

## 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年制) 1年次   | 授業方法                              | 講義、演習 | 講義時期   | 通年    |
| 授業科目   | 動画編集 I  | 担当者                               | 浦崎 直登 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 映像編集ソフトの基本的な操作と表現方法を学習し、思い描いたイメージを映像表現として具現化できる技術を身に付ける。  |                                   |       |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adobe premiereproやAftereffectsを操作し、動画編集及び書き出しができるようになる。</li> <li>• クロマキー素材を独自で加工・編集できるようになる。</li> <li>• 動画素材にエフェクト効果を加える事が出来るようになる。</li> </ul> |                                   |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                                   |       |        | 授業時間数 |
|        | 1   | 【導入】PremiereProやAftereffectsで出来る事 |       |        | 2     |
|        | 2   | PremiereProの基本的な操作方法              |       |        | 2     |
|        | 3   | 動画のファイル形式とコーデック                   |       |        | 2     |
|        | 4   | 動画素材・サウンド素材の収集方法                  |       |        | 2     |
|        | 5   | 動画編集1                             |       |        | 2     |
|        | 6   | クロマキー合成                           |       |        | 2     |
|        | 7   | 動画編集2 (沖縄デジタル映像祭出品作品制作)           |       |        | 10    |
|        | 8   |                                   |       |        |       |
|        | 9   | PremiereProの基本を知る                 |       |        | 2     |
|        | 10  | トランジションとエフェクトで動画を演出する             |       |        | 2     |
|        | 11  | テロップ・BGMを設定する                     |       |        | 4     |
|        | 12  | オーディオを編集する                        |       |        | 2     |
|        | 13  | PremiereProから出力する                 |       |        | 2     |
|        | 14  | Aftereffectsの基本を知る                |       |        | 2     |
|        | 15  | テキストアニメーションを作成する                  |       |        | 4     |
|        | 16  | シェイプとマスクを利用したアニメーションを作成する         |       |        | 4     |
|        | 17  | レイヤー・エフェクトを活用する                   |       |        | 2     |
|        | 18  | Aftereffectsから出力する                |       |        | 2     |
|        | 19  | PremiereProとAftereffectsを連携させる    |       |        | 4     |
|        | 20  |                                   |       |        |       |
|        | 21  |                                   |       |        |       |
|        | 22  |                                   |       |        |       |
|        | 23  |                                   |       |        |       |
|        | 24  |                                   |       |        |       |
|        | 25  |                                   |       |        |       |
|        | 26  |                                   |       |        |       |
|        | 27  |                                   |       |        |       |
|        | 28  |                                   |       |        |       |
|        | 29  |                                   |       |        |       |
|        | 30  |                                   |       |        |       |
|        | 合計時間数   |                                   |       |        | 52    |
| 教科書    | PremierePro&ムービー制作の教科書 Aftereffects自作プリント教材・参考映像作品  |                                   |       |        |       |
| 時間外学習  | 沖縄デジタル映像祭2024出品作品制作   |                                   |       |        |       |
| 成績評価方法 | 課題作品の完成度20pt、クロマキー合成作品の完成度30pt、映像祭出品作品の完成度50pt<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 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年制) 1年次   | 授業方法           | 講義、演習 | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | 色彩  | 担当者            | 浦崎 直登 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 各種ビジュアル表現で重要視される「色彩理論」を学習し、目的に応じた効果的な作品作りへと反映させる。   |                |       |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>受け手を選ばないUDデザインを考慮した作品を独自で制作できるようになる。</li> <li>知識を基に自ら制作した作品の制作意図や見込める効果を理論的に説明できるようになる。</li> </ul> |                |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                |       |        | 授業時間数 |
|        | 1   | 【導入】色の働き       |       |        | 4     |
|        | 2   | 色のユニバーサルデザイン   |       |        | 4     |
|        | 3   | 色が見える仕組み       |       |        | 4     |
|        | 4   | 色の表し方          |       |        | 4     |
|        | 5   | 色覚のタイプによる色の見え方 |       |        | 4     |
|        | 6   | 高齢者の見え方        |       |        | 4     |
|        | 7   | 色のUDの進め方       |       |        | 4     |
|        | 8   | 応用作品制作         |       |        | 10    |
|        | 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    | AFT 色彩検定 公式テキストUC級 新配色カード 199a 過去問題集  |                |       |        |       |
| 時間外学習  |   |                |       |        |       |
| 成績評価方法 | 模擬問題30pt、試験結果40pt、作品制作完成度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             |       |        |       |
| 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年制) 1年次   | 授業方法             | 講義、演習  | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | 修了制作  | 担当者              | 佐久本 愛海 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | webデザインの授業でも使用したノーコードでWebサイトを作成できるSTUDIOを活用し、テンプレートを使用して1年生全科目で制作した作品を収めたポートフォリオサイトを制作。   |                  |        |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・1年次全科目で制作した作品をまとめ、今後の就職活動に活用することができる。</li> <li>・編集・更新可能なポートフォリオサイトを作成することで、進級後も作品を追加・編集することができる。</li> </ul> |                  |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                  |        |        | 授業時間数 |
|        | 1   | オリエンテーション        |        |        | 2     |
|        | 2   | STUDIOの使い方をおさらい① |        |        | 4     |
|        | 3   | STUDIOの使い方をおさらい② |        |        | 4     |
|        | 4   | STUDIOの使い方をおさらい③ |        |        | 4     |
|        | 5   | ポートフォリオ制作        |        |        | 38    |
|        | 6   | フィードバック→修正       |        |        | 16    |
|        | 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   |                  |        |        | 68    |
| 教科書    | 自作のテキスト   |                  |        |        |       |
| 時間外学習  | 授業内で完成できなかった作品の提出・作成  |                  |        |        |       |
| 成績評価方法 | 作品提出50pt・作品完成度50pt<br>作品においては、課題内容が反映されているかどうかを総合的に評価する。  |                  |        |        |       |
| 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年制) 1年次  | 授業方法                          | 講義・演習               | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | 写真基礎   | 担当者                           | 佐久本 愛海              | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 写真撮影するにあたってのカメラの基本操作・F値(絞り)・シャッタースピード・ISO感度について基礎を学び、ライティング・画像編集ソフトのPhotoshop・Lightroomを使用する写真レタッチ技術を学習します。                |                               |                     |        |       |
| 到達目標   | 何をどんな風に撮るかをカメラの機能に任せっきりせず、カメラの機能を活用して、撮影の目的や環境・被写体の特性を考慮しつつ、学習したカメラの基本操作・ライティング・画像編集ソフトでのレタッチを利用し、自分の意図する表現を写真で実現することができる。 |                               |                     |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |                               |                     |        | 授業時間数 |
|        | 1  | オリエンテーション/この授業について            |                     |        | 1     |
|        | 2  | 一眼レフカメラの基本操作                  |                     |        | 2     |
|        | 3  | ISO感度について                     |                     |        | 2     |
|        | 4  | F値(絞り)について                    |                     |        | 2     |
|        | 5  | シャッタースピードについて                 |                     |        | 2     |
|        | 6  | ライティングについて                    |                     |        | 3     |
|        | 7  | Lightroomでレタッチ                |                     |        | 3     |
|        | 8  | ライティングについて(応用)                |                     |        | 3     |
|        | 9  | Lightroomでレタッチ                |                     |        | 2     |
|        | 10   | ポートレート撮影の実践                   |                     |        | 3     |
|        | 11   | 前回撮影したポートレート写真をLightroomでレタッチ |                     |        | 3     |
|        | 12   | 実習                            |                     |        | 5     |
|        | 13   | 前回撮影したポートレート写真をLightroomでレタッチ |                     |        | 5     |
|        | 合計時間数  |                               |                     | 35     |       |
| 教科書    | 自作のテキスト  |                               |                     |        |       |
| 時間外学習  | 授業内で完成できなかった作品の提出・ミニテストの提出。  |                               |                     |        |       |
| 成績評価方法 | ミニテスト20pt・作品提出40pt・作品完成度40pt<br>ミニテストの提出がされているかどうか・作品においては、課題内容が反映されているかどうかを総合的に評価する。                                      |                               |                     |        |       |
| 担当詳細   | 教員   | 備考                            | 10の実習については別途企画書提出予定 |        |       |
| 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年制) 1年次  | 授業方法          | 講義、実習 | 講義時期   | 通年    |
| 授業科目   | 志学 I   | 担当者           | 浦崎 直登 | 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"> <li>・相手を尊重した行動ができる</li> <li>・相手の意見を傾聴し、受け入れることができる</li> <li>・感謝の気持ちを意識した行動がとれる</li> </ul> |               |       |        |       |
| 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      |       |        | 5     |
|        | 10   | 志学 I まとめ、振り返り |       |        | 4     |
|        | 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  |               |       |        | 25    |
| 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 | 取り組み姿勢30pt、科目終了後の授業レポート70pt<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 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年制) 1年次                                  | 授業方法                 | 講義、演習  | 講義時期   | 通年    |
| 授業科目   | デザイン思考   | 担当者                  | 大槻 絵里子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | デザイン思考教育を踏まえたキャリア学習。またレイアウトの法則や視認性などのデザインの基礎を学習する。 |                      |        |        |       |
| 到達目標   | 1.デザインの四原則を理解する<br>2.デザイン思考を理解し実行することができる          |                      |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |                      |        |        | 授業時間数 |
|        | 1  | 新入生オリエンテーション(佐久本)    |        |        | 15    |
|        | 2  | なぜ世の中にデザインが必要なのか(大槻) |        |        | 4     |
|        | 3  | デザインの基礎(佐久本)         |        |        | 5     |
|        | 4  | デザイン思考実践(鈴木)         |        |        | 20    |
|        | 5  | デザイン四原則(鈴木)          |        |        | 6     |
|        | 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  |                      |        |        | 50    |
| 教科書    | オリジナルテキスト  |                      |        |        |       |
| 時間外学習  |  |                      |        |        |       |
| 成績評価方法 | 授業態度40pt、提出物30pt、ミニテスト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                   |        |        |       |
| 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年制) 1年次  | 授業方法                                      | 講義、演習 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | ドローイング IA  | 担当者                                       | 加納 斉親 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 物体や対象の構造やバランスを理解し、立体物を平面に描写する基礎技術を身につけます。  |   |       |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・人体構造に留意したキャラクターデザインが描画・展開できるようになる。</li> <li>・透視図法に基づいた立体図形、建築物、風景などが描画・展開できるようになる。</li> <li>・透視図法に基づいた風景や環境内に人物や物体を配置し、構成・表現できるようになる。</li> </ul> |   |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |   |       |        | 授業時間数 |
|        | 1  | デッサン(素描=モノの観方)を科学的に理解する為の基礎講座、鉛筆の削り方      |       |        | 2     |
|        | 2  | 空間概念、重力、人体構造、重心、色彩、視覚で捉える領域の限界等を学ぶ        |       |        | 2     |
|        | 3  | 人体構造1(骨格の構造)、間接の可動範囲を活かした表現基礎             |       |        | 2     |
|        | 4  | トレーニング1:人物模写(机・イス・道具を使う)、部位模写(鉛筆、箸を持つ)    |       |        | 2     |
|        | 5  | 色鉛筆表現(1)、Photoshopで効率的に描画する方法について基礎を学ぶ(1) |       |        | 4     |
|        | 6  | トレーニング2:目、鼻、口、耳、部分イラスト、立体に付随させる表現         |       |        | 4     |
|        | 7  | 色鉛筆表現(2)、Photoshopで効率的に描画する方法について基礎を学ぶ(2) |       |        | 4     |
|        | 8  | トレーニング3:人物模写(赤ちゃん、幼児、少年少女、青年、社会人、老人等)     |       |        | 4     |
|        | 9  | 人体構造4(肌、髪、目、爪、他の質感描写)、遠近法における光の当たり方       |       |        | 4     |
|        | 10   | 色鉛筆表現(3)、Photoshopで効率的に描画する方法について基礎を学ぶ(3) |       |        | 4     |
|        | 11   | 野菜、食品、器、小物などの描き分け                         |       |        | 4     |
|        | 12   | 透明のモノ、鏡面のモノ、液体、金属などの描き分け                  |       |        | 4     |
|        | 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    | PDFベースの独自教材(授業以前に共有、授業の初めに印刷し配布し演習する形式)  |   |       |        |       |
| 時間外学習  | 各自のペースで人物や生物、静物、景色などの写真を撮影し、分類を行う。   |   |       |        |       |
|        | 学校付近のビルなどの時間帯別の定点観測、光の当たり方、色の移り変わりの理解  |   |       |        |       |
| 成績評価方法 | 出席率20pt、授業態度・レポート30pt、課題提出・授業内筆記テスト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 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年制) 1年次  | 授業方法                                | 演習、講義 | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | ドローイング IB  | 担当者                                 | 加納 斉親 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 物体や対象の構造やバランスを理解し、立体物を平面に描写する基礎技術を身につけます。  |                                     |       |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・人体構造に留意したキャラクターデザインが描画・展開できるようになる。</li> <li>・透視図法に基づいた立体図形、建築物、風景などが描画・展開できるようになる。</li> <li>・透視図法に基づいた風景や環境内に人物や物体を配置し、構成・表現できるようになる。</li> </ul> |                                     |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |                                     |       |        | 授業時間数 |
|        | 1  | テーマによる自由表現1「モンスター」を描く(Photoshop)    |       |        | 3     |
|        | 2  | 一点透視図法、家屋、ビル、街並、自然、屋内、トレーニング及びパース実習 |       |        | 3     |
|        | 3  | 二点透視図法、家屋、ビル、街並、自然、屋内、トレーニング及びパース実習 |       |        | 3     |
|        | 4  | 三点透視図法、家屋、ビル、街並、自然、屋内、トレーニング及びパース実習 |       |        | 3     |
|        | 5  | 色鉛筆表現(4)、沖縄の街並みor沖縄らしい場所            |       |        | 3     |
|        | 6  | 絵画表現の研究:空気遠近法、ディフォルメ、装飾的構図          |       |        | 4     |
|        | 7  | 三面図を基に立体を想定する実習                     |       |        | 4     |
|        | 8  | 自転車、バイク、車、ヘリコプター、飛行機等から2点選んで描写実習    |       |        | 4     |
|        | 9  | 道路、信号、建物、山々、空等を含む2点の描写実習            |       |        | 4     |
|        | 10   | 石膏デッサン(メディチ像)                       |       |        | 4     |
|        | 11   | 食べ物の表現 :ラーメン、カレー、パスタ、揚げ物、一品料理(*選択制) |       |        | 4     |
|        | 12   | 色鉛筆表現(5)、植物の模写                      |       |        | 4     |
|        | 13   | 自画像の制作                              |       |        | 4     |
|        | 14   |                                     |       |        |       |
|        | 15   |                                     |       |        |       |
|        | 16   |                                     |       |        |       |
|        | 17   |                                     |       |        |       |
|        | 18   |                                     |       |        |       |
|        | 19   |                                     |       |        |       |
|        | 20   |                                     |       |        |       |
|        | 21   |                                     |       |        |       |
|        | 22   |                                     |       |        |       |
|        | 23   |                                     |       |        |       |
|        | 24   |                                     |       |        |       |
|        | 25   |                                     |       |        |       |
|        | 26   |                                     |       |        |       |
|        | 27   |                                     |       |        |       |
|        | 28   |                                     |       |        |       |
|        | 29   |                                     |       |        |       |
|        | 30   |                                     |       |        |       |
|        | 合計時間数  |                                     |       |        | 47    |
| 教科書    | PDFベースの独自教材(授業以前に共有、授業の初めに印刷し配布し演習する形式)  |                                     |       |        |       |
| 時間外学習  | 各自のペースで人物や生物、静物、景色などの写真を撮影し、分類を行う。   |                                     |       |        |       |
|        | 学校付近のビルなどの時間帯別の定点観測、光の当たり方、色の移り変わりの理解  |                                     |       |        |       |
| 成績評価方法 | 出席率20pt、授業態度・レポート30pt、課題提出・授業内筆記テスト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 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年制) 1年次  | 授業方法                                 | 講義・演習  | 講義時期   | 通年    |
|---------|--|--------------------------------------|--------|--------|-------|
| 授業科目    | webデザイン I  | 担当者                                  | 佐久本 愛海 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要    | Webデザイナーになるために必要なhtml,cssで作りやすいデザインの制作・webサイトを見るユーザーが分かりやすいデザインの制作知識とhtml,cssで作るwebサイトのデザイン・ノーコードで作るwebサイトのデザイン2パターンのwebサイトのデザインが学習できる。  |                                      |        |        |       |
| 到達目標    | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ユーザー視点に立って分かりやすいwebサイトのデザインができる。</li> <li>・html,cssで構築する用のwebサイトのコンピュータをAdobeXDを使用して作成することができる。</li> <li>・ノーコードのwebサイト制作できるSTUDIOを使用して、webサイトを制作することができる。</li> </ul> |                                      |        |        |       |
| 授業計画    | 内 容  |                                      |        |        | 授業時間数 |
|         | 1  | オリエンテーション                            |        |        | 2     |
|         | 2  | 実際にXDを操作してみよう                        |        |        | 2     |
|         | 3  | レトロ・ムーンのwebコーディング用カンパデータ作成①          |        |        | 2     |
|         | 4  | レトロ・ムーンのwebコーディング用カンパデータ作成②          |        |        | 2     |
|         | 5  | レトロ・ムーンのwebコーディング用カンパデータ作成③          |        |        | 2     |
|         | 6  | レトロ・ムーンのwebコーディング用カンパデータ作成④          |        |        | 2     |
|         | 7  | レトロ・ムーンのwebコーディング用カンパデータ:プロトタイプ編     |        |        | 2     |
|         | 8  | レトロ・ムーンのwebコーディング用カンパデータ:材料書き出し編     |        |        | 2     |
|         | 9  | ノーコードのでwebサイトを作るSTUDIOの説明            |        |        | 2     |
|         | 10   | ノーコードで作るwebサイトのカンパデータ作成①             |        |        | 2     |
|         | 11   | ノーコードで作るwebサイトのカンパデータ作成②             |        |        | 2     |
|         | 12   | ノーコードで作るwebサイトのカンパデータ作成③             |        |        | 2     |
|         | 13   | ノーコードで作るwebサイトのカンパデータ作成④             |        |        | 2     |
|         | 14   | ノーコードで作るwebサイトのカンパデータ作成⑤             |        |        | 2     |
|         | 15   | ノーコードで作るwebサイトのカンパデータ作成⑥             |        |        | 2     |
|         | 16   | ノーコードで作るwebサイトのカンパデータ作成⑦             |        |        | 2     |
|         | 17   | ノーコードで作るwebサイトの作成①/STUDIOについての説明・使い方 |        |        | 2     |
|         | 18   | ノーコードで作るwebサイトの作成②                   |        |        | 2     |
|         | 19   | ノーコードで作るwebサイトの作成③                   |        |        | 2     |
|         | 20   | ノーコードで作るwebサイトの作成④                   |        |        | 2     |
|         | 21   | ノーコードで作るwebサイトの作成⑤                   |        |        | 4     |
|         | 22   | ノーコードで作るwebサイトの作成⑥                   |        |        | 4     |
|         | 23   | ノーコードで作るwebサイトの作成⑦                   |        |        | 4     |
|         | 合計時間数  |                                      |        |        | 52    |
| 教科書     | 自作のテキスト  |                                      |        |        |       |
| 時間外学習   | 授業内で完成できなかった作品の提出・ミニテストの提出。  |                                      |        |        |       |
| 成績評価 方法 | 記入式テキスト20pt・作品提出40pt・作品完成度40pt   |                                      |        |        |       |
|         | ミニテストの提出がされているかどうか・作品においては、課題内容が反映されているかどうかを総合的に評価する。  |                                      |        |        |       |
| 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(2年制) 1年次  | 授業方法                    | 講義、演習 | 講義時期   | 通年    |
| 授業科目      | Webコーディング I  | 担当者                     | 與儀 和智 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要      | Webコーダー・Webデザイナーになるために必要なHTMLの知識・CSS知識・レスポンシブの知識を学習します。                                    |                         |       |        |       |
| 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。<br>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    |       |        | 6     |
|           | 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  |                         |       |        | 68    |
| 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<br>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(2年制) 1年次   | 授業方法                              | 講義、演習 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | ITリテラシー I   | 担当者                               | 浦崎 直登 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 創作活動で必須となる「法規」や「モラル」の学習を通して、実務での適切な行動や判断の土台となる「情報活用力」を身に付ける。  |                                   |       |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・トラブルを回避し、インターネット社会で生きるための適切な判断と行動ができる。</li> <li>・利用者として、他人の著作権を侵害せず正しく著作物を利用できる。</li> </ul> |                                   |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                                   |       |        | 授業時間数 |
|        | 1   | iBut概要 インターネット利用にまつわるトラブルの実例      |       |        | 1     |
|        | 2   | インターネットの基礎知識                      |       |        | 1     |
|        | 3   | インターネットのしくみ                       |       |        | 2     |
|        | 4   | コンピュータウィルス                        |       |        | 2     |
|        | 5   | セキュリティ                            |       |        | 2     |
|        | 6   | インターネットでの被害                       |       |        | 2     |
|        | 7   | インターネット関連の法規                      |       |        | 2     |
|        | 8   | インターネット利用者のモラル                    |       |        | 2     |
|        | 9   | 検定対策 iBUTインターネットベーシックユーザーテスト      |       |        | 8     |
|        | 10  |                                   |       |        |       |
|        | 11  | 導入 ビジネスと法に関する基礎知識                 |       |        | 2     |
|        | 12  | 著作権法の知識(著作物) 著作権法の知識(著作者)         |       |        | 4     |
|        | 13  | 著作権法の知識(著作者人格権)                   |       |        | 4     |
|        | 14  | 著作権法の知識(著作者の権利)                   |       |        | 2     |
|        | 15  | 著作権法の知識(著作権の制限) (著作権の登録)          |       |        | 2     |
|        | 16  | 著作権法の知識(著作物の保護期間) (著作権の変動と著作物の利用) |       |        | 2     |
|        | 17  | 著作隣接権                             |       |        | 10    |
|        | 18  | 著作権の侵害と救済                         |       |        | 2     |
|        | 19  | 著作権の周辺問題                          |       |        | 2     |
|        | 20  | 著作権・著作隣接権に関する国際条約等                |       |        | 2     |
|        | 21  | 著作権ビジネス                           |       |        | 2     |
|        | 22  | 著作物の製作を委託・受託する際の留意点               |       |        | 2     |
|        | 23  | 情報社会と情報モラル                        |       |        | 2     |
|        | 24  | 過去問題演習① ②                         |       |        | 10    |
|        | 25  |                                   |       |        |       |
|        | 26  |                                   |       |        |       |
|        | 27  |                                   |       |        |       |
|        | 28  |                                   |       |        |       |
|        | 29  |                                   |       |        |       |
|        | 30  |                                   |       |        |       |
|        | 合計時間数   |                                   |       |        | 70    |
| 教科書    | インターネットベーシックユーザーテキスト ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト初級問題集  |                                   |       |        |       |
| 時間外学習  | 適切に処理した著作物を用いた作品1点を制作(映像作品)   |                                   |       |        |       |
| 成績評価方法 | 章ごとの理解度テスト30pt、過去演習問題40pt、検定取得状況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                                |       |        |       |
| 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年制) 1年次   | 授業方法              | 講義、演習  | 講義時期   | 前期    |
|--------|---|-------------------|--------|--------|-------|
| 授業科目   | DTP実習 I A   | 担当者               | 大槻 絵里子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | グラフィックデザインツールの基本操作を学び、演習によるデザイン制作を行う。   |                   |        |        |       |
| 到達目標   | 1.Photoshop検定スタンダード級以上を取得できる<br>2.Illustrator検定スタンダード級以上を取得できる                            |                   |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                   |        |        | 授業時間数 |
|        | 1   | Photoshopの起動と基本操作 |        |        | 2     |
| 2      | 写真補正(ドリル01～05)  |                   |        | 2      |       |
| 3      | トリミング、画像解像度(ドリル06、07)   |                   |        | 2      |       |
| 4      | 選択ツール(ドリル08、09)選択範囲の調整(ドリル13、14)  |                   |        | 2      |       |
| 5      | マスク(ドリル10～12)クリッピングマスク、パス(ドリル15、16)   |                   |        | 2      |       |
| 6      | 文字(ドリル17～19)シェイプ、書き出し(ドリル20～22)   |                   |        | 2      |       |
| 7      | レタッチ(ドリル23～31)  |                   |        | 2      |       |
| 8      | スマートオブジェクト、レイヤー、アートワーク(ドリル32～34)  |                   |        | 2      |       |
| 9      | グラデーション、ロゴ制作(ドリル35、36)  |                   |        | 2      |       |
| 10     | 演習(ドリルP180)演習(ドリルP186)□   |                   |        | 2      |       |
| 11     | 検定対策・問題集  |                   |        | 20     |       |
| 12     | illustratorの起動と基本操作、基本の図形で絵を描く(ドリル01～02)ガイド(ドリル09)  |                   |        | 3      |       |
| 13     | ブラシ、ブレンド(ドリル03、04)□   |                   |        | 2      |       |
| 14     | ペンツール(ドリル05～08)   |                   |        | 3      |       |
| 15     | 切り抜き(ドリル11)   |                   |        | 3      |       |
| 16     | 色と描画モード(ドリル16、17)   |                   |        | 2      |       |
| 17     | グラデーション、パターン(ドリル18、21)  |                   |        | 2      |       |
| 18     | 演習(ドリル22～29)□   |                   |        | 12     |       |
| 19     | 文字組(ドリル30～36)   |                   |        | 8      |       |
| 20     | 演習(ドリルP180)演習(ドリルP184)演習(ドリルP188)   |                   |        | 8      |       |
| 21     | 検定対策・問題集  |                   |        | 20     |       |
| 22     |   |                   |        |        |       |
| 23     |   |                   |        |        |       |
| 24     |   |                   |        |        |       |
| 25     |   |                   |        |        |       |
| 26     |   |                   |        |        |       |
| 27     |   |                   |        |        |       |
| 28     |   |                   |        |        |       |
| 29     |   |                   |        |        |       |
| 30     |   |                   |        |        |       |
|        | 合計時間数   |                   |        |        | 103   |
| 教科書    | フォトショの5分ドリル/Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード問題集<br>イラストの5分ドリル/Illustrator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  | 検定対策として模擬問題の直し  |                   |        |        |       |
| 成績評価方法 | 検定取得60pt(1部30pt・2部30pt)、提出物20pt、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   | 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（2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IB  | 担当者                  | 佐久本愛海 | 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"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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)</li> </ul> |                      |       |        |       |
| 授業計画    | 内 容   |                      |       |        | 授業時間数 |
|         | 1   | 【センスアップセミナーに向けての準備】  |       |        | 20    |
|         | 2   | 【センスアップセミナー・就活キックオフ】 |       |        | 15    |
|         | 3   | 【インターンシップに向けての準備】    |       |        | 12    |
|         | 4   | 【インターンシップ】□          |       |        | 42    |
|         | 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   |                      |       |        | 89    |
| 教科書     | 就職活動の進め方  |                      |       |        |       |
| 時間外学習   | 特になし  |                      |       |        |       |
| 成績評価 方法 | インターンシップ40pt、センスアップセミナー評価60pt、<br>インターンシップの評価は、実際に企業にインターンシップに行ったかを評価します。   |                      |       |        |       |
| 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年制） 1年次   | 授業方法              | 講義、演習 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目    | キャリアデザインIA  | 担当者               | 佐久本愛海 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要    | 学校生活を有意義に過ごすために必要なスケジュール管理、級友同士の輪作り、協働しながら学び合う雰囲気を醸成する。   |                   |       |        |       |
| 到達目標    | <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラスメートとの協力や自身のコミュニケーション能力が向上し、チームでの作業もスムーズに行える。</li> <li>・クラスメートとのコミュニケーションを通じて、自分のアイデアや意見を明確に表現し、他者に伝える能力が向上する。</li> </ul> |                   |       |        |       |
| 授業計画    | 内 容   |                   |       |        | 授業時間数 |
|         | 1   | 【新入生オリエンテーション】回   |       |        | 3     |
|         | 2   | 【新入生歓迎球技大会】回      |       |        | 5     |
|         | 3   | 【1・2年合同 デザインキャンプ】 |       |        | 43    |
|         | 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   |                   |       |        | 51    |
| 教科書     | 就職活動の進め方  |                   |       |        |       |
| 時間外学習   | 特になし  |                   |       |        |       |
| 成績評価 方法 | 作品完成度50pt、提出物50pt<br>作品完成度、提出物はデザインキャンプで制作した作品の評価   |                   |       |        |       |
| 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(2年制) 1年次                      | 授業方法                               | 演習、講義  | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | DTP実習 I B                              | 担当者                                | 大槻 絵里子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | Illustrator、Photoshopを駆使しオリジナル作品を制作する。 |                                    |        |        |       |
| 到達目標   | ・制作する広告に合わせてアプリの使い分けと納品ができる            |                                    |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容                                    |                                    |        |        | 授業時間数 |
|        | 1                                      | PhotoshopとIllustratorを使った演習①チラシ制作  |        |        | 10    |
|        | 2                                      | PhotoshopとIllustratorを使った演習②ポスター制作 |        |        | 10    |
|        | 3                                      | PhotoshopとIllustratorを使った演習③名刺制作   |        |        | 10    |
|        | 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                                  |                                    |        |        | 30    |
| 教科書    | フォトショの5分ドリル、イラレの5分ドリル                  |                                    |        |        |       |
| 時間外学習  | 常に作品の質を向上させる努力をしてください。                 |                                    |        |        |       |
| 成績評価方法 | 提出物80pt、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   | 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(2年制) 2年次   | 授業方法                              | 講義、演習 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | ITリテラシー実習   | 担当者                               | 浦崎 直登 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 社会で必須となる「表計算ソフト」の操作方法や「法規・モラル」などの「情報活用力」を身に付ける。   |                                   |       |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>表計算ソフトで表やグラフを作成し、目的に応じて適切な関数を選択することができる。</li> <li>トラブルを回避し、インターネット社会で生きるための適切な判断と行動ができる。</li> <li>利用者として、他人の著作権を侵害せず正しく著作物を利用できる。</li> </ul> |                                   |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                                   |       |        | 授業時間数 |
|        | 1   | ITリテラシースケジュール説明・Excelで出来る事        |       |        | 1     |
|        | 2   | データの編集・表の編集                       |       |        | 3     |
|        | 3   | ブックの印刷・グラフと図形の作成                  |       |        | 3     |
|        | 4   | ブックの利用と管理                         |       |        | 2     |
|        | 5   | 関数                                |       |        | 4     |
|        | 6   | データベース機能                          |       |        | 2     |
|        | 7   | 検定対策 練習問題/模擬問題                    |       |        | 10    |
|        | 8   |                                   |       |        |       |
|        | 9   | iBut概要 インターネット利用にまつわるトラブルの実例      |       |        | 1     |
|        | 10  | インターネットの基礎知識・インターネットのしくみ          |       |        | 3     |
|        | 11  | コンピュータウィルス /セキュリティ                |       |        | 4     |
|        | 12  | インターネットでの被害                       |       |        | 2     |
|        | 13  | インターネット関連の法規                      |       |        | 2     |
|        | 14  | インターネット利用者のモラル                    |       |        | 2     |
|        | 15  | 検定対策 iBUT過去問題                     |       |        | 8     |
|        | 16  |                                   |       |        |       |
|        | 17  | 導入 ビジネスと法に関する基礎知識                 |       |        | 2     |
|        | 18  | 著作権法の知識(著作物) 著作権法の知識(著作者)         |       |        | 4     |
|        | 19  | 著作権法の知識(著作者人格権)                   |       |        | 4     |
|        | 20  | 著作権法の知識(著作者の権利)                   |       |        | 2     |
|        | 21  | 著作権法の知識(著作権の制限) (著作権の登録)          |       |        | 2     |
|        | 22  | 著作権法の知識(著作物の保護期間) (著作権の変動と著作物の利用) |       |        | 2     |
|        | 23  | 著作隣接権                             |       |        | 10    |
|        | 24  | 著作権の侵害と救済                         |       |        | 2     |
|        | 25  | 著作権の周辺問題                          |       |        | 2     |
|        | 26  | 著作権・著作隣接権に関する国際条約等                |       |        | 2     |
|        | 27  | 著作権ビジネス                           |       |        | 2     |
|        | 28  | 著作物の製作を委託・受託する際の留意点               |       |        | 2     |
|        | 29  | 情報社会と情報モラル                        |       |        | 2     |
|        | 30  | 過去問題演習① ②                         |       |        | 10    |
|        | 合計時間数   |                                   |       |        | 95    |
| 教科書    | Excelクイックマスター基本編/3級問題集 iBUTテキスト B著作権検定 初級公式テキスト/初級問題集   |                                   |       |        |       |
| 時間外学習  |   |                                   |       |        |       |
| 成績評価方法 | 章ごとの理解度テスト30pt、過去演習問題40pt、検定取得状況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(2年制) 2年次   | 授業方法                    | 講義、演習 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | レイアウトデザインⅡA   | 担当者                     | 佐久本愛海 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | ・クライアントの依頼通りにターゲット・ブランドイメージを守りつつ、情報が整理されてわかりやすいレイアウトのデザインを学習します。                          |                         |       |        |       |
| 到達目標   | ・提示されたターゲット・依頼内容に従って情報の整理をしながらレイアウトデザインができる。<br>・DTPに限らず、WEBや動画のデザインにも情報整理のレイアウト方法を応用できる。 |                         |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                         |       |        | 授業時間数 |
|        | 1   | 01_レトロポスターを□作ろう         |       |        | 6     |
|        | 2   | 01_レトロポスターを□作ろう_フィードバック |       |        | 6     |
|        | 3   | 02_ドナツのメニュー□表を作ろう       |       |        | 6     |
|        | 4   | 02_ドナツのメニュー□表_フィードバック   |       |        | 6     |
|        | 5   | 03_おしながきを□作ろう           |       |        | 6     |
|        | 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   |                         |       |        | 30    |
| 教科書    | 自作のテキスト   |                         |       |        |       |
| 時間外学習  | 授業内で完成できなかった作品の制作・提出  |                         |       |        |       |
| 成績評価方法 | 作品提出50pt・作品完成度50pt  |                         |       |        |       |
|        | 作品においては、課題内容が反映されているかどうかを総合的に評価する。  |                         |       |        |       |
| 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(2年制) 2年次   | 授業方法                        | 講義、演習 | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | レイアウトデザインⅡB   | 担当者                         | 佐久本愛海 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | ・クライアントの依頼通りにターゲット・ブランドイメージを守りつつ、情報が整理されてわかりやすいレイアウトのデザインを学習します。                          |                             |       |        |       |
| 到達目標   | ・提示されたターゲット・依頼内容に従って情報の整理をしながらレイアウトデザインができる。<br>・DTPに限らず、WEBや動画のデザインにも情報整理のレイアウト方法を応用できる。 |                             |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                             |       |        | 授業時間数 |
|        | 1   | 03_おしながきを□作ろう_フィードバック       |       |        | 7     |
|        | 2   | 04_広島観光ポスターを□作ろう            |       |        | 5     |
|        | 3   | 04_広島観光ポスターを□作ろう_フィードバック    |       |        | 5     |
|        | 4   | 05_猫カフェポスターを□作ろう            |       |        | 5     |
|        | 5   | 05_猫カフェポスターを□作ろう_フィードバック    |       |        | 5     |
|        | 6   | 06_ポスターのメニュー□□表を作ろう         |       |        | 5     |
|        | 7   | 06_ポスターのメニュー□□表を作ろう_フィードバック |       |        | 5     |
|        | 8   | 07_ワインのポスターを□作ろう            |       |        | 5     |
|        | 9   | 07_ワインのポスターを□作ろう_フィードバック    |       |        | 5     |
|        | 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   |                             |       |        | 47    |
| 教科書    | 自作のテキスト   |                             |       |        |       |
| 時間外学習  | 授業内で完成できなかった作品の提出・ミニテストの提出。   |                             |       |        |       |
| 成績評価方法 | 記入式テキスト20pt・作品提出40pt・作品完成度40pt  |                             |       |        |       |
|        | ミニテストの提出がされているかどうか・作品においては、課題内容が反映されているかどうかを総合的に評価する。                                     |                             |       |        |       |
| 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(2年制) 2年次  | 授業方法               | 講義、演習  | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | キャリアデザインⅡA   | 担当者                | 大槻 絵里子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 業界研究や企業研究を基に、各学生の希望職種に応じた就職活動を進める。   |                    |        |        |       |
| 到達目標   | 1.希望する職種に就職活動し内定を貰う<br>2.就職がゴールではなく長期的な目線で自身のキャリアプランを構築する<br>3.文章力、行動力、問題解決力を養い人間的成長を目指す |                    |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |                    |        |        | 授業時間数 |
|        | 1  | オリエンテーション、ヒューマンスキル |        |        | 8     |
|        | 2  | 新入生歓迎イベント準備        |        |        | 2     |
|        | 3  | 新入生歓迎イベント          |        |        | 5     |
|        | 4  | 求人情報の収集、企業研究       |        |        | 6     |
|        | 5  | 企業訪問、面接、応募の流れ      |        |        | 6     |
|        | 6  | 面接練習、個別ガイダンス       |        |        | 10    |
|        | 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  |                    |        |        | 37    |
| 教科書    | KBC学園 就職活動の進め方   |                    |        |        |       |
| 時間外学習  | 普段から業界研究は行ってください。  |                    |        |        |       |
| 成績評価方法 | 就職活動状況40pt、授業態度30pt、提出物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                 |        |        |       |
| 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年制) 2年次  | 授業方法   | 講義、演習 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | webデザインⅡ   | 担当者  | 佐久本愛海 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | SNS広告の分析からデザイン制作、配信、そして結果の分析までを一連のフローを通し、SNS運用・SNS広告のデジタルマーケティングを学習します。  |  |       |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・配信後にデータを収集し、結果を分析できる。</li> <li>・コピー、画像、動画データ、適切なCTAを組み合わせてターゲットにヒットする広告をデザインができる。</li> </ul> |  |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |  |       |        | 授業時間数 |
|        | 1  | オリエンテーション～webデザインⅡの学習内容～                                     |       |        | 1     |
|        | 2  | 一番使用頻度の高いSNSの分析をしよう！【グループワーク分析】                              |       |        | 3     |
|        | 3  | 一番使用頻度の高いSNSの分析をしよう！【発表】                                     |       |        | 2     |
|        | 4  | 実際に配信するSNS広告を制作をしよう！【案出し・ラフ】                                 |       |        | 3     |
|        | 5  | 実際に配信するSNS広告を制作をしよう！【フィードバック】                                |       |        | 3     |
|        | 6  | 実際に配信するSNS広告を制作をしよう！【修正・案出し・ラフ】                              |       |        | 3     |
|        | 7  | 実際に配信するSNS広告を制作をしよう！<br>【作業→フィードバック→修正→配信まで】                 |       |        | 26    |
|        | 8  | 実際に配信したSNS広告の結果を分析しよう！【振り返り】                                 |       |        | 2     |
|        | 9  | 実際に配信したSNS広告の結果を分析し、1種類作成しよう！<br>【作業(ブラッシュアップ)→フィードバック→配信まで】 |       |        | 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  |  |       |        | 47    |
| 教科書    | 自作テキスト   |  |       |        |       |
| 時間外学習  | 特になし   |  |       |        |       |
| 成績評価方法 | 作品提出50pt・作品完成度50pt□<br>作品においては、提示した課題内容が反映されているかどうかを総合的に評価する。  |  |       |        |       |
| 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(2年制) 2年次  | 授業方法                              | 講義、演習 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | Web制作II  | 担当者                               | 加納 斉親 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | レスポンスWebデザイン及びランディングページの作成を行い、より実践的な知識・技術を学習する。                                |                                   |       |        |       |
| 到達目標   | 上記運用や制作に必要な原理を理解し、個人でWEBサイトを一から制作できる。<br>他者の組んだWEBページの改造ができる。CMSを使ったWEB販促ができる。 |                                   |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |                                   |       |        | 授業時間数 |
|        | 1  | WEBサイトの特徴をソースレベルで理解する。QRコードとは？    |       |        | 2     |
|        | 2  | ブラウザを使って表現できる事、その可能性について。QRコード活用方 |       |        | 2     |
|        | 3  | キレイだけど軽いデータの創り方、GIFアニメを軽くする       |       |        | 4     |
|        | 4  | Wordpressインストール、WEBサイト公開に最低限必要な事  |       |        | 6     |
|        | 5  | Wordpressで記事を公開する手順、必要なHTML/CSS知識 |       |        | 4     |
|        | 6  | HTML・CSSを使ってできる事、表現の種類、できない事の理解   |       |        | 4     |
|        | 7  | Javascriptを使うとできる事、通販サイト構築に必要な要素  |       |        | 4     |
|        | 8  | 覚えた知識と技術でWordPressサイトをブラッシュアップ！   |       |        | 6     |
|        | 9  | アンケートフォーム制作と個人情報の取り扱いについて基礎編      |       |        | 6     |
|        | 10   | プラグインを使ってできる事、基礎編                 |       |        | 4     |
|        | 11   | レスポンスデザインの基礎                      |       |        | 6     |
|        | 12   | 授業内中間確認テスト                        |       |        | 2     |
|        | 13   | PCとスマホに対応したWEBデザインを一から作る(デザイン作成)  |       |        | 6     |
|        | 14   | 上記をHTML・CSSで創り込む(コーディング)          |       |        | 6     |
|        | 15   | CSSでアニメーション                       |       |        | 4     |
|        | 16   | Photoshopアクション機能                  |       |        | 3     |
|        | 17   | アクセスログの回収と解析、効果的な利用方法について         |       |        | 4     |
|        | 18   | Wordpressの改造、テンプレートに機能追加          |       |        | 6     |
|        | 19   | 前期学習した内容のおさらい(テスト対策と技術確認)         |       |        | 5     |
|        | 20   | 授業内最終確認テスト                        |       |        | 2     |
|        | 21   |                                   |       |        |       |
|        | 22   |                                   |       |        |       |
|        | 23   |                                   |       |        |       |
|        | 24   |                                   |       |        |       |
|        | 25   |                                   |       |        |       |
|        | 26   |                                   |       |        |       |
|        | 27   |                                   |       |        |       |
|        | 28   |                                   |       |        |       |
|        | 29   |                                   |       |        |       |
|        | 30   |                                   |       |        |       |
|        | 合計時間数  |                                   |       |        | 86    |
| 教科書    | オリジナル教材、WEBサイトのソースコードハック、WEB上のフリー教材を活用   |                                   |       |        |       |
| 時間外学習  | 前期中に一般のWEBサイトを調査しレポートにまとめる。A4サイズPDF形式5ページ程度<br>2から3回実施                         |                                   |       |        |       |
| 成績評価方法 | 授業態度20pt、レポート30pt、課題提出・授業内筆記テスト50pt<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 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ⅡB   | 担当者   | 大槻 絵里子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 業界研究や企業研究を基に、各学生の希望職種に応じたキャリアを考察する。  |   |        |        |       |
| 到達目標   | 1.希望する職種に就職活動し内定を貰う<br>2.就職がゴールではなく長期的な目線で自身のキャリアプランを構築する<br>3.文章力、行動力、問題解決力を養い人間的成長を目指す |   |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |   |        |        | 授業時間数 |
|        | 1  | 未内定者<br>・個別ガイダンス<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>・就職試験受験後の振り返り<br><br>内定者<br>・社会人になるまでにやっておくべきことの確認<br>(外部イベントへの参加、オリジナル作品の制作)<br>・内定職種に必要な資格取得のための計画立案と実施 |        |        | 64    |
|        | 11   | NICE映画祭、デザインコンプ見学   |        |        | 15    |
|        | 12   |   |        |        |       |
|        | 13   |   |        |        |       |
|        | 14   |   |        |        |       |
|        | 15   |   |        |        |       |
|        | 16   |   |        |        |       |
|        | 17   |   |        |        |       |
|        | 18   |   |        |        |       |
|        | 19   |   |        |        |       |
|        | 20   |   |        |        |       |
|        | 合計時間数  |   |        |        | 79    |
| 教科書    | KBC学園就職活動の進め方  |   |        |        |       |
| 時間外学習  |  |   |        |        |       |
| 成績評価方法 | 就職活動状況40pt、授業態度30pt、提出物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  |        |        |       |
| 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年制) 2年次  | 授業方法                   | 講義、演習 | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | 映像制作ⅡA   | 担当者                    | 浦崎 直登 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | アニメ制作や実写合成、エフェクト効果などの技術・知識を学習する事で映像表現の幅を広げる。   |                        |       |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・目的に応じた絵コンテが描けるようになる。</li> <li>・状況に応じた編集ソフトの選択や操作が独自で出来るようになる。</li> <li>・映像素材やアニメーション素材が独自で合成できるようになる。</li> </ul> |                        |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |                        |       |        | 授業時間数 |
|        | 1  | 【構図・アングル・トリミング】それぞれの効果 |       |        | 2     |
|        | 2  | 縦位置映像絵コンテ作成            |       |        | 5     |
|        | 3  | 縦位置映像撮影・編集             |       |        | 10    |
|        | 4  | アニメーション制作              |       |        | 5     |
|        | 5  | 実写合成(アニメーション)          |       |        | 6     |
|        | 6  | 映像作品制作(沖縄デジタル映像祭出品作品)  |       |        | 20    |
|        | 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  |                        |       |        | 48    |
| 教科書    | 自作プリント教材・参考映像作品  |                        |       |        |       |
| 時間外学習  | 沖縄デジタル映像祭2024出品作品制作  |                        |       |        |       |
| 成績評価方法 | 課題作品の完成度20pt、アニメーション作品の完成度30pt、映像際出品作品の完成度50pt<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 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年制) 2年次   | 授業方法                           | 講義、演習 | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | 映像制作ⅡB  | 担当者                            | 浦崎 直登 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | '動画フォーマットや視聴デバイスの特性を学習し、実務を想定した実践的な映像制作を行う。   |                                |       |        |       |
| 到達目標   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・デバイスに応じたフォーマットの選択や書き出し設定が独自でできるようになる。</li> <li>・状況に応じた編集ソフトの選択や操作が独自でできるようになる。</li> <li>・映像素材やアニメーション素材が独自で合成できるようになる。</li> </ul> |                                |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                                |       |        | 授業時間数 |
|        | 1   | PremiereProの基本を知る              |       |        | 2     |
|        | 2   | トランジションとエフェクトで動画を演出する          |       |        | 4     |
|        | 3   | テロップ・BGMを設定する                  |       |        | 4     |
|        | 4   | オーディオを編集する                     |       |        | 4     |
|        | 5   | PremiereProから出力する              |       |        | 2     |
|        | 6   | Aftereffectsの基本を知る             |       |        | 2     |
|        | 7   | テキストアニメーションを作成する               |       |        | 4     |
|        | 8   | シェイプとマスクを利用したアニメーションを作成する      |       |        | 4     |
|        | 9   | レイヤー・エフェクトを活用する                |       |        | 4     |
|        | 10  | Aftereffectsから出力する             |       |        | 2     |
|        | 11  | PremiereProとAftereffectsを連携させる |       |        | 4     |
|        | 12  | CM作品制作                         |       |        | 4     |
|        | 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    | PremierePro&ムービー制作の教科書・自作プリント教材・参考映像作品  |                                |       |        |       |
| 時間外学習  |   |                                |       |        |       |
| 成績評価方法 | 理解度テスト50pt、課題作品の完成度50pt<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 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年制) 2年次   | 授業方法                            | 講義、演習  | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | 商業デザインA   | 担当者                             | 大槻 絵里子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 他学科とのコラボ制作、販促コンペへの挑戦など、クライアントを想定したチーム制作を学習する。   |                                 |        |        |       |
| 到達目標   | 1.販促コンペにオリジナル企画を応募する<br>2.企画書の作成、プレゼンテーションを自分たちで実施することができる<br>3.チームメンバーと連携を取り納期までのスケジュール管理をすることができる |                                 |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                                 |        |        | 授業時間数 |
|        | 1   | 商業デザインとは。広告、広報、ディレクターとは         |        |        | 2     |
|        | 2   | デザインの歴史                         |        |        | 2     |
|        | 3   | 企画・広報について                       |        |        | 4     |
|        | 4   | 販促コンペ企画立案                       |        |        | 12    |
|        | 5   | 販促コンペ応募                         |        |        | 8     |
|        | 6   | ゲームプログラムコースコラボ(チーム分け、オリエンテーション) |        |        | 4     |
|        | 7   | ゲームプログラムコースコラボ(チーム制作)           |        |        | 30    |
|        | 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   |                                 |        |        | 62    |
| 教科書    | オリジナルテキスト   |                                 |        |        |       |
| 時間外学習  |   |                                 |        |        |       |
| 成績評価方法 | 授業態度40pt、提出物30pt、コンペ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                              |        |        |       |
| 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年制) 1年次   | 授業方法                           | 講義、演習  | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | 商業デザインB   | 担当者                            | 大槻 絵里子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 他学科とのコラボ制作などクライアントを想定したチーム制作を学習する。  |                                |        |        |       |
| 到達目標   | 1.販促コンペにオリジナル企画を応募する<br>2.企画書の作成、プレゼンテーションを自分たちで実施することができる<br>3.チームメンバーと連携を取り納期までのスケジュール管理をすることができる |                                |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                                |        |        | 授業時間数 |
|        | 1   | ICTマネジメント科コラボ(チーム分け、オリエンテーション) |        |        | 6     |
|        | 2   | ICTマネジメント科コラボ(チームチーム制作)        |        |        | 25    |
|        | 3   | ICTマネジメント科コラボ(プレゼンテーション)       |        |        | 5     |
|        | 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                          |        |        |       |
| 教科書    | なし  |                                |        |        |       |
| 時間外学習  |   |                                |        |        |       |
| 成績評価方法 | 授業態度40pt、提出物30pt、コンペ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                             |        |        |       |
| 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年制) 1年次                                      | 授業方法                             | 講義、演習  | 講義時期   | 前期    |
| 授業科目   | 作品制作Ⅱ  | 担当者                              | 大槻 絵里子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 1年生と合同のデザインキャンプを通しチーム体制の動きとディレクション力を養う。                |                                  |        |        |       |
| 到達目標   | 1.課題に沿ったデザイン制作を行い納期内に提出する<br>2.1年生をフォローしながらチームとして連携をとる |                                  |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容  |                                  |        |        | 授業時間数 |
|        | 1  | デザインキャンプ準備(チーム分け、課題確認、1年生への指示準備) |        |        | 10    |
|        | 2  | デザインキャンプ                         |        |        | 38    |
|        | 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  |                                  |        |        | 48    |
| 教科書    | なし   |                                  |        |        |       |
| 時間外学習  |  |                                  |        |        |       |
| 成績評価方法 | 授業態度70pt、提出物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                               |        |        |       |
| 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                         | 浦崎 直登 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 「就労意欲」の向上と「志」の育みを目的に、社会から必要とされる「永久戦力」となる為の準備を整える。                     |                             |       |        |       |
| 到達目標   | 志高い人々に学び、能動的に行動するために考える力、伝える力を磨き、自身の働き方、社会人としてのあり方を整理し自身の「志」(目標)を立てる。 |                             |       |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                             |       |        | 授業時間数 |
|        | 1   | 志学Ⅱ 序章                      |       |        | 2     |
|        | 2   | 志学Ⅱ 第1章 志とは                 |       |        | 2     |
|        | 3   | 志学Ⅱ 第2章 感化力「志」高く生きた人に学ぶ     |       |        | 6     |
|        | 4   | 志学Ⅱ 第3章 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く |       |        | 2     |
|        | 5   | 志学Ⅱ 第4章 考える力(思考力)を磨く        |       |        | 6     |
|        | 6   | 志学Ⅱ 第5章 私の「志」               |       |        | 2     |
|        | 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   |                             |       |        | 20    |
| 教科書    | KBC学園 志学Ⅰ・Ⅱ   |                             |       |        |       |
| 時間外学習  | 「私のロールモデル」プレゼンテーション資料作成   |                             |       |        |       |
| 成績評価方法 | 取り組み姿勢30pt、科目終了後の授業レポート70pt<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 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年制) 1年次   |                     | 授業方法 | 講義、演習  | 講義時期   | 後期    |
| 授業科目   | 卒業制作  |                     | 担当者  | 大槻 絵里子 | 科目必修区分 | 必修    |
| 授業概要   | 個人またはチームで課題を定義し、これまでに学んだ知識・技術を用いて、成果物を作成する。   |                     |      |        |        |       |
| 到達目標   | 1.これまで学んだことを活かしてスケジュール管理、ターゲットリサーチ、デザイン制作を行う<br>2.kbc学園祭にて物販の売り上げ目標を達成する<br>3.早期出社の学生は内定先の仕事に従事するとともに報連相を徹底し早期離職を予防する |                     |      |        |        |       |
| 授業計画   | 内 容   |                     |      |        |        | 授業時間数 |
|        | 1   | 学園祭の概要確認・出し物話し合い    |      |        |        | 10    |
|        | 2   | チーム分け、作業分担、スケジュール構築 |      |        |        | 8     |
|        | 3   | リサーチ                |      |        |        | 20    |
|        | 4   | デザイン制作              |      |        |        | 53    |
|        | 5   | 学園祭                 |      |        |        |       |
|        | 6   | 作品のオンライン販売          |      |        |        | 50    |
|        | 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   |                     |      |        |        | 141   |
| 教科書    |   |                     |      |        |        |       |
| 時間外学習  | 作品のオンライン販売展開  |                     |      |        |        |       |
| 成績評価方法 | 授業態度40pt、作品完成度30pt、学校への貢献度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                  |      |        |        |       |
| 実務経験紹介 |   |                     |      |        |        |       |