

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	illustrator実習				
担当教員	大関 馨		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	150
授業概要、目的、 授業の進め方	アドビソフト『illustrator』の習得を通し、ポスター、チラシ、書籍表紙などの特に印刷用平面図案を作成する技術を身に付ける。 外部からの制作依頼も受け、実践的な作品作りに臨む。				
学習目標 (到達目標)	上記ソフトの習得 上記ソフト利用検定の取得				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ウイネット刊『illustratorクイックマスター』『Photoshop』クイックマスター				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～10	illustrator基本操作		『illustratorクイックマスター』テキストP 8～P 28		
11～20	オブジェクトの基本操作①		『illustratorクイックマスター』テキストP 30～P 38		
21～30	オブジェクトの基本操作②		『illustratorクイックマスター』テキストP 39～P 49		
31～40	レイアウト機能		『illustratorクイックマスター』テキストP 50～P 59		
51～60	パスツール①		『illustratorクイックマスター』テキストP 60～P 69		
61～70	パスツール②		『illustratorクイックマスター』テキストP 70～P 75		
71～80	カラー設定 レイヤー 文字		『illustratorクイックマスター』テキストP 76～P 124		
81～150	作品制作		各種コンペ応募、仕事依頼に合わせて進める。		

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	Photoshop実習				
担当教員	大関 馨		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	145
授業概要、目的、 授業の進め方	アドビソフト『Photoshop』の習得を通し、ポスター、チラシ、書籍表紙などの特に印刷用平面図案を作成する技術を身に付ける。 外部からの制作依頼も受け、実践的な作品作りに臨む。				
学習目標 (到達目標)	上記ソフトの習得 上記ソフト利用検定の取得				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ウイネット刊『illustratorクイックマスター』『Photoshop』クイックマスター				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～10	Photoshop基本操作		『Photoshopクイックマスター』テキストP 2～P 32		
11～20	選択範囲の作成		『Photoshopクイックマスター』テキストP 34～P 47		
21～30	画像の移動と変形		『Photoshopクイックマスター』テキストP 48～P 61		
31～40	カラーモード 色調補正		『Photoshopクイックマスター』テキストP 62～P 75		
51～60	ペイント		『Photoshopクイックマスター』テキストP 76～P 101		
61～70	レイヤー操作		『Photoshopクイックマスター』テキストP 102～P 117		
71～80	パス シェイプ		『Photoshopクイックマスター』テキストP 118～P 131		
81～90	テキスト		『Photoshopクイックマスター』テキストP 132～P 138		
91～145	作品制作		各種コンペ応募、仕事依頼に合わせて進める。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
作品制作40％ 制作進行管理（締切を守る）30％ 学習意欲30％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			実際の作品制作を通してソフトを習得していく。そのため、ソフトの習得だけではなく、作品の到達度、進行管理などにも注力し、自らの制作実績の履歴を厚くしていくことを大きな目標とすること。		
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして個人事務所を経営				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	D T P				
担当教員	大関 馨		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	25
授業概要、目的、授業の進め方	主に印刷技術についての知識を学び、課題制作を通しDTP技術の実践力を身に付ける。				
学習目標 (到達目標)	制作物を実際に印刷にかけ、広報物を完成させる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ソフトバンククリエイティブ刊『デザインの基本ノート』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～4	写真 補正 レタッチ トリミング		『デザインの基本ノート』4章P94～P100を参考に 学科作成プリントによるワーク		
5～8	図版の作り方		『デザインの基本ノート』4章P102～P105を参考に 学科作成プリントによるワーク		
9～12	画像解像度 データ管理の仕方		『デザインの基本ノート』4章106～110を参考に説明		
13～16	図版の整理法		『デザインの基本ノート』4章P111～P119を参考に説明		
17～20	写真 イラストの活用		『デザインの基本ノート』4章P120～P123を参考に 学科作成プリントによるワーク		
21～25	制作進行の知識		『デザインの基本ノート』5章		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
学習意欲50％ 課題制作50％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			作品集の制作し就職活動に活かす		
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして個人事務所を経営				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	修了制作				
担当教員	大関 馨		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	25
授業概要、目的、授業の進め方	・修了制作時間にあてる。				
学習目標 (到達目標)	作品の完成 作品集の完成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～10	コンセプトワーク		制作の内容を検討、相談し制作進行手順を決定する。		
11～20	作品制作		進行状況の確認		
21～25	プレゼンテーション		講評会		
	</				

科目名	ドローイング				
担当教員	米山 貴訓		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックス学科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	90
授業概要、目的、 授業の進め方	人、物、風景などを描く基礎、画材の使用法、デッサン法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	見たものを自分の手で再現できる描画法を習得する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	学科作成プリント 写真資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～10	えんぴつの使い方		削り方や持ち方を実践させる。		
11～20	平行線、四角形、丸の描き方		コツを示し、ひたすら同じ作業を続ける。		
21～30	顔の描き方		コツを示し、練習させる。		
31～40	身体の骨と筋肉		人体の成り立ちについて学び、骨と筋肉の図を模写する。		
41～50	デッサン法		モチーフのスケールを計る方法を教える。		
51～55	ポーズの描き方		クラスメートをモデルに短時間で交代しながら描く練習。		
56～60	ポーズの描き方		クラスメートをモデルに短時間で交代しながら描く練習。		
61～65	手、足の描き方		コツを示し、モチーフ写真を模写する。		
66～70	生活小物の描き方		コツを示し、モチーフ写真を模写する。		
71～75	パース		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
76～80	家 風景の描き方		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
81～85	樹木の描き方		コツを示し、練習させる。		
86～90	まとめ		コツを示し、練習させる。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
学習意欲50％ 課題制作50％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			モノをよく見て、その特徴を正確にとらえるデッサン力を鍛えることが大事。描画法を頼りに授業外の日常的な観察眼を磨いていくことをテーマとする。		
実務経験教員の経歴	イラストレーターとして新潟、東京中心に活動している				

科目名	illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)				
担当教員	山本 拓志		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックスデザイン科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	45
授業概要、目的、授業の進め方	illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)模擬問題集を解く				
学習目標 (到達目標)	illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)取得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～10	illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)模擬問題1.		問題集P9～32(解答解説を手順にする)		
11～20	illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)模擬問題2.		問題集P34～56(解答解説を手順にする)		
21～30	illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)模擬問題3.		問題集P57～89(解答解説を手順にする)		
31～40	illustratorクリエイター能力認定試験(スタンダード)模擬問題4.		問題集P90～100(解答解説を手順にする)		
41～45	復習・受験シュミレーション		今までの総復習と受験システムを使った試験シュミレーション練習		

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	Photoshopクリエイター能力認定試験(スタンダード)				
担当教員	山本 拓志		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	45
授業概要、目的、授業の進め方	Photoshopクリエイター能力認定試験(スタンダード)模擬問題集を解く				
学習目標 (到達目標)	Photoshopクリエイター能力認定試験(スタンダード)取得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Photoshopクリエイター能力認定試験(スタンダード)問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～10	Photoshopクリエイター能力認定試験(スタンダード)模擬問題1.		問題集P15～42(解答解説を手順にする)		
11～20	Photoshopクリエイター能力認定試験(スタンダード)模擬問題2.		問題集P43～68(解答解説を手順にする)		
21～30	Photoshopクリエイター能力認定試験(スタンダード)サンプル問題		問題集P147～162(解答解説を手順にする)		
31～45	まとめ		過去問題		
	</				

科目名	Word文書処理技能検定(3級)				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータリテラシー科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	40
授業概要、目的、授業の進め方	Word文書処理技能検定(3級)の合格に必要な知識を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	Word文書処理技能検定(3級)レベルの知識を習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット Word2016クイックマスター、Word文書処理技能検定(3級)問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	練習問題 1		問題集P2～7(解答解説を手順にする)		
3～6	練習問題 2		問題集P8～15(解答解説を手順にする)		
7～9	練習問題 3		問題集P16～24(解答解説を手順にする)		
10～12	模擬問題 1		問題集P26～33(解答解説を手順にする)		
13～15	模擬問題 2		問題集P34～41(解答解説を手順にする)		
16～18	模擬問題 3		問題集P42～48(解答解説を手順にする)		
19～21	模擬問題 4		問題集P49～56(解答解説を手順にする)		
22～24	模擬問題 5		問題集P57～65(解答解説を手順にする)		
25～27	模擬問題 6		問題集P66～73(解答解説を手順にする)		
28～30	模擬問題 7		問題集P74～82(解答解説を手順にする)		
31～33	まとめ		問題集(解答解説を手順にする)		
34～36	まとめ		問題集(解答解説を手順にする)		
37～39	まとめ		問題集(解答解説を手順にする)		
40	まとめ		受験システムを使って試験シミュレーションの実施と解説		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果75%、平常点25%			問題演習はホームワークとなる場合がある。		
成績評定基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)とする。					
実務経験教員の経歴					

科目名	Excel表計算処理技能検定(3級)				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータリテラシー科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30
授業概要、目的、 授業の進め方	Excel表計算処理技能認定試験3級の合格に必要な知識を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	Excel表計算処理技能認定試験3級レベルの知識を習得する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ウイネット Excel2016クイックマスター、Excel表計算処理技能認定試験3級問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	練習問題 1		問題集P2～7(解答解説を手順にする)		
3～6	練習問題 2		問題集P8～15(解答解説を手順にする)		
7～9	練習問題 3		問題集P16～24(解答解説を手順にする)		
10～12	模擬問題 1		問題集P26～33(解答解説を手順にする)		
13～15	模擬問題 2		問題集P34～41(解答解説を手順にする)		
16～18	模擬問題 3		問題集P42～48(解答解説を手順にする)		
19～21	模擬問題 4		問題集P49～56(解答解説を手順にする)		
22～24	模擬問題 5		問題集P57～65(解答解説を手順にする)		
25～27	模擬問題 6		問題集P66～73(解答解説を手順にする)		
28～29	模擬問題 7		問題集P74～82(解答解説を手順にする)		
30	まとめ		受験システムを使って試験シュミレーションの実施と解説		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果75%、平常点25%			問題演習はホームワークとなる場合がある。		
成績評定基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)とする。					
実務経験教員の経歴					

科目名	色彩検定（3級）				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	ｺﾝﾋﾞ`ｹﾞ-ﾀｸ`ﾗﾌｨｯｸﾞﾃﾞ`ｻ`ｲﾝ科	対象学年	1	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	50
授業概要、目的、 授業の進め方	・色彩検定の受験 色彩検定テキスト、問題集のワークを中心に進める。 ・特に配色の考え方を実践的なレベルで身に付ける。				
学習目標 （到達目標）	・色彩検定3級の取得				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	色彩検定協会刊『色彩検定公式テキスト』『同問題集』 学芸出版社『書き込み式 色彩検定3級』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	色のはたらき・色の見え方・眼の仕組み		テキストp6～p21		
4～7	眼の仕組み・照明と色の見え方・混色		テキストp19～p30		
8～10	混色・確認テスト		テキストp24～p30・書き込み式テキストp9,p23-p34		
11～13	色の分類と三属性・PCCS		テキストp32～p48		
14～18	確認テスト		書き込みテキストp42,43,115,50-53		
19・20	色の心理効果・色の視覚効果		テキストp50～p68		
21～26	確認テスト		書き込みテキストp68～70、p118		
27～30	色彩調和①		テキストp70～83		
31～35	色彩調和②		テキストp84～102		
36～38	配色イメージ・確認テスト		テキストp104～107・書き込み式テキストp78-90		
39	ファッションと色彩①		テキストp110～p115		
40	ファッションと色彩②		書き込み式テキストp91-97		
41	インテリア①		テキストp118～p125		
42	インテリア②		書き込み式テキストp98-p108		
43・44	確認テスト		書き込み式テキストp91-108の一部抜粋		
45	慣用色名		テキストp128～p135/書き込み式テキストp54～56		
46～48	確認テスト・復習テスト①		書き込み式テキストp140～152を実施、解答解説		
49・50	復習テスト②, ③		問題集実施・解説		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得30% 課題制作50% 授業意欲20% 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			色相環作成やカラーダイヤル、カラーカードを利用したワークなど色の構成を理論と実践で身に付けます。根気強く取り組む姿勢が検定取得につながります。		
実務経験教員の経歴					

科目名	コミュニケーション検定（初級）				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータリテラシー科	対象学年	1	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	25
授業概要、目的、 授業の進め方	1. コミュニケーション検定初級の合格に必要な知識を学ぶ。				
学習目標 （到達目標）	1. コミュニケーション検定初級レベルの知識を習得する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	サーティファイ コミュニケーション検定公式ガイドブック & 問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～10	コミュニケーションセオリー		コミュニケーションの目的・ポイント・手段、傾聴、話の 組み立て方、5W2H、AIDMA、敬語などを学ぶ。		
11～14	コミュニケーションプラクティス①		来客対応、電話対応などを学ぶ。		
15～18	コミュニケーションプラクティス②		アポイントメント、訪問、挨拶、情報共有の重要性などを 学ぶ。		
19～22	コミュニケーションプラクティス③		チームコミュニケーション、接客・営業などを学ぶ。		
23～25	コミュニケーションプラクティス④		クレーム対応、会議・取材・ヒアリング、面接など学ぶ。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果90%、平常点10%			問題演習はホームワークとなる場合がある。		
成績評価基準:A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)					
実務経験教員の経歴					

科目名	3DCG（CGクリエイター）				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックス学科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	20
授業概要、目的、授業の進め方	CGクリエイターに関わる専門基礎知識を学ぶ。				
学習目標 （到達目標）	・3DCGによる映像表現について基礎知識を学ぶ。 ・CG・ARTS協会主催の検定を2年次に取得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	CG・ARTS刊『入門CGデザイン』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	CGとは・CGの歴史・エンタテインメント		テキストp8-p17		
2	シミュレーション・視覚化、デザイン・CG映像制作のワークフロー		テキストp17-p26		
3	デッサンとCG・遠近法・色・動き		テキストp28-p37		
4	タイポグラフィ・デジタル画像の基礎・ラスタ形式とベクタ形式		テキストp38-p49		
5	写真撮影・写真のレタッチ・座標系・点、線、画		テキストp50-p74		
6	移動、回転、スケール・モデルの表示・モデリング要素と手法		テキストp74-p81		
7	マテリアル		テキストp82-p90		
8	アニメーション		テキストp91-p99		
9	カメラワーク		テキストp100-p105		
10	ライティング		テキストp106-p110		
11	レンダリング		テキストp111-p117		
12	合成		テキストp118-p121		
13	編集とハードウェア		テキストp122-p131		
14	ハードウェアとソフトウェア		テキストp132-p140		
15	デジタルの基礎		テキストp141-p146		
16	知的財産権		テキストp148-154		
17～20	まとめ		各章のKeywordから確認テストを実施、解説		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得40％ 問題集解答結果40％ 学習意欲20％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			他授業での進めていく実技と合わせ、実際に現場で応用できる知識として習得すること。検定対策として、単なる用語の記憶だけではなく、成り立ちについて詳しく説明できる能力として習得すること。		
実務経験教員の経歴					

科目名	マルチメディア検定				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックス科	対象学年	1	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	35
授業概要、目的、授業の進め方	マルチメディアに関わる専門知識を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	・マルチメディアに関わる知識を持ち、デジタル機器、ネットワークなどの利用に役立てる。 ・CG・ARTS協会主催の検定を取得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	CG・ARTS刊『入門マルチメディア』・マルチメディア検定問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	マルチメディアの特徴		テキスト第1章		
4～8	コンテンツ制作のためのメディア処理		テキスト第2章		
9・10	マルチメディア機器		テキスト第3章		
11～13	インターネット		テキスト第4章		
14・15	インターネットで提供されるサービス		テキスト第5章		
16～19	インターネットビジネス		テキスト第6章		
20・21	デジタルとネットワークの活用で変わるライフスタイル		テキスト第7章		
22～24	社会に広がるマルチメディア		テキスト第8章		
25・26	セキュリティと情報リテラシ		テキスト第9章		
27～29	まとめ		検定キーワードを参考に復習		
30～32	問題集①		問題集の実施と解説		
33～35	問題集②		問題集の実施と解説		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得40％ 問題集解答結果40％ 学習意欲20％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			他授業での進めていく実技と合わせ、実際に現場で応用できる知識として習得すること。検定対策として、単なる用語の記憶だけではなく、成り立ちについて詳しく説明できる能力として習得すること。		
実務経験教員の経歴					

科目名	就職実務				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータリテラシー科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択	必修	単位数		時間数	75
授業概要、目的、 授業の進め方	1. 就職活動に必要な知識、情報を得る。 2. 筆記試験練習（一般常識、SPI、CAB・GAB）を行なう。 3. 模擬面接（面接練習）を行なう。				
学習目標 （到達目標）	実際に就職活動を行なえる。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ウイネット 勝つための就職ガイドSUCCESS				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～4	就職活動の心構え①		なぜ就職するのか、企業が求める人材とは、身だしなみなどを学ぶ。		
5～8	就職活動の心構え②		就職活動の流れ、就職活動のルールと諸注意、求職登録と校内模擬面接などを学ぶ。		
9～12	自分と職業を理解する①		ライフスタイルを考える、自己分析で考えるポイント、自己PRの作り方などを学ぶ		
13～16	自分と職業を理解する②		業種と職種、仕事と関連資格、志望動機の作り方などを学ぶ。		
17～20	情報収集のポイント、企業研究の方法		情報の収集方法と活用ポイント、就職課の利用、就職情報サイトの利用、求人票の見方などを学ぶ。		
21～24	作成書類①		エントリーシートの書き方、履歴書の書き方などを学ぶ。		
25～28	作成書類②		履歴書の下書きを作成する。		
29～32	企業訪問		企業訪問とは、企業訪問の準備、アポイントメントの取り方などを学ぶ。		
33～36	就職試験		就職試験の概要などを学ぶ。		
37～40	面接試験対策①		面接試験の形式、面接試験の受け答えなどを学ぶ。		
41～44	面接試験対策②		圧迫面接、スピーチの訓練、本番前の自己チェックなどを学ぶ。		
45～48	筆記試験対策		適性検査、一般常識、作文・小論文などを学ぶ。		
49～52	受験後の報告		内定したときにすべきこと、不合格だったときの振り返りなどを学ぶ。		
53～56	履歴書の作成		履歴書の清書を完成する。		
57～60	求職票の作成		求職票を完成する。		
61～64	筆記試験問題演習		一般常識試験、SPI、CAB・GABなどの問題演習を行なう。		
65～75	面接準備、練習		面接の準備をし、模擬面接を行なう。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
成績評価基準:A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			履歴書、求職票の提出期限を厳守する。		
実務経験教員の経歴					

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	オリテ				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータリテラシー科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択	必修	単位数		時間数	10
授業概要、目的、 授業の進め方	・実践行動学を学ぶ				
学習目標 (到達目標)	・実践行動学を学ぶ				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	実践行動学 テキスト				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～5	実践行動学パート1		テキスト（パート1）グループディスカッション中心		
6～10	実践行動学パート2		テキスト（パート2）グループディスカッション中心		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
・出席状況 績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			・成 ・自分を知る		
実務経験教員の経歴					

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	制作実習Ⅰ				
担当教員	米山 貴訓		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	1	開講時期	通年
必修・選択	必修	単位数		時間数	90
授業概要、目的、 授業の進め方	・自己制作（資料収集や授業課題のアイデアだし、コンペ制作などの時間）				
学習目標 （到達目標）	・コンペ等入賞				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	・iPad ・Mac				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～6	iPadやMacの使い方・アイデアの出し方		指定された課題を制作、提出する		
7～21	コンペ応募作品制作		指定されたコンペについて作品制作		
22～48	コンペ応募作品制作		指定されたコンペについて作品制作		
49～51	今までの応募作品について振り返り		上記作品についてクラスメイト、講師から講評をもらう		
52～72	コンペ応募作品制作		指定されたコンペについて作品制作		
73～87	コンペ応募作品制作		指定されたコンペについて作品制作		
88～90	今までの応募作品について振り返り		上記作品についてクラスメイト、講師から講評をもらう		

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	Illustrator実習Ⅱ				
担当教員	大関 馨		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	155
授業概要、目的、 授業の進め方	・主に各種コンテストに出展する作品の制作時間にあてる。 ・企業提出用作品集の制作にあてる。				
学習目標 (到達目標)	作品の完成 コンペ出展 作品集の完成				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	学科作成プリント				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～20	コンセプトワーク		制作の内容を検討、相談し制作進行手順を決定する。		
21～140	作品制作		進行状況の確認		
141～155	プレゼンテーション		講評会		

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	Photoshop実習Ⅱ				
担当教員	大関 馨		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	150
授業概要、目的、授業の進め方	2年間の学びの集大成としての作品を制作する。				
学習目標 (到達目標)	作品の完成 卒業認定				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	学科作成プリント				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～20	コンセプトワーク		制作の内容を検討、相談し制作進行手順を決定する。		
21～130	作品制作		進行状況の確認		
131～150	プレゼンテーション		講評会		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
制作進行状況40％ 講評会40％ 授業意欲20％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			完成した作品のみの評価ではなく、制作への想いや段取り、プレゼンテーションでのアピール内容なども大いに評価します。		
実務経験教員の経歴	グラフィックデザイナーとして個人事務所を経営				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	D T P実習Ⅱ				
担当教員	大関 馨		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	35
授業概要、目的、 授業の進め方	主に印刷技術についての知識を学び、課題制作を通しD T P技術の実践力を身に付ける。				
学習目標 (到達目標)	制作物を実際に印刷にかけ、広報物を完成させる。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ソフトバンククリエイティブ刊『デザインの基本ノート』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～4	写真 補正 レタッチ トリミング		『デザインの基本ノート』4章P94～P100を参考に 学科作成プリントによるワーク		
5～8	図版の作り方		『デザインの基本ノート』4章P102～P105を参考に 学科作成プリントによるワーク		
9～12	画像解像度 データ管理の仕方		『デザインの基本ノート』4章106～110を参考に説明		
13～16	図版の整理法		『デザインの基本ノート』4章P111～P119を参考に説明		
17～30	写真 イラストの活用		『デザインの基本ノート』4章P120～P123を参考に 学科作成プリントによるワーク		
31～35	制作進行の知識		『デザインの基本ノート』5章		

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	卒業制作				
担当教員	大関 馨		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	35
授業概要、目的、授業の進め方	・修了制作時間にあてる。				
学習目標 (到達目標)	作品の完成 作品集の完成				
テキスト・教材・参考図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～10	コンセプトワーク		制作の内容を検討、相談し制作進行手順を決定する。		
11～30	作品制作		進行状況の確認		
31～35	プレゼンテーション		講評会		
	</				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	ドローイング2				
担当教員	米山 貴訓		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	85
授業概要、目的、 授業の進め方	人、物、風景などを描く基礎、画材の使用法、デッサン法を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	見たものを自分の手で再現できる描画法を習得する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	学科作成プリント 写真資料				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
4月	体型の違い		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
5月	年齢の違い		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
6月	クロッキー		クラスメートをモデルに短時間で交代しながら描く練習。		
7月	風景の描き方		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
8月	背景の描き方 自然物		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
9月	背景の描き方 街		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
10月	背景の描き方 建築物		学科作成プリント配布を使用し練習する。		
11月	Macを使って描く		与えられた課題についてMacを使用して制作する		
12月	Macを使って描く		与えられた課題についてMacを使用して制作する		
1月	Macを使って描く		与えられた課題についてMacを使用して制作する		
2月	Macを使って描く		与えられた課題についてMacを使用して制作する		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
学習意欲50％ 課題制作50％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			モノをよく見て、その特徴を正確にとらえるデッサン力を鍛えることが大事。描画法を頼りに授業外の日常的な観察眼を磨いていくことをテーマとする。		
実務経験教員の経歴	イラストレーターとして新潟、東京中心に活動している				

科目名	制作実習Ⅱ				
担当教員	巻淵 章郎		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	通年
必修・選択	必修	単位数		時間数	130
授業概要、目的、授業の進め方	・自己制作（資料収集や授業課題のアイデアだしなどの時間）				
学習目標 （到達目標）	・コンペ等入賞				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	・iPad・Mac				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
4月	業界についてリサーチ・ポートフォリオ・コンペについて		業界についての動向等をインターネットを使って研究する・ポートフォリオのまとめ方・コンペに向けたレクチャー		
5月	コンペ出品に向けた制作①		ipad・Macを使って作品制作		
6月	コンペ出品に向けた制作①-2・in Designについて		ipad・Macを使って作品制作・in Designというソフトについて基礎を学ぶ		
7月	コンペ出品に向けた制作②		ipad・Macを使って作品制作		
8月	コンペ出品に向けた制作②－2		ipad・Macを使って作品制作		
9月	②の作品についての講評会・リサーチ		2回目のコンペ作品についてプレゼント講師から総評をもらう・リサーチ研究（インターネット、図書館等）		
10月	リサーチ・コンペ出品に向けた制作③		ipad・Macを使って作品制作		
11月	コンペ出品に向けた制作③－2		ipad・Macを使って作品制作		
12月	ポートフォリオにまとめる		1年間の作品についてポートフォリオとしてまとめる		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
授業意欲100％			iPadの活用		
成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)					
実務経験教員の経歴	長岡市内のデザイン事務所にてアートディレクターとして勤務				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	Word文書処理技能検定（2級）				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30
授業概要、目的、 授業の進め方	Word文書処理技能検定(2級)の合格に必要な知識を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	Word文書処理技能検定(2級)レベルの知識を習得する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ウイネット Word2016クイックマスター、Word文書処理技能検定(2級)問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	練習問題 1		問題集P2～7(解答解説を手順にする)		
3～6	練習問題 2		問題集P8～15(解答解説を手順にする)		
7～9	練習問題 3		問題集P16～24(解答解説を手順にする)		
10～12	模擬問題 1		問題集P26～33(解答解説を手順にする)		
13～15	模擬問題 2		問題集P34～41(解答解説を手順にする)		
16～18	模擬問題 3		問題集P42～48(解答解説を手順にする)		
19～21	模擬問題 4		問題集P49～56(解答解説を手順にする)		
22～24	模擬問題 5		問題集P57～65(解答解説を手順にする)		
25～27	模擬問題 6		問題集P66～73(解答解説を手順にする)		
28・29	模擬問題 7		問題集P74～82(解答解説を手順にする)		
30	まとめ		受験プログラム実施		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得30% 過去問題解答50% 授業意欲20%			問題演習はホームワークとなる場合がある。		
成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)					
実務経験教員の経歴					

科目名	Excel表計算処理技能検定（2級）				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	45
授業概要、目的、 授業の進め方	Excel表計算処理技能認定試験２級の合格に必要な知識を学ぶ。				
学習目標 （到達目標）	Excel表計算処理技能認定試験２級レベルの知識を習得する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ウイネット Excel表計算処理技能認定試験１・２級問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	練習問題 1		問題集P2～7(解答解説を手順にする)		
3～6	練習問題 2		問題集P8～15(解答解説を手順にする)		
7～9	練習問題 3		問題集P16～24(解答解説を手順にする)		
10～12	模擬問題 1		問題集P26～33(解答解説を手順にする)		
13～15	模擬問題 2		問題集P34～41(解答解説を手順にする)		
16～18	模擬問題 3		問題集P42～48(解答解説を手順にする)		
19～21	模擬問題 4		問題集P49～56(解答解説を手順にする)		
22～24	模擬問題 5		問題集P57～65(解答解説を手順にする)		
25～27	模擬問題 6		問題集P66～73(解答解説を手順にする)		
28～30	模擬問題 7		問題集P74～82(解答解説を手順にする)		
31～33	まとめ		問題集(解答解説を手順にする)		
34～36	まとめ		問題集(解答解説を手順にする)		
37～39	まとめ		問題集(解答解説を手順にする)		
40～45	まとめ		問題集(解答解説を手順にする)		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果90%、平常点10% 成績評定基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			問題演習はホームワークとなる場合がある。		
実務経験教員の経歴					

科目名	ビジネス著作権検定（ベーシック）				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	30
授業概要、目的、授業の進め方	・創作者の持つ権利を知り、尊重していく心を持つ。 ・知的財産権の一部である著作権法を学びます。 ・ビジネス著作権検定の取得を目指します。				
学習目標 （到達目標）	・ビジネス著作権検定【初級】の取得				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	サーティファイ刊『ビジネス著作権検定公式テキスト』『同問題集』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
4月	著作権とは何か		『ビジネス著作権検定公式テキスト』P1～P 3 同問題集		
5月	著作権で保護されるもの		『ビジネス著作権検定公式テキスト』P 7～P 22 同問題集		
	著作者の定義		『ビジネス著作権検定公式テキスト』P 23～P 30 同問題集		
6月	著作権の内容		『ビジネス著作権検定公式テキスト』P 31～P 62 同問題集		
	著作権の保護期間		『ビジネス著作権検定公式テキスト』P 63～P 72 同問題集		
7月	著作権の譲渡		『ビジネス著作権検定公式テキスト』P 73～P 82 同問題集		
8月	著作権の利用制限		『ビジネス著作権検定公式テキスト』P 83～P 116 同問題集		
9月	著作隣接権		『ビジネス著作権検定公式テキスト』P 117～P 132 同問題集		
	著作権の侵害		『ビジネス著作権検定公式テキスト』P 133～P 155 同問題集		
10月	過去問題①		ビジネス著作権検定公式テキスト問題集		
	過去問題②		ビジネス著作権検定公式テキスト問題集		
	過去問題③		ビジネス著作権検定公式テキスト問題集		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得30％ 過去問題解答50％ 授業意欲20％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			法律の勉強になりますので、参考となる判例を多く調べ、法の運用について具体的に学ぶことで身に付けていくこと。		
実務経験教員の経歴					

科目名	Webクリエイター能力認定試験（スタンダード）				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	35
授業概要、目的、授業の進め方	Webクリエイター能力認定試験(スタンダード)の合格に必要な知識を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	Webクリエイター能力認定試験(スタンダード)レベルの知識を習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	FOM出版 Webクリエイター能力認定試験（スタンダード）公式テキスト、同問題集				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	Webサイト・制作の基礎知識 HTMLの基礎		メモ帳を使ってテキストに沿って行う		
4～6	CSSの基礎		ビジュアルスタジオコードをインストールし、テキストに沿って行う		
7～9	CSSの基礎		ビジュアルスタジオコードを使ってテキストに沿って行う		
10～12	各ページの作成		ビジュアルスタジオコードを使ってテキストに沿って行う		
13～15	各ページの作成		ビジュアルスタジオコードを使ってテキストに沿って行う		
16～18	テーブルとそのスタイル		ビジュアルスタジオコードを使ってテキストに沿って行う		
19～21	テーブルとそのスタイル		早く終わった人は問題集模擬問題1を行う		
22～24	フォーム		早く終わった人は問題集模擬問題2を行う		
25～27	サンプル問題・解答解説		早く終わった人は問題集サンプル問題を行う		
28～30	模擬問題3		試験同様の形式で実施		
31～35	サンプル問題・模擬問題を繰り返し実施				
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
作品制作40％ 制作進行管理（締切を守る）30％ 学習意欲30％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)					
実務経験教員の経歴					

科目名	Webデザイナー検定（ベーシック）				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	前期・後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	35
授業概要、目的、 授業の進め方	Webデザイナー検定（ベーシック）の合格に必要な知識を学ぶ。				
学習目標 （到達目標）	Webデザイナー検定(ベーシック)レベルの知識を習得する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	CG-ARTS『入門 Webデザイン』 CG-ARTS『Webデザイナー検定公式問題集（ベーシック）』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1・2	Webデザインを学ぶ前に・さまざまなWebサービス		テキストp6～p19		
3・4	Webサイトの制作フロー・コンセプトメイキング		テキストp20～p30		
5・6	情報の収集・分類・組織化・情報の構造化		テキストp31～p36		
7・8	さまざまな閲覧機器・文字		テキストp37～p47		
9・10	色・画像		テキストp48～ p 59		
11・12	インフォグラフィックス・ナビゲーション		テキストp60～p66		
13・14	レイアウト・インタラクション		テキストp67～ p 75		
15～18	HTML・CSSの基礎・Webページの制作		テキストp76～p177		
19・20	テストと修正・Webサイトの公開		テキストp178～ p 180		
21・22	評価と運用・セキュリティとリテラシ		テキストp181～p189		
23・24	知的財産権・著作権法		テキストp190～195		
25～27	練習問題 1		問題集『練習問題 1』・解説		
28～30	練習問題 2		問題集『練習問題 2』・解説		
31～33	練習問題 3		問題集『練習問題 3』・解説		
34・35	まとめ		検定キーワードを参考に総復習を行う		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定取得30% 過去問題解答50% 授業意欲20% 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			・Webクリエイター検定（スタンダード）をよく理解しておくことが望ましい		
実務経験教員の経歴					

科目名	就職実務Ⅱ				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	×	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数		時間数	25
授業概要、目的、 授業の進め方	・履歴書作成、採用試験（筆記、面接）対応 ・長く働き続けるために職場での人間関係、マナーを学ぶ。 ・労働法について学ぶ。 ・自らのキャリアプラン、ワークライフバランスを計画する。				
学習目標 （到達目標）	・採用試験を経て企業内定を頂くこと。 ・キャリア形成への意識を強く持つこと。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	厚生労働省刊『働くことと労働法』 学科作成プリント				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
4・5月	キャリアとは何か		『働くことと労働法』活用		
6月	ワークライフバランスについて		『働くことと労働法』活用		
7・8月	職場の人間関係について		『働くことと労働法』活用		
9月	会話術		学科作成プリント 実習 個別相談		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
学習意欲80％ 面接訓練状況10％ 採用内定取得10％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			企業採用内定の取得が大きな成果ではなく、採用された企業を早期に離職せずに働き続けるノウハウを持つこと。キャリアアップを目的とした転職を想定した成果の出し方、ワークライフバランスを意識した生き方について考えを深めていくこと。		
実務経験教員の経歴					

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	CAD実習				
担当教員	加藤 誠		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	25
授業概要、目的、授業の進め方	CADの基本的な知識を学ぶ				
学習目標 (到達目標)	CADの基本的な知識を学び簡単な図面を作成することができる				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	エクスナレジ『優しく学ぶ Jw-cad8』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	CADの基礎知識		講師作成資料		
4～6	基本操作①		テキストp23～47		
7～9	基本操作②		テキストp48～77		
10～12	基本操作③		テキストp78～111		
13～15	図面の書き方①		テキストp127～139		
16～18	図面の書き方②		テキストp140～147		
19～21	図面の書き方③		テキストp148～195		
22～25	指定された課題を作図する		講師作成資料		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
学習意欲50％ 課題制作50％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			IllustratorやPhotoshopを使った操作が一通り習得できていることが望ましい		
実務経験教員の経歴					

科目名	イラスト				
担当教員	米山 貴訓		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	選択	単位数		時間数	25
授業概要、目的、 授業の進め方	マンガやイラストを描く技術を学ぶ。 作品制作にアドバイスを与えながら技術向上を図る。				
学習目標 (到達目標)	簡単なショートストーリーのマンガを制作する				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	内部作成プリント				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～5	キャラクターの描き方・キャラクター設定		内部作成プリント 演習		
6～10	世界観の構築・ストーリーの立て方		内部作成プリント 演習		
11～13	構図・コマ割り・セリフ		内部作成プリント 演習		
14・15	背景・効果		内部作成プリント 演習		
16～25	作品制作		打ち合わせ・制作・アドバイスなど		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
作品制作40％ 制作進行管理（締切を守る）30％ 学習意欲30％ 成績評価基準：A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)			基本的な技術と自由な発想を併せ持つこと。基礎の作画技術は決められた時間の中で精度を高めていく練習を主にする。また、作品制作についても提出締め切り、時間の管理を厳守すること。		
実務経験教員の経歴	イラストレーターとして新潟、東京中心に活動している				

科目名	社会人常識マナー検定（3級）				
担当教員	酒井 理恵子		実務授業の有無	○	
対象学科	コンピュータリテラシー科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数		時間数	22
授業概要、目的、授業の進め方	・社会人常識マナー検定（3級）取得				
学習目標（到達目標）	・社会人常識マナー検定（3級）レベルの知識を習得する				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	全国経理教育協会 社会人常識マナー検定テキスト2・3級、社会人常識マナー検定試験過去問題集3級				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～10	ビジネスマンの資質		テキスト1章		
11～14	企業実務		テキスト2章		
15～17	対人関係		テキスト3章		
18～20	技能		テキスト4章		
21・22	過去問題①		問題集 実習		