2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　AIシステム学科

授業科目 （科目ID）	社会実習Ｘ	担当教員 （実務経験）	インターンシップ企業の担当者 有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	23	時間数	45時間
授業目的	インターンシップによる企業実習を通じて、直接的に実践力を身につける。				
到達目標	インターンシップ企業先の週間業務目標を達成できるように、業務（研修）遂行に努力し、実務を通じて技術力の向上を図る。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	インターンシップ企業先の担当者に、業務（研修）遂行状況について、相対的な判断にて評価してもらう。 「週間研修状況報告書」の提出をもって、外部研修の状況を把握する。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	学外での実習であり、企業における実際の仕事を通じて学習するため、各自の目標設定やスケジュール管理が大変重要となります。実習期間が有意義なものとなるように、コミュニケーションをしっかり取りながら、目標達成を目指してください。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	2	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	3	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	4	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	5	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	6	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	7	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	8	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	9	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	10	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	11	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	12	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	13	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	14	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	15	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	16	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	17	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

履修主題・ 履修内容	18	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	19	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	20	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	21	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	22	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	23	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	制作総合演習Ⅰ 21j217	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	3単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	45	時間数	90時間
授業目的	卒業制作という位置付けで最後の作品をチームで制作していく。				
到達目標	学校で学んだことの集大成として卒業制作作品を完成し、発表会で展示できる。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	60%	
	その他	40%	

履修上の 留意事項	チームで制作するゲームに対する意思統一を行い、全員がしっかりと役割分担して制作が進められるようにしていく。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	ワンシート企画書の作成	チームでゲームの草案を考え、ワンシートにまとめる。
	2	ワンシート企画書の作成	チームでゲームの草案を考え、ワンシートにまとめる。
	3	ワンシート企画書の作成	チームでゲームの草案を考え、ワンシートにまとめる。
	4	ワンシート企画書の作成	チームでゲームの草案を考え、ワンシートにまとめる。
	5	企画書の作成	作成した草案をもとにゲームの企画書を作成する。
	6	企画書の作成	作成した草案をもとにゲームの企画書を作成する。
	7	企画書の作成	作成した草案をもとにゲームの企画書を作成する。
	8	企画書の作成	作成した草案をもとにゲームの企画書を作成する。
	9	企画書の作成	作成した草案をもとにゲームの企画書を作成する。
	10	企画書の作成	作成した草案をもとにゲームの企画書を作成する。
	11	仕様書の作成	作成した企画書をもとに仕様書を作成する。
	12	仕様書の作成	作成した企画書をもとに仕様書を作成する。
	13	ガントチャートの作成	作成した仕様書に沿って、チームのガントチャートを作成する。
	14	ガントチャートの作成	作成した仕様書に沿って、チームのガントチャートを作成する。
	15	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	16	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	17	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。

履修主題・ 履修内容	18	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	19	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	20	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	21	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	22	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	23	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	24	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	制作するゲームのシステム構築を行う。
	25	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	26	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	27	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	28	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	29	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	30	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	31	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	32	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	33	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	34	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	35	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	36	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	37	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	38	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	39	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	40	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	41	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	42	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	43	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	44	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。
	45	卒業制作作品「プロトタイプ版」制作	ゲームに必要なデータ・処理を作成する。

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	技術研究Ⅰ 21j210	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	30	時間数	60時間
授業目的	現在ゲーム業界には、様々なゲームエンジンが存在します。また技術も多種多様な広がりを見せています。すべての技術を習得することは難しいのですが、この授業では少しでも多くの新しい技術の知識を増やすことを目的とします。				
到達目標	Unityを利用してゲームにおける演出方法の幅を広げる。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	60%	
	その他	40%	

履修上の 留意事項	

履修主題・履修内容

回数	履修主題	履修内容
1	開発環境の準備	Unityの設定を行います
2	シェーダの作成①	CG言語について学習します
3	シェーダの作成②	基本的なサーフェイスシェーダを作成します
4	シェーダの作成③	プロパティの設定方法を学習します
5	シェーダの作成④	エディタからテクスチャを設定します
6	シェーダの作成⑤	ライトの計算方法を学習します
7	シェーダの作成⑥	ライトの計算方法を学習します
8	シェーダの作成⑦	基本的なフラグメントシェーダを作成します
9	シェーダの作成⑧	様々な演出を行うシェーダを作成します
10	シェーダの作成⑨	様々な演出を行うシェーダを作成します
11	シェーダの作成⑩	様々な演出を行うシェーダを作成します
12	シェーダの作成⑪	様々な演出を行うシェーダを作成します
13	シェーダの作成⑫	様々な演出を行うシェーダを作成します
14	シェーダの作成⑬	様々な演出を行うシェーダを作成します
15	シェーダの作成⑭	様々な演出を行うシェーダを作成します
16	シェーダの作成⑮	様々な演出を行うシェーダを作成します
17	シェーダの作成⑯	様々な演出を行うシェーダを作成します

履修主題・ 履修内容	18	シェーダの作成⑰	様々な演出を行うシェーダを作成します
	19	シェーダの作成⑱	様々な演出を行うシェーダを作成します
	20	シェーダの作成⑲	様々な演出を行うシェーダを作成します
	21	シェーダの作成⑳	様々な演出を行うシェーダを作成します
	22	シェーダの作成㉑	様々な演出を行うシェーダを作成します
	23	シェーダの作成㉒	様々な演出を行うシェーダを作成します
	24	シェーダの作成㉓	様々な演出を行うシェーダを作成します
	25	シェーダの作成㉔	様々な演出を行うシェーダを作成します
	26	シェーダの作成㉕	様々な演出を行うシェーダを作成します
	27	シェーダの作成㉖	様々な演出を行うシェーダを作成します
	28	シェーダの作成㉗	様々な演出を行うシェーダを作成します
	29	シェーダの作成㉘	様々な演出を行うシェーダを作成します
	30	シェーダの作成㉙	様々な演出を行うシェーダを作成します

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　AIシステム学科

授業科目 （科目ID）	社会実習Ⅵ	担当教員 （実務経験）	インターンシップ企業の担当者 有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	23	時間数	45時間
授業目的	インターンシップによる企業実習を通じて、直接的に実践力を身につける。				
到達目標	インターンシップ企業先の週間業務目標を達成できるように、業務（研修）遂行に努力し、実務を通じて技術力の向上を図る。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	インターンシップ企業先の担当者に、業務（研修）遂行状況について、相対的な判断にて評価してもらう。 「週間研修状況報告書」の提出をもって、外部研修の状況を把握する。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	学外での実習であり、企業における実際の仕事を通じて学習するため、各自の目標設定やスケジュール管理が大変重要となります。実習期間が有意義なものとなるように、コミュニケーションをしっかり取りながら、目標達成を目指してください。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	2	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	3	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	4	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	5	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	6	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	7	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	8	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	9	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	10	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	11	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	12	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	13	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	14	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	15	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	16	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	17	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

履修主題・ 履修内容	18	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	19	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	20	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	21	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	22	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	23	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　ゲーム学科

授業科目 （科目ID）	技術研究Ⅱ 21j211	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・前期	必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	30	時間数	60時間
授業目的	現在ゲーム業界には、様々なゲームエンジンが存在します。また技術も多種多様な広がりを見せています。すべての技術を習得することは難しいのですが、この授業では少しでも多くの新しい技術の知識を増やすことを目的とします。				
到達目標	Unreal　Engine4の基礎知識を修得し、基本的な操作ができる。				
テキスト・ 参考図書等	Unreal Engine4 アクションゲームブループリント入門				

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	課題提出物・授業中の取り組み姿勢で評価する
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	60%	
	その他	40%	

履修上の 留意事項	

履修主題・履修内容

回数	履修主題	履修内容
1	オリエンテーション	ゲームエンジンの基本を学習します
2	プロジェクトの作成	プロジェクトの作成方法を学習します
3	ブループリント①	ブループリントの使い方を学習します
4	デバイス入力①	ブループリントを作成してキーボードによるキャラクターの移動を行います
5	デバイス入力②	キャラクターの移動を調整します
6	デバイス入力③	マウスでカメラを回転させます
7	素材のインポート①	スケルトンメッシュのセットアップを行います
8	物理アセットの設定	物理アセットのパラメータの調整を行います
9	ダメージ	ゲームの終了を実装します
10	素材のインポート②	アクターのセットアップを行います
11	アニメーション①	タイムラインを用いたアニメーションを作成します
12	アニメーション②	マップに配置するギミックを作成します
13	アニメーション③	マップに配置するギミックを作成します
14	物理エンジン	物理エンジンを用いたアクターを作成します
15	リスポーン	リスポーン処理を作成します
16	ブループリント②	変数の扱い方を学習します
17	ブループリント③	関数の作成と呼び出し方法を学習します

履修主題・ 履修内容	18	ブループリント④	関数ライブラリを作成します
	19	当たり判定	コリジョンの設定を行います
	20	AI①	NPCを作成します
	21	AI②	トレースチャンネルによる当たり判定を行います
	22	AI③	ナビゲーション機能を使用してキャラクターを歩かせます
	23	AI④	ビヘイビアツリーを使用しAIを作成します
	24	AI⑤	ビヘイビアツリーを使用しAIを作成します
	25	マテリアル	マテリアルエディタについて学習します
	26	パーティクル①	パーティクルシステムを作成しゲームの演出を行います
	27	パーティクル②	パーティクルシステムを作成しゲームの演出を行います
	28	ライト	ライトの種類と効果を学習します
	29	ステージの作成	アクターを配置しマップを作成します
	30	ビルド方法	実行ファイルの作成方法を学習します

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　AIシステム学科

授業科目 （科目ID）	社会実習Ⅶ	担当教員 （実務経験）	インターンシップ企業の担当者 有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	23	時間数	45時間
授業目的	インターンシップによる企業実習を通じて、直接的に実践力を身につける。				
到達目標	インターンシップ企業先の週間業務目標を達成できるように、業務（研修）遂行に努力し、実務を通じて技術力の向上を図る。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	インターンシップ企業先の担当者に、業務（研修）遂行状況について、相対的な判断にて評価してもらう。 「週間研修状況報告書」の提出をもって、外部研修の状況を把握する。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	学外での実習であり、企業における実際の仕事を通じて学習するため、各自の目標設定やスケジュール管理が大変重要となります。実習期間が有意義なものとなるように、コミュニケーションをしっかり取りながら、目標達成を目指してください。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	2	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	3	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	4	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	5	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	6	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	7	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	8	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	9	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	10	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	11	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	12	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	13	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	14	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	15	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	16	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	17	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

履修主題・ 履修内容	18	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	19	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	20	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	21	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	22	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	23	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　AIシステム学科

授業科目 （科目ID）	社会実習Ⅷ	担当教員 （実務経験）	インターンシップ企業の担当者 有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	23	時間数	45時間
授業目的	インターンシップによる企業実習を通じて、直接的に実践力を身につける。				
到達目標	インターンシップ企業先の週間業務目標を達成できるように、業務（研修）遂行に努力し、実務を通じて技術力の向上を図る。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	インターンシップ企業先の担当者に、業務（研修）遂行状況について、相対的な判断にて評価してもらう。 「週間研修状況報告書」の提出をもって、外部研修の状況を把握する。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	学外での実習であり、企業における実際の仕事を通じて学習するため、各自の目標設定やスケジュール管理が大変重要となります。実習期間が有意義なものとなるように、コミュニケーションをしっかり取りながら、目標達成を目指してください。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	2	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	3	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	4	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	5	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	6	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	7	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	8	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	9	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	10	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	11	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	12	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	13	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	14	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	15	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	16	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	17	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

履修主題・ 履修内容	18	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	19	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	20	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	21	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	22	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	23	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

2023年度　　吉田学園情報ビジネス専門学校　　AIシステム学科

授業科目 （科目ID）	社会実習Ⅸ	担当教員 （実務経験）	インターンシップ企業の担当者 有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	選択	単位数	1単位
授業形態	演習	授業回数（1回90分）	23	時間数	45時間
授業目的	インターンシップによる企業実習を通じて、直接的に実践力を身につける。				
到達目標	インターンシップ企業先の週間業務目標を達成できるように、業務（研修）遂行に努力し、実務を通じて技術力の向上を図る。				
テキスト・ 参考図書等					

評価方法・評価基準	評価方法	評価割合（%）	評価基準
	試験	%	インターンシップ企業先の担当者に、業務（研修）遂行状況について、相対的な判断にて評価してもらう。 「週間研修状況報告書」の提出をもって、外部研修の状況を把握する。
	レポート	%	
	小テスト	%	
	提出物	%	
	その他	100%	

履修上の 留意事項	学外での実習であり、企業における実際の仕事を通じて学習するため、各自の目標設定やスケジュール管理が大変重要となります。実習期間が有意義なものとなるように、コミュニケーションをしっかり取りながら、目標達成を目指してください。

履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容
	1	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	2	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	3	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	4	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	5	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	6	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	7	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	8	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	9	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	10	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	11	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	12	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	13	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	14	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	15	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	16	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	17	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する

履修主題・ 履修内容	18	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	19	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	20	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	21	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	22	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する
	23	インターンシップ企業先の業務（研修）遂行	インターンシップ企業先の担当業務（研修）について、実務を通じて学習する