以上繰り返し学習			
	18				
	19				
20					
	合計時間数				60
教科書	Excel2019クイックマスター<基本編>、Excel表計算処理技能認定試験3級問題集【2019対応】				
時間外学習	テキストの進行が遅れている際や、検定対策時に合格点を取れていない学生は、放課後または自宅で学習を行う				
成績評価方法	授業態度20pt 課題提出30pt 検定取得50pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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)1年次	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	ビジネスマナー	担当者	藤吉綾子	科目必修区分	必修
授業概要	社会人として必要不可欠なビジネスマナーや電話応対、ビジネスルールを学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・立場の違いを考えた言葉遣いができる ・面接時の基本的な立ち居振る舞いを身につける ・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)			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)			8
	7	ビジネスメールの書き方			3
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				20
教科書	実践ビジネスマナー				
時間外学習	なし				
成績評価方法	授業態度(50%)・提出物(25%)・期末テスト(25%)				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
	実務経験紹介				

シラバス

令和 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) 1年次	授業方法	講義・実習・演習	講義時期	通年
授業科目	志学 I	担当者	長嶺博紀	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				
	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	授業態度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 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)2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
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	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"> ・簡単デザインパターンを使用したクラス設計を考えることができる ・オブジェクト指向を意識したプログラムが作成できる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ブロック崩しをC++で作成する			30
		・シーンマネージャーの復習			
		・静的メンバを使用した入力制御			
		・当たり判定クラスの作成			
		・コードレビュー			
	2	シューティングゲームをC++で作成する			40
		・弾幕の作成方法について理解			
		・コードレビュー			
	3	デザインパターンについて理解する			30
	合計時間数			100	
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	授業態度:30pt, 成果物提出:20pt, 成果物(ソースコード):50pt				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 国際電子ビジネス専門学校

	ITエンジニア科(3年制)2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	ゲームエンジン実習Ⅱ	担当者	新井 哲宏	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームエンジンを活用し、ゲーム制作の工程を学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・アンリアルエンジン4を使用し、個人で1本のゲームを完成させる事ができる。 ・キャラクターやゲームシステムについて、ブループリントを使用してプログラムを作成する事ができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(授業の概要説明、制作環境の設定)			2
	2	クラスブループリント・レベルブループリント			4
	3	絶対座標・相対座標			4
	4	GameModeとPlayerController			4
	5	アニメーションブループリント			4
	6	物理シミュレーション Ragdoll PhysicsAsset			4
	7	罫の作成 タイムライン 関数と関数ライブラリ			4
	8	アイテムの作成 Fresnel・Component マテリアル関数 Pickup			4
	9	スタート地点とゴール地点			4
	10	遷移 レベル サブレベルの切り替え			4
	11	GameInstance			4
	12	パーティクル 紙吹雪を作成する			4
	13	文字列			4
	14	UI UIの表示 スタート・エンド画面の作成 MipMapとプロパティマトリクス			4
	15	UIのアニメーション Loading画面の作成			4
	16	スコアの計算・表示・保存・読み込み			4
	17	Audio BGMとSE リスナーの位置・SpawnSound2D・Mixer			4
	18	シーケンサー Reflection・CineCameraActor・Animation・Fade			4
	19	パッケージ化			3
	20	課題制作①玉が当たったら物が壊れる・動局的に玉を当てる・玉が飛ぶ軌跡を表示			10
	21	課題制作②2段ジャンプ・空中ブランコ・壁蹴り			9
	22	課題制作③当たるとミス判定になる炎・動く床・砲台			9
	23	課題制作④ステージ変更・ステージを3つ以上作る・チェックポイントとリスタート			9
	24	課題制作⑤・ステージを3つ以上作る・チェックポイントとリスタート			10
	合計時間数				120
教科書	オンライン動画教材・解説用資料(powerpoint作成スライド等)				
時間外学習	なし				
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 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) 2年次	授業方法	実習、講義	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描画の為の基本的なプログラミングができる				
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、スケジュール、到達目標など)			1
	2	.objファイルの読み取り			3
	3	自作ライブラリの制作			20
	4	モデルビューアーの基本機能の実装 (ワイヤーフレーム表示、ポリゴン表示)			20
	5	シェーディング機能の実装			10
	6	マテリアル機能の実装			8
	7	テクスチャ機能の実装			8
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				70
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	授業に対して進行が遅れている場合や課題作成に時間がかかる場合、放課後または自宅で学習及び課題作成を行う				
成績評価方法	授業態度 50% 課題提出 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	ゲーム業界 25年				

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) 2年次	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	ネットワークゲーム設計 I	担当者	屋良 朝也	科目必修区分	必修
授業概要	PHPとMySQLを使用したネットワーク環境の構築とネットワークゲームの作成方法を学習する。				
到達目標	1. PHPとデータベースを利用したWebアプリの作成方法を学ぶ 2. ネットワークを利用したWebアプリに必須な機能の実装方法を学ぶ 3. ネットワークゲームを設計する上で考慮すべきことを学ぶ				
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	プログラム開発環境インストール、設定、動作確認			4
	3	PHPの基礎			10
	4	データベースの基礎			10
	5	Webアプリケーション作成の基礎			5
	6	サンプルアプリ作成① 「おみくじ」「数当てゲーム」			6
	7	サンプルアプリ作成② 「チャット」「掲示板」			8
	8	サンプルアプリ作成③ 「リバーシー」			8
	9	サンプルアプリ作成④ 「カードバトル」			8
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				60
教科書	自作プリント、スライド(PDF)				
時間外学習	授業時間内で終わらなかった演習課題の作成を行う				
成績評価方法	授業態度(20%)、課題提出率(40%)、課題得点率(40%) 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) 2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	ゲーム数学Ⅱ	担当者	桃原 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	ソースコードをもとにして、数学や物理学の知識がどのように生かされているか、学習する。				
到達目標	ゲームプログラミングにおける数学物理の知識や数式において、基礎的なものから計算量の多いもの、複雑度の高いものまで、必要な時に選択・利用・カスタマイズできるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ゲームエンジンを使用した数学物理			2
	2	2次元・3次元の運動			3
	3	数式とグラフ			4
	4	式の読み方			4
	5	エネルギー			4
	6	対数			4
	7	RPGで数列			5
	8	ゲームプログラミングでの微分の利用方法			5
	9	ゲームプログラミングでの積分の利用方法			5
	10	変換行列			6
	11	クォータニオン			6
	12	確認テスト			2
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				50
教科書	オリジナルテキストとunity・UE4動画教材				
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	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) 2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	作品制作A I	担当者	新井 哲宏 他	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・バージョン管理とチーム制作を最低2回は行い、複数で制作することに慣れる ・タスク管理ツール「Trello」を実際に操作し、タスクをカードとして登録し、担当者と期限を設けることができる ・連絡ツール「Slack」を使用し、チームチャンネル内で週報を投稿することができる 				
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
		【第1回】バージョン管理ツール(Git、Github)の使い方の習得			
	2	＜バージョン管理ツール＞			2
	3	＜実際にGitを使ってみよう①＞			2
	4	＜実際にGitを使ってみよう②＞			2
		【第2回】ゲームを開発する①			
		・1年次で制作したレースゲームを改良してリンゴキャッチゲームを制作			
	5	→タスクの洗い出し(付箋で書き出し、Trelloで管理する)			10
	6	→仕様書通りに制作(職員側で用意)			24
	7	→試遊会(他チームのゲームをプレイし、フォームで感想を回答する)			1
	8	→制作後の振り返り(スプレッドシートに入力する)			1
	9	→ポートフォリオの作成			4
		【第3回】ゲームジャム(6月度)			
		・2～3年次混成チームでゲームを制作する(チームビルドは職員が行う)			
	10	→学生が企画と制作を行う			20
	11	→プレゼン資料の作成と発表			4
	12	→試遊会(他チームのゲームをプレイし、フォームで感想を回答する)			1
	13	→制作後の振り返り(スプレッドシートに入力する)			1
	14	→ポートフォリオの作成			4
	【第4回】ゲームを開発する②				
	・既存のゲームをチームで制作する(チームビルドは学生が行う)				
15	→既存ゲームから仕様を洗い出し、「Trello」にタスクとして落とし込む			10	
16	→「Github」や「Slack」を活用し、チームで開発を行う			34	
17	→試遊会(他チームのゲームをプレイし、フォームで感想を回答する)			2	
18	→制作後の振り返り(スプレッドシートに入力する)			1	
19	→ポートフォリオの作成			6	
	合計時間数			130	
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	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・操作説明・ポートフォリオ)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 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) 2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	作品制作B I	担当者	新井 哲宏 他	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・各自が制作したゲームを、1つのゲーム集として遊べるプログラムが作成できる ・バージョン管理ツール「Github」のトラブルを、チーム内で解決できるようになる ・タスク管理ツール「Trello」で、タスク管理と担当者を振り分け、作業に応じた更新・追加と変更が行えるようになる ・連絡ツール「Slack」を使用し、チャンネル内で週報やチーム内での報告/連絡/相談が行えるようになる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			1
		【第1回】ゲームを開発する③			
		・チームでミニゲーム集の制作を行う			
	2	→各ミニゲームの仕様を洗い出し、「Trello」でカード化して管理・振り分け			10
	3	→ミニゲーム集の制作(ミニゲームを複数制作→1つにまとめる)			55
	4	→プレゼン資料の作成と発表			3
	5	→試遊会(他チームのゲームをプレイし、フォームで感想を回答する)			2
	6	→制作後の振り返り(スプレッドシートに入力する)			1
	7	→ポートフォリオの作成			8
		合計時間数			80
	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	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・操作説明・ポートフォリオ)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 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) 2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	後期
授業科目	作品制作C I	担当者	新井 哲宏 他	科目必修区分	必修
授業概要	テーマに沿って、グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・非常勤レビューまでに、修正要望を最低2つ対応できるようにする ・タスク管理ツール「Trello」で、タスク管理と担当者を振り分け、作業に応じた更新・追加と変更が抜け漏れなく行えるようになる ・連絡ツール「Slack」を使用し、チャンネル内で週報やチーム内での報告/連絡/相談を密に行えるようになる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			2
		【第1回】チームビルドと制作環設定			
	2	→学生でチームを組む(人数は1チーム5~6名程度)			1
	3	→チームSlackやGitの設定を行う			2
		【第2回】企画立案と企画書の作成			
	4	→制作するゲームの企画案を考え、ペライチ企画書としてまとめる			14
	5	→非常勤講師のレビューを受け、企画内容の修正やブラッシュアップを図る			10
		→各チームの企画内容を確認するため、全体報告会を実施する			1
	6	【第3回】仕様書の作成			
	7	→制作するゲーム画面のイメージ図を作成する			5
		→上記をもとに、制作に必要な工数を洗い出し→Trelloに落とし込む			5
	8	【第4回】スケジュールの作成			
	9	→各タスクの期日を設定する			3
		※全体スケジュールや各バージョンのマイルストーンは、常勤側で設定する			
10	【第5回】プロト版の制作				
11	→プロト版を制作する ※ゲームメインから制作を行う			23	
12	→非常勤講師のレビューを受け、プロト版の改善を行う			23	
13	→各チームの進捗状況を確認するため、全体報告会を実施する			1	
	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)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 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) 2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	後期
授業科目	短期作品制作 I	担当者	新井 哲宏 他	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・短時間で制作できる企画内容の把握と、実装に必要な工数振り分けがチーム内で適切に行えるようになる ・バージョン管理ツール「Github」を使用し、ソースファイルの管理及びトラブル時はチーム内で解決できるようになる ・連絡ツール「Slack」を使用し、チャンネル内で週報やチーム内での報告/連絡/相談を密に行えるようになる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			1
		【第1回】ゲームジャム(1月度)			
	2	・2～3年次混成チームでゲームを制作する(チームビルドは職員が行う)			
	3	→学生が企画と制作を行う			16
		→プレゼン資料の作成と発表			5
	4	→試遊会(他チームのゲームをプレイし、フォームで感想を回答する)			1
	5	→制作後の振り返り(スプレッドシートに入力する)			1
	6	→ポートフォリオの作成			6
		合計時間数			30
	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	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・発表用プレゼン資料)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 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) 2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	Web制作 I	担当者	與儀 和智	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	【Webサイト作成の事前準備】			2
	2	【HTMLの基本】			8
	3	【CSSの基本】			8
	4	【Webサイトの作成】			8
	5	【レスポンス対応】			8
	6	【Webサイトの集客】			4
	7	【Webサイトの公開】			4
	8	【シングルページサイトの作成】			4
	9	【Webクリエイター能力認定試験 スタンダード受験に向けて】			34
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				80
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40pt、課題提出30pt、検定取得状況30pt 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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)2年次	授業方法	実習、講義、演習	講義時期	通年
授業科目	ビジネスマナーⅡ	担当者	藤吉綾子	科目必修区分	必修
授業概要	社会人として必要なビジネスマナーを学習することで、入社後の研修を円滑に進めるために実習を通して学習する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 面接時の基本的な立ち居振る舞いを身につける 就職活動時のアポイントメントの取り方、ビジネス電話、メールの基本を身につける 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	言葉遣い(敬語の種類と使い分け)			6
	2	自己PR文の作成のポイント(400字程度)と質疑応答に向けての準備			4
	3	【演習】グループ面接時の入退室・自己紹介			2
	4	【演習】グループ面接(入退室+質疑応答)			14
	5	WEB面接時の注意点			2
	6	就職活動に向けて(メール・電話対応)			2
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				30
教科書	実践ビジネスマナー				
時間外学習	なし				
成績評価方法	出席率(25%)・授業態度(25%)・提出物(25%)・期末テスト(25%)				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
	実務経験紹介				

シラバス

令和 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)2年次	授業方法	実習、講義	講義時期	後期
授業科目	就職実務 I	担当者	前津 盛明	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	<ul style="list-style-type: none"> 自己分析や企業研究など自発的に取り組むことができる 基本的な就職活動の流れとポイントを押さえて動くことができる 選考試験に向けての必要最低限の準備ができる(履歴書、面接準備) 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入(授業スケジュール・内容・目的、センスアップセミナーの説明など)			1
	2	履歴書作成			1
	3	自己分析(必要性の理解と実践)			4
	4	<センスアップセミナーに向けての準備>			
	5	自己PR文の作成			3
	6	その他質疑集作成			4
	7	面接や受付での立ち振る舞い			6
	8	<就職活動に向けての準備>			
	9	面接試験実践(本質の理解)			2
	10	適性試験の種類と勉強法(冬休み前までに実施)			1
	11	作文試験のポイント(冬休み前までに実施)			1
	12	社会人になるための心の準備			1
	13	グループディスカッションの進め方と役割、実践			2
	14	オンライン面接のポイント			1
	15	ビジネスメールの書き方			1
	16	<就職活動実践>			
	17	求人票の見方とポイント			1
	18	求職票の記入、学校求人への申込方法、報告書の提出、証明書類の発行			1
	19	企業情報のまとめ方			1
	20	志望動機の作り方			2
	21	選考試験を準備および注意点(書類の準備、電話のかけ方、辞退について)			1
	22	<イベント>			
	23	センスアップセミナー			5
	24	就活キックオフ			5
	25	業界研究セミナー			3
	26	kbc主催合同企業説明会への参加			3
	合計時間数				50
教科書	KBC学園 就職活動の進め方				
時間外学習	履歴書作成、面接質疑集作成、面接練習、適性検査の勉強				
成績評価方法	履歴書完成度(25%)、提出物提出状況(25%)、面接テスト(25%)、レポート(25%) 学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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)2年次	授業方法	講義・演習・実習	講義時期	後期
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				
	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	授業態度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 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	通年
授業科目	UE4 C++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"> •UnralEngineのC++を使用した簡単なソースコードを読むことができる。 •C++とブループリントを組み合わせた簡単なプログラムの作成ができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Visual Studioのセットアップ～プロジェクトの作成			3
	2	Actorクラスを作成する			3
	3	PrintStringでHello World!			3
	4	Variable(変数)			3
	5	Componentを追加する			3
	6	Construction Script			3
	7	Enumeration(列挙型)			3
	8	Function(関数)			3
	9	Input Event(入力イベント)			3
	10	Event Dispatcher			3
	11	Structure(構造体)			3
	12	継承			3
	13	UFunction			3
	14	UProperty			3
	15	配列の操作			3
	16	ランゲーム			27
	17	アクションゲーム			28
		合計時間数			
教科書	Unreal Engine 5から始める C++ & Blueprint				
時間外学習	各回の内容で学んだ内容を実際のゲームプログラムに実装する				
	時間内に理解できなかった単元の履修・課題の提出				
成績評価方法	前期:出席率30pt, 課題提出点70pt(ランゲーム)				
	後期:出席率30pt, 課題提出点70pt(アクションゲーム)				
	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	ツールプログラミング(Maya編)	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
授業概要	プログラマとデザイナーのデータ移行をスムーズにするためのプログラミングを学ぶ。				
到達目標	Mayaで利用可能なMelスクリプトやPythonスクリプトが作成できるようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(授業内容、スケジュール、到達目標など)			1
	2	Mayaのインストール、基本オペレーション			2
	3	Mayaで必要な環境変数の設定			2
	4	MayaとMelスクリプトの関係			2
	5	Melスクリプトの作成			14
	6	Pythonスクリプトの理解			8
	7	Maya用Pythonスクリプトの作成			11
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				40
教科書	Mayaのヘルプページ、インターネットで閲覧できる資料等				
時間外学習	授業に対して進行が遅れている場合や課題作成に時間がかかる場合、放課後または自宅で学習及び課題作成を行う				
成績評価方法	授業態度50% 課題提出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	ゲーム業界 25年			

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	通年
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	必修
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	ネットワークゲームの基本設計の考え方、簡単なネットワークゲームの作成ができるようになる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(授業内容、スケジュール、到達目標など)			1
	2	ネットワークゲームの基本設計			10
	3	Winsock2を使ったネットワークゲームの作成			17
	4	UnrealEngineを使ったネットワークゲームの作成			17
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				45
教科書	書籍の一部やインターネットで閲覧できる資料など				
時間外学習	授業に対して進行が遅れている場合や課題作成に時間がかかる場合、放課後または自宅で学習及び課題作成を行う				
成績評価方法	授業態度 50% 課題提出 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 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	通年
授業科目	AWS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ます。				
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			4
	2	AWSの基本操作を覚える			14
	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			22
	5	(AWS)レンダーファーム環境の構築			6
	6	レンダーファームの利用とAWSの活用			20
	7	(AWS)分散ビルド環境の構築			7
	8	分散ビルド環境の利用とAWSの活用			15
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				100
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	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	後期
授業科目	Pythonプログラミング基礎	担当者	内藤 敬一	科目必修区分	必修
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プログラミングに必要な文法を理解し、必要な外部モジュールを組み込んでの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	オリエンテーション(授業内容、スケジュール、到達目標など)			1
	2	Pythonの文法の復習			9
	3	2Dゲーム用モジュールを使用したプログラムの作成			12
	4	学術計算用モジュールを使用したプログラムの作成			12
	5	3Dモデル描画用モジュールを使用したプログラムの作成			12
	6	画像認識モジュールを使用したプログラムの作成			12
	7	Web関連モジュールを使用したプログラムの作成			12
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				70
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	授業に対して進行が遅れている場合や課題作成に時間がかかる場合、放課後または自宅で学習及び課題作成を行う				
成績評価方法	授業態度 50% 課題提出 50%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	ゲーム業界 25年				

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	作品制作AⅡ	担当者	銘苺一輝 他	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・非常勤レビューまでに、修正要望を最低2つ対応できるようにする ・バージョン管理ツール「Github」を使用し、ソースファイルの管理及びトラブル時はチーム内で解決できるようになる ・連絡ツール「Slack」を使用し、チャンネル内で週報やチーム内での報告/連絡/相談を密に行えるようになる 				
授業計画	内 容				授業時間数
		【第1回】プロト版の進捗報告会			
	1	→他チームへ5分程度、現在の制作物と進捗を報告する			1
		【第2回】アルファ版の制作			
	2	→ゲームメインの仕様を実装する			35
		【第3回】アルファ版の進捗報告会			
	3	→他チームへ5分程度、現在の制作物と進捗を報告する			1
		【第4回】ベータ版の制作			
	4	→仕様をすべて実装する			20
		【第5回】ベータ版の進捗報告会			
	5	→他チームへ5分程度、現在の制作物と進捗を報告する			1
		【第6回】マスター版及びPV動画の制作と、応募書類の作成			
	6	→デバッグを行い、修正箇所があれば対応する			10
	7	→応募に必要なPV動画を制作する(90秒程度)			7
	8	→応募に必要な書類を作成する(サイトにあるテンプレートを使用)			3
		【第7回】全体振り返り会			
9	→事前にチーム内でも振り返りを行い、シートにまとめる			1	
10	→非常勤講師から今回の取り組みについて総評をいただく			1	
	→各チームごとに、非常勤講師から今回の取り組みについて				
	フィードバックをいただく			5	
	【第8回】ポートフォリオの作成				
11	→自身が担当した箇所をまとめ、ポートフォリオとしてまとめる			10	
	合計時間数			95	
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	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・応募用動画データ)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 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	作品制作BⅡ	担当者	銘苺 一輝 他	科目必修区分	必修	
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを研究し、仕様の洗い出しとゲームの要素を再現することができる ・バージョン管理ツール「Github」のトラブルを、チーム内で解決できるようになる ・タスク管理ツール「Trello」で、タスク管理と担当者を振り分け、作業に応じた更新・追加と変更が行えるようになる ・連絡ツール「Slack」を使用し、チャンネル内で週報やチーム内での報告/連絡/相談が行えるようになる 					
授業計画	内 容				授業時間数	
	1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認			1	
		【第1回】ゲームを開発する①				
		・既存のゲームを再現する(1ステージのみ)				
	2	→ゲームを参考に仕様を洗い出し、「Trello」でカード化して管理・振り分け			10	
	3	→1ステージ制作			83	
	4	→進捗報告会(月1回開催)			3	
	5	→試遊会(他チームのゲームをプレイし、フォームで感想を回答する)			2	
	6	→制作後の振り返り(スプレッドシートに入力する)			1	
	7	→ポートフォリオの作成			5	
		合計時間数			105	
	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	制作物(プロジェクト・ビルドデータ・操作説明・ポートフォリオ)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 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	作品制作CⅡ	担当者	銘苺一輝 他	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・非常勤レビューまでに、修正要望を最低2つ対応できるようにする ・最低ベータ版(仕様全実装・バグあり)までのクオリティで、コンテストに作品を応募する ・タスク管理ツール「Trello」で、タスク管理と担当者を振り分け、作業に応じた更新・追加と変更が抜け漏れなく行えるようになる ・連絡ツール「Slack」を使用し、チャンネル内で週報やチーム内での報告/連絡/相談を密に行えるようになる 				
授業計画	内 容				授業時間数
1	【オリエンテーション】授業の進め方と評価について確認				2
	【第1回】チームビルドと制作環境設定				
2	→学生でチームを組む(人数は1チーム5~6名程度)				1
3	→チームSlackやGitの設定を行う				1
	【第2回】企画立案と企画書の作成				
4	→制作するゲームの企画案を考え、ペライチ企画書としてまとめる				4
5	→非常勤講師のレビューを受け、企画内容の修正やブラッシュアップを図る				3
	【第3回】仕様書の作成				
6	→制作するゲーム画面のイメージ図を作成する				3
7	→上記をもとに、制作に必要な工数を洗い出し→Trelloに落とし込む				2
	【第4回】スケジュールの作成				
8	→各タスクの期日を設定する				2
	※全体スケジュールや各バージョンのマイルストーンは、常勤側で設定する				
	【第5回】プロト版の制作				
9	→プロト版を制作する ※ゲームメインから制作を行う				4
10	→非常勤講師のレビューを受け、プロト版の改善を行う				3
11	→各チームの進捗状況を確認するため、全体報告会を実施する				1
	【第6回】アルファ版の制作				
12	→アルファ版を制作する ※ゲームメインの全仕様実装・バグあり				13
13	→非常勤講師のレビューを受け、アルファ版の改善を行う				10
14	→各チームの進捗状況を確認するため、全体報告会を実施する				1
	【第7回】ベータ版の制作				
15	→ベータ版を制作する ※全仕様実装・バグあり				10
16	→非常勤講師のレビューを受け、ベータ版の改善を行う				10
17	→各チームの進捗状況を確認するため、全体報告会を実施する				1

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	作品制作CⅡ	担当者	銘苺一輝 他	科目必修区分	必修
授業概要	グループでゲームの企画、構成からコーディングまでを行い、その成果物を発表する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・非常勤レビューまでに、修正要望を最低2つ対応できるようにする ・最低ベータ版(仕様全実装・バグあり)までのクオリティで、コンテストに作品を応募する ・タスク管理ツール「Trello」で、タスク管理と担当者を振り分け、作業に応じた更新・追加と変更が抜け漏れなく行えるようになる ・連絡ツール「Slack」を使用し、チャンネル内で週報やチーム内での報告/連絡/相談を密に行えるようになる 				
授業計画	内 容				授業時間数
		【第8回】マスター版及びPV動画の制作と、応募書類の作成			
	18	→デバッグを行い、修正箇所があれば対応する			4
	19	→応募に必要なPV動画を制作する(60秒程度)			5
	20	→応募に必要な書類を作成及び応募を行う			4
		【第9回】全体振り返り会			
	21	→事前にチーム内でも振り返りを行い、シートにまとめる			1
	22	→非常勤講師から今回の取り組みについて総評をいただく			1
	23	→各チームごとに、非常勤講師から今回の取り組みについて			
		フィードバックをいただく			4
		【第10回】ポートフォリオの作成			
	24	→自身が担当した箇所をまとめ、ポートフォリオとしてまとめる			5
		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	制作物(プロジェクト・完成版ビルドデータ・応募動画)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 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	担当者	銘苺 一輝 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、自ら課題を定義し、それをこれまでに学んだ技術・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。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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
	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
		【第1回】企画立案・タスクリスト・スケジュール作成			
	2	＜作業＞企画を立て、紙にまとめる			7
	3	＜作業＞紙にまとめた企画をPowerpointに清書する			2
	4	＜作業＞企画を基に、タスクを洗い出して管理する			2
	5	＜作業＞タスクリストを基に、スケジュールを作成する			2
		＜報告会＞企画・スケジュールを全体へ報告する(プレゼン資料不要)			1
		【第2回】作品制作			
	6	＜制作＞企画した内容で作品を制作する			
		※スケジュール通りに制作を進める(遅れが出たらスケジュールを修正する)			40
	7	＜報告会＞月1回のペースで制作物の進捗を全体へ報告する			5
		【第3回】プレゼン資料作成			
	8	＜作業＞Powerpointにまとめた企画書を基にプレゼン資料を作成する			5
	9	【第4回】発表			
		＜演習＞プレゼンを行う			3
10	【第5回】提出				
	＜作業＞制作物をまとめ、提出する			2	
合計時間数				70	
教科書	各種テキスト(プログラミングに関する技術書等)				
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 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	通年
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	未内定者 <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 内定者 <ul style="list-style-type: none"> ・社会人になるまでにやっておくべきことの確認 (外部イベントへの参加、新聞などでの情報収集、読書など) ・内定職種に必要な資格取得のための計画の立案と実施 ・内定先企業からの入社前課題の実施 			89
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	合計時間数				90
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	授業態度20pt 履歴書完成度20pt 取り組み姿勢40p 提出物20pt				
	学校基準により4段階評価とする				
担当詳細	教員	備考			
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	講義時期	後期
授業科目	企業実習	担当者	企業担当者	科目必修区分	選択
授業概要	<p>・学校で学んだ知識や技術を現場で再確認し、「現場での実践」を体験する事で自身の学習の不足部分や実務能力を高める機会とする。</p> <p>・学生生活とは異なる社会人としてのあるべき姿を、現場の方々のご指導や助言をもとに学び、自己課題を明確に出来る機会とする。</p>				
到達目標	<p>・研修先の業界の特徴を3項目以上挙げられる。</p> <p>・研修内容を整理し、課題を発見する事が出来る。</p> <p>・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。</p>				
授業計画	内 容				授業時間数
1	研修前学習1 ①働くことの意義 ②社会での企業の役割 ③社会人基礎力の理解 ④研修先企業の情報収集				3
2	研修前学習2 ①接遇マナーの再確認(演習) ②研修先業種・職種の専門業務知識の理解 ③個人情報について ④守秘義務について ⑤研修に必要な書類作成・準備				4
3	企業研修2【業務補助型研修】 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				320
4	企業研修3【業務参画型研修】 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				3
5					
6					
7					
8					
9					
10					
	合計時間数				330
教科書	KBC学園 就職活動の進め方				
時間外学習	新聞等においてニュース記事の情報収集 研修先業界の最新情報収集				
成績評価方法	コミュニケーション・職業意識・接遇マナー・業界理解の4項目について3段階評価を実施 4項目評価の平均点が2.1~【優】1.1~【良】1【可】 80%以下の出席【不可】				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	各研修企業				