

科目名	ドローイング					
担当教員	米山 貴訓		実務授業の有無		有	
対象学科	コンピュータリテラシー科/ IT大学併修科	対象学年	1、3		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			
1～9	えんぴつの使い方		削り方や持ち方を実践させる。			
10～18	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。			
19～27	顔の描き方		コツを示し、練習させる。			
28～36	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。			
37～45	デッサン法		モチーフのスケールを計る方法を教える。			
46～50	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。			
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	手、足の描き方		コツを示し、モチーフ写真を模写する。			
61～65	生活小物の描き方		コツを示し、モチーフ写真を模写する。			
66～70	パース		学科作成プリント配布を使用し練習する。			
71～75	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。			
76～80	樹木の描き方		コツを示し、練習させる。			
81～85	乗り物の描き方		コツを示し、練習させる。			
86～90	まとめ		作品の提出			
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%			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。			
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	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	CG【Excel表計算処理技能検定(3級)】				
担当教員	西海 智久		実務授業の有無	無	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科/IT大学併修科	対象学年	1、3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数		時間数	48
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 Excel2019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		
1～4	Excelの基本、データの編集		Excelの画面構成、画面操作、セルの選択、新規ブックの作成、数式の入力、データの移動とコピーなどを学ぶ。		
5～8	表の編集、ブックの印刷		罫線の設定、セルの書式設定、表示形式の指定、表示モードの切換え、印刷範囲の指定などを学ぶ。		
9～13	グラフの作成		グラフの作成、グラフの編集などを学ぶ。		
14～18	図形の作成、ブックの利用と管理		図形の作成、図形の編集、ワークシートの管理、ウィンドウの操作などを学ぶ。		
19～23	関数1		統計関数、数学/三角関数などを学ぶ。		
24～28	関数2		論理関数、日付関数などを学ぶ。		
29～32	データベース機能		リストの作成、並べ替え、データの抽出、小計の挿入などを学ぶ。		
33～36	練習問題1～2		問題演習と解説。		
37～40	練習問題3、模擬問題1		問題演習と解説。		
41～43	模擬問題2～3		問題演習と解説。		
44～46	模擬問題4～5		問題演習と解説。		
47～48	模擬問題6～7		問題演習と解説。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果60%、平常点40% 成績評定基準は、A(80点以上)・B(65点以上)・C(51点以上)・D(50点以下)とする。			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	色彩検定 (3級)				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科/IT大学併修科	対象学年	1、3	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	52
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		
49～52	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		
検定結果75%、平常点25% 提出物、学習意欲、授業態度などを加味する。 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。			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	オープン系システム開発運用において7年間、Web系に8年間関わっていた				

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	有	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科/IT大学併修科	対象学年	1、3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	15
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。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	CG・ARTS『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、知的財産権		テキストp141-p154		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題75%、平常点25% 提出物、学習意欲、授業態度などを加味する。 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。			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	オープン系システム開発運用において7年間、Web系に8年間関わっていた				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	マルチメディア検定				
担当教員	西海 智久		実務授業の有無	無	
対象学科	コンピュータグラフィックデザイン科/IT大学併修科	対象学年	1、3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	34
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ー		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		
30～31	問題集①		問題集の実施と解説		
32～34	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%			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	-				

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		清水 笙子		実務授業の有無		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	
必修・選択		必修		単位数		42	
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 Word2019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			
1~4	練習問題 1			問題集P2~7(解答解説を手順にする)			
5~8	練習問題 2			問題集P8~15(解答解説を手順にする)			
9~12	練習問題 3			問題集P16~24(解答解説を手順にする)			
13~16	模擬問題 1			問題集P26~33(解答解説を手順にする)			
17~20	模擬問題 2			問題集P34~41(解答解説を手順にする)			
21~24	模擬問題 3			問題集P42~48(解答解説を手順にする)			
25~28	模擬問題 4			問題集P49~56(解答解説を手順にする)			
29~32	模擬問題 5			問題集P57~65(解答解説を手順にする)			
33~36	模擬問題 6			問題集P66~73(解答解説を手順にする)			
37~40	模擬問題 7			問題集P74~82(解答解説を手順にする)			
41~42	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% 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)				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	CG 2 【Excel2級】				
担当教員	西海 智久		実務授業の有無	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	34
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	株式会社ウイネット Excel2019クイックマスター（応用編） 株式会社サーティファイ Excel表計算処理技能認定試験1・2級問題集（2019対応）				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1 ～ 2	入力補助機能		コメント、条件付き書式、名前の定義、検索と置換などを学ぶ。		
3 ～ 5	関数		文字列操作関数、データベース関数、検索/行列関数などを学ぶ。		
6 ～ 7	グラフ機能		グラフの拡張やグラフを使ったデータ予測を学ぶ		
8 ～ 9	複数ワークシートの集計		ワークシートの連携やワークシート間の連携を学ぶ。		
10 ～ 11	データベース		オートフィル、データの並べ替え、複雑な条件による抽出などを学ぶ。		
12 ～ 14	データの分析		ワークシートの分析、ピボットテーブル、値を代入した表の作成、値の予測などを学ぶ。		
15 ～ 16	処理の自動化		マクロの登録、実行を学ぶ。		
17 ～ 18	レンタルショップでのExcel活用例、貸出リストの作成		マスターリスト、入力規則、シートの保護を学ぶ。		
19 ～ 20	貸出リストの分析		データの抽出、分析結果のグラフ化を学ぶ。		
21 ～ 22	最適化分析と処理の自動化		ゴールシーク、マクロの操作を学ぶ。		
23 ～ 24	総合学習問題		問題演習と解説。		
25 ～ 26	2級テーマ別知識練習問題1～7		問題演習と解説。		
27 ～ 28	2級実技練習問題1～2		問題演習と解説。		
29 ～ 30	2級実技練習問題3 / 2級模擬問題1		問題演習と解説。		
31 ～ 32	2級模擬問題2～3		問題演習と解説。		
33 ～ 34	2級模擬問題4		問題演習と解説。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果60%、平常点40% 成績評定基準は、A(80点以上)・B(65点以上)・C(51点以上)・D(50点以下)とする。			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	片野 史高		実務授業の有無	有	
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	19
授業概要、目的、授業の進め方	サーティファイ『ビジネス著作権検定ベーシック』の合格を目指し、著作権に関する知識について基礎的な理解・具体的な裁判例・ビジネス実務における慣例を基準とする事例判断での応用力を養う。				
学習目標 (到達目標)	サーティファイ 『ビジネス著作権検定ベーシック』合格を目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	株式会社ウイネット 『ビジネス著作権検定ベーシック初級テキスト』、株式会社サーティファイ 『ビジネス著作権初級問題集』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	著作権の概要		検定内容、範囲、著作権の性質を学ぶ。		
2～3	著作物の定義と著作者の定義		著作物の種類、著作者と著作権者などを学ぶ。		
4～7	著作者の権利		人格権、公表権をはじめ様々な著作者の権利を学ぶ。		
8	保護期間		保護期間と登録制度、国際的保護を学ぶ。		
9	譲渡と利用許諾		著作権の譲渡に関わる注意、共同著作、権利消滅を学ぶ。		
10～11	権利制限規定		著作権の制限を学ぶ。		
12～14	著作隣接権		隣接権の内容、制限、保護期間を学ぶ。		
15～16	著作権の侵害		侵害、侵害罪、民事的対策を学ぶ。		
17	知的財産権制度と情報モラル		情報モラルと著作権、プライバシーに関する制度を学ぶ。		
18～19	練習問題		ベーシック・初級問題集を解く。		
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% 提出物、学習意欲、授業態度などを加味する。 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。			学習範囲が広く覚えることも多いので、練習問題をしっかり取り組み、苦手問題を克服していくことで力を養う。		
実務経験教員の経歴	オープン系システム開発運用において7年間、Web系に8年間関わっていた				

科目名	Webデザイナー検定 (ベーシック)				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
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～p59		
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～p75		
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～p180		
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		
検定結果75%、平常点25% 提出物、学習意欲、授業態度などを加味する。 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。			学習範囲が広く覚えることも多いので、練習問題をしっかり取り組み、苦手問題を克服していくことで力を養う。		
実務経験教員の経歴	オープン系システム開発運用において7年間、Web系に8年間関わっていた				

科目名	就職実務 II				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
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	27
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。 4. SNSリスクを学ぶ。				
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	株式会社ウイネット 『勝つための就職ガイドSUCCESS』 『専門学校生のための就職筆記試験対策問題集』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～2	就職活動の心構え		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。		
3	自分と職業を理解する		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		
4	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。		
5～7	作成書類		エントリーシートの書き方、履歴書の書き方などを学ぶ。		
8	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。		
9	就職試験		就職試験の概要などを学ぶ。		
10～12	面接試験対策		面接試験の形式、面接試験の受け答えなどを学ぶ。		
13～14	筆記試験対策		適性検査、一般常識、作文・小論文などを学ぶ。		
15～16	履歴書の作成、求職票の作成		履歴書の清書を完成する。求職票を完成する。		
17～18	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。		
19～27	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		
就職活動状況75%、平常点25% 提出物、学習意欲、授業態度、就職活動などを加味する。 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。			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	オープン系システム開発運用において7年間、Web系に8年間関わっていた				

