

科目名		春期国家試験対策(基本A)				
担当教員		片野史高／西海智久／村島敏治		実務授業の有無	無	
対象学科		AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	1	時間数	15
授業概要、目的、授業の進め方		基本情報技術者試験　もしくは　応用情報技術者試験合格を目指し模擬試験による答案練習、Web教材による弱点克服を行う。				
授業形態		対面授業　座学及びWeb学習				
学習目標 (到達目標)		基本情報技術者試験の既取得者は応用情報技術者試験（春期試験）、基本情報技術者試験の未取得者は基本情報技術者試験（４月受験）の取得を目指す。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		業者模擬試験（アイテック、TAC、インフォテックサーブ）、情報処理技術者試験　過去問題 情報処理技術者試験Web講座（アイテック）				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1～4	模擬試験①（基本情報　科目A／科目B、応用情報　午前／午後） 情報処理技術者試験Web講座			模擬試験を実施し、弱点部分の解説を行う。 Web講座を受講。		
5～9	模擬試験②（基本情報　科目A／科目B、応用情報　午前／午後） 情報処理技術者試験Web講座			模擬試験を実施し、弱点部分の解説を行う。 Web講座を受講。		
10～12	模擬試験③（基本情報　科目A／科目B、応用情報　午前／午後） 情報処理技術者試験Web講座			模擬試験を実施し、弱点部分の解説を行う。 Web講座を受講。		
13～15	模擬試験④（基本情報　科目A／科目B、応用情報　午前／午後） 情報処理技術者試験Web講座			模擬試験を実施し、弱点部分の解説を行う。 Web講座を受講。		
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
本試験結果での評定75%、平常点25% 模擬試験結果、Web講座進捗状況、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。						
実務経験教員の経歴						

[illegible]

科目名		春期国家試験対策（応用A）				
担当教員		片野史高／西海智久／村島敏治		実務授業の有無	無	
対象学科		AI・情報システム科／IT・大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	1	時間数	15
授業概要、目的、 授業の進め方		応用情報技術者試験科目Aに合格するための基礎知識を学ぶ。 1年次科目 春期国家試験対策（応用A）よりの引継ぎ。 ※受講対象：基本情報技術者試験合格者のみ				
学習目標 (到達目標)		応用情報技術者試験科目Aに合格するための基礎知識を学ぶ。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		応用情報技術者科目A問題集（株式会社インフォテックサーブ）				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1 ～ 3	7、マネジメント 7.1プロジェクトマネジメント			問題演習／解説		
4 ～ 5	7、マネジメント 7.2サービスマネジメント			問題演習／解説		
6 ～ 7	7、マネジメント 7.3システム監査			問題演習／解説		
8 ～ 9	8、ストラテジ 8.1システム戦略			問題演習／解説		
10 ～ 11	8、ストラテジ 8.2経営戦略			問題演習／解説		
12 ～ 13	9、企業と法務 9.1企業活動			問題演習／解説		
14 ～ 15	9、企業と法務 9.2法務			問題演習／解説		
				</		

科目名	春期国家試験対策（基本B）				
担当教員	片野史高／西海智久／村島敏治		実務授業の有無	無	
対象学科	情報システム科／IT大学併修科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	選択	単位数	1	時間数	15
授業概要、目的、 授業の進め方	基本情報技術者試験科目Bに合格するための基礎知識を学ぶ。 1 年次科目 春期国家試験対策（基本B）の引継ぎ。 ※受講対象：基本情報技術者試験未合格者のみ				
授業形態					
学習目標 （到達目標）	基本情報技術者試験科目Bに合格するための基礎知識を学ぶ。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	基本情報技術者科目B問題集（株式会社インフォテックサーブ）				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～15	2、情報セキュリティ 情報セキュリティの確保に関すること		問題演習／解説		
			</		

[illegible]

科目名	PC設定				
担当教員	村島 敏治		実務授業の有無	有	
対象学科	情報システム科／IT大学併修科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	15
授業概要、目的、 授業の進め方	2年次の各科目の実習ができるように各自のノートP Cの環境設定を行なう。				
授業形態	対面授業				
学習目標 (到達目標)	今後の授業に必要な環境を構築する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ノートP C 配布資料 各種インストーラー				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～5	ノートP Cの環境設定①		Windowsシステムの管理設定項目について学ぶ。		
6～10	ノートP Cの環境設定②		Office 365のダウンロード、インストール、設定、動作確認。		
11～15	ノートP Cの環境設定②		MS Teamsのダウンロード、インストール、設定、動作確認。 Unity、Vscope、Pythonのインストール、動作確認。		

科目名	PHP演習				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30
授業概要、目的、授業の進め方	PHPの基礎知識とSQL接続を学ぶ。				
授業形態	対面授業				
学習目標 (到達目標)	PHPの基本的な知識を学び、アンケートシステムを構築する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	株式会社リックテレコム 『いきなりはじめるPHP』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	PHPの概要		サーバーサイド言語としてのPHPの概要を学ぶ。		
2	環境設定		Xamppをダウンロード、インストール、設定する。		
3～4	HTML、CSS		HTML、CSSの基礎を学ぶ。		
5～8	入力ページ		入力ページを作成する。		
9～10	データの受取		postメソッドを学ぶ。		
11～12	変数		変数にデータをコピーする。		
13～14	入力チェック機能		if命令を学ぶ。		
15～16	項目の追加		項目の追加・削除を方法を学ぶ。		
17～18	ページ移動		history.backを学ぶ。		
19～20	入力データのチェック		else命令を学ぶ。		
21～22	サンクスページ		文字列の連結方法を学ぶ。		
23～24	自動返信メール		mb_send_mailを学ぶ。		
25～30	データベース		phpMySQL操作方法を学ぶ。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題または試験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。			課題の提出期限を守ること。		
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	サーバー構築演習				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30
授業概要、目的、 授業の進め方	Linux（Ubuntu）をインストールし、Webサーバーを構築しながら基本操作を学ぶ。				
授業形態	対面授業				
学習目標 (到達目標)	Linuxの基本的なコマンドを覚える。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	株式会社技術評論社 『ゼロからわかるLinuxWebサーバー超入門 Ubuntu対応版』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	デュアルOS（WindowsとLinux）		VirtualBoxをダウンロード、インストールする。		
2	サーバーOSについて		Ubuntuをインストールする。		
3～11	CentOS、ファイルを操作する		ファイルを操作するコマンドを学ぶ。		
12～13	rootユーザーについて		ユーザーとグループを学ぶ。		
14～15	Webサーバーを立てる		WebサーバーApacheをインストール、設定をする。		
16～17	セキュリティ		ファイヤーウォールの設定をする。		
18～19	ブラウザから接続する		IPアドレスでアクセスする。		
20～21	viエディタを使う		viエディタを利用してhtmlファイルをサーバー上で編集する。		
22～23	リモートから操作		SSHでリモートから操作する。		
24～25	ファイル転送		TeraTermやWinSCPを使ってファイルを転送する。		
26～30	PHPを使う		PHPをインストール、設定し動作確認をする。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題または試験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。			課題の提出期限を守ること。		
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	Java Script演習				
担当教員	村島 敏治		実務授業の有無	有	
対象学科	情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30
授業概要、目的、授業の進め方	Java Scriptの基礎を学び、ホームページ制作におけるHTMLやCSSとの関連も含めて知識の向上と技術の習得を図る。				
授業形態	対面授業				
学習目標 (到達目標)	Java Scriptを使ったホームページの制作ができることを目標とする。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	SBクリエイティブ株式会社 『確かな力が身につくJavaScript「超」入門』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～2	Java Scriptsの導入		JavaScriptの概要を学び、ツール、サンプルデータの設定をする。		
3～4	アウトプットの基本		記述方法、ルールを学ぶ。		
5～9	文法と基本的な機能①		ダイアログボックス、変数、定数、条件分岐IF、条件分岐elseIfなどを学ぶ。		
10～14	文法と基本的な機能②		比較演算子、データ型、論理演算子、繰り返し、ファンクションなどを学ぶ。		
15～19	文法と基本的な機能③		配列、HTMLに出力、プロパティ読み取りなどを学ぶ。		
20～24	インプットとデータ加工		フォームの入力内容を取得、イベント、日時を表示 (Date)、少数第〇位で切捨 (Math)などを学ぶ。		
25～30	一歩進んだテクニック		カウントダウンタイマー、プルダウンメニュー、クッキー、イメージ切替、スライドショーなどを学ぶ。		

科目名	Access演習				
担当教員	村島 敏治		実務授業の有無	有	
対象学科	情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	3	時間数	45
授業概要、目的、授業の進め方	Accessビジネスデータベース技能認定試験 3 級の合格に必要な知識を学ぶ。				
授業形態	対面授業と遠隔授業の併用実施				
学習目標 (到達目標)	Accessビジネスデータベース技能認定試験 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	株式会社ウイネット 『Access2019/2021/365対応クイックマスター』 株式会社サーティファイ『Accessビジネスデータベース技能認定試験問題集』				
回数			学習方法・準備学習・備考		
1～2	Accessの基本操作、データベースファイルの作成		Accessの起動、データベースオブジェクト、データベースファイルの新規作成などを学ぶ。		
3～4	テーブル		テーブルの新規作成、主キーの設定、フィールドの追加、インポートなどを学ぶ。		
5～6	クエリ		クエリの概要、選択クエリの新規作成、並べ替え、抽出、演算フィールドなどを学ぶ。		
7～8	フォーム、レポート		フォームの概要、フォームの新規作成、編集、レポートの概要、レポートの新規作成、印刷などを学ぶ。		
9～10	リレーションシップ、マクロ		リレーションシップの概要、テーブルの結合、マクロの概要、マクロの作成と実行などを学ぶ。		
11～12	アプリケーション活用		データベースの設計、テーブルの作成、入力画面の作成、リストの作成などを学ぶ。		
13～15	実技練習問題 1		問題演習と解説。		
16～18	実技練習問題 2		問題演習と解説。		
19～21	実技練習問題 3		問題演習と解説。		
22～24	実技練習問題 4		問題演習と解説。		
25～27	模擬問題 1		問題演習と解説。		
28～30	模擬問題 2		問題演習と解説。		
31～33	模擬問題 3		問題演習と解説。		
34～36	模擬問題 4		問題演習と解説。		
37～39	模擬問題 5		問題演習と解説。		
40～42	模擬問題 6		問題演習と解説。		
43～45	検定受験対策		弱点強化、配点、ポイントの見直しをする。		
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	エンジニアとしてソフトウェア開発の現場において8年間係わっていた				

科目名		プログラミング演習(Unity)				
担当教員		西海 智久		実務授業の有無	有	
対象学科		AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	前期～後期
必修・選択		必修	単位数	4	時間数	60
授業概要、目的、 授業の進め方		Unity6の使用法とC#を学習し、2Dと3Dゲームアプリを作成する。				
授業形態		対面授業				
学習目標 (到達目標)		2D、3Dゲームアプリの課題を作成できる。				
テキスト・教材・参考図 書・その他資料		SBクリエイティブ株式会社 『Unityの教科書 Unity6完全対応版』 北村愛実				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1 ～ 4	ゲーム作りの準備、Unityのインストール、Unityに触れて慣れよう			Unityでゲームを作る準備、ライセンス、画面構成等を学ぶ。		
5 ～ 8	C#スクリプトの基礎、スクリプトの第一歩			プロジェクトの作成、スクリプトの作成等を学ぶ。		
9 ～ 12	変数、制御文、配列を使ってみよう			変数の初期化と代入、変数同士の演算、if文、配列のルール等を学ぶ。		
13 ～ 16	メソッド、クラス、Vectorクラスを使ってみよう			メソッド、クラス、Vectorクラスの概要、使い方、応用方法等を学ぶ。		
17 ～ 20	スクリプトの作り方、スクリプトのアタッチ			スクリプトの作り方、アタッチの方法等を学ぶ。		
21 ～ 24	ルーレットを回そう＆止めよう、スマートフォンで動かしてみよう			スクリプトを修正してルーレットが回る＆止まる方法、スマートフォンでの動作等を学ぶ。		
25 ～ 28	スワイプで車を動かそう、UIを表示しよう			画面タッチやスワイプでの位置認識方法等について学ぶ。		
29 ～ 32	UIを書き換える監督を作ろう、効果音を鳴らそう			ユーザーインターフェースの設計、書き換えスクリプト、AudioSourceコンポーネント等について学ぶ。		
33 ～ 36	キー操作でプレイヤーを動かそう、当たり判定を学ぼう			プレイヤーのスクリプト、当たり判定のスクリプト等について学ぶ。		
37 ～ 40	Prefabと工場の作り方を学ぼう			Prefabの概要、ジェネレータスクリプト等について学ぶ。		
41 ～ 44	Physicsを学ぼう、アニメーションを学ぼう			Physics（物理演算）、Mecanimでのアニメーション等について学ぶ。		
45 ～ 48	Physicsで当たり判定を作ろう、シーンの遷移方法			Physicsでの当たり判定検出、クリアシーンの作成等を学ぶ。		
49 ～ 52	3Dゲームの作り方、Terrainで地形を作ろう			3Dゲームの座標系、Terrainでの地形作成、テクスチャのペイント等について学ぶ。		
53 ～ 56	Physicsでイガグリを飛ばす、パーティクルでエフェクトを表示			的の配置、イガグリを飛ばすスクリプト作成、イガグリ命中時の処理、エフェクトの表示等について学ぶ。		
57 ～ 60	レベルデザインをしよう			制限時間、パラメータの微調整等について学ぶ。		
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。				課題の提出期限を守ること。		
実務経験教員の経歴		－				

科目名	ビジネス著作権				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	無	
対象学科	AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30
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。				
授業形態	対面授業				
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。		
9～10	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。		
11～13	権利制限規定		著作権の制限を学ぶ。		
14～15	著作隣接権		隣接権の内容、制限、保護期間を学ぶ。		
16～17	著作権の侵害		侵害、侵害罪、民事的対策を学ぶ。		
18～20	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。		
21～30	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プログラミング演習				
担当教員	西海 智久		実務授業の有無	無	
対象学科	AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30
授業概要、目的、 授業の進め方	CMS(コンテンツ・マネジメント・システム)の概要を理解する。				
授業形態	対面授業				
学習目標 (到達目標)	WordPressを使ったホームページの構築を目標とする。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	SB Creative ゼロから学ぶはじめてのWordPress 第2版				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～2	WordPressをはじめる準備をしよう		開発環境の準備をする。WordPressとStudioのダウンロード、インストールをする。		
3～4	Webサイト制作をはじめよう		テーマ、ロゴ、スライダー、横並びコンテンツ、GoogleMapの設定などを学ぶ。		
5～9	お知らせページを作ろう		固定ページ、タイトル、リンク、文字修飾、アイキャッチ、投稿の公開などを学ぶ。		
10～14	メニューページと投稿一覧ページを作ろう		カフェメニューページ、カラムの投稿一覧ページなど		
15～19	プラグインで便利な機能を追加しよう		お問い合わせフォーム、予約カレンダーの作成を学ぶ。		
20～26	ナビゲーションの設定をしよう		ナビゲーションメニュー、フッターにウィジェットを設置、ウィジェットの種類を学ぶ。		
27～30	Webサイトの安全な運営方法を知ろう		バックアップの取得、データの復元を学ぶ。		
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。			課題の提出期限を守ること。		
実務経験教員の経歴			-		

科目名	Web3演習				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	15
授業概要、目的、 授業の進め方	ブロックチェーン技術の実装体験を通じて、次世代のインターネットWEB3の全体像について理解を深める。 テキストを中心に進める。ブロックチェーンはJavaScriptを使いVSCのコンソールで演習する。				
授業形態	対面授業				
学習目標 (到達目標)	次世代のインターネットWEB3の関連するキーワードを学び、全体の動向について理解を深める。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	株式会社秀和システム 『次世代インターネットWeb3がよくわかる本』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～2	Web3とは何か		これまでの変遷を学ぶ。		
3～5	Web3に関するキーワード		Webのキーワード、概念、具体例を学ぶ。		
6～8	Web2.0を補完するWeb3のサービス		具体例を詳しく見ていく。		
9～10	各分野におけるWeb3のプロジェクト		各種プロジェクトを確認する。		
11～12	Web3市場の高まりと課題		世界におけるWeb3市場について学ぶ。		
13	Web3の今後の展望		新しいインターネット世界の実現にむけて学ぶ。		
14～15	ブロックチェーン演習		JavaScriptでブロックチェーンを実装する。		
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。			課題の提出期限を守ること。		
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	卒業研究				
担当教員	西海 智久／片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	17	時間数	255
授業概要、目的、授業の進め方	各グループで研究テーマを選定し、アプリケーションソフトを制作する。				
授業形態	対面授業				
学習目標 (到達目標)	アプリケーションソフトを完成させ、発表会にてプレゼンを行なう。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	研究テーマに沿って、各自で用意する。				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～20	テーマ選定		卒業研究のテーマを選定し、共同研究のグループを決定する。		
21～30	計画立案		日程計画、役割分担などの計画を策定する。		
31～100	制作		制作を行う。		
101～106	中間発表会		中間発表を行う。		
107～247	制作		制作を行う。		
248～255	発表会		最終発表を行う。		
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。					
実務経験教員の経歴					

科目名	AI概論				
担当教員	村島 敏治		実務授業の有無	無	
対象学科	情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30
授業概要、目的、 授業の進め方	①授業の目的…AI（人工知能）への理解を深め、AIをシステム実装する手段と、AIを社会実装するために抑えておくべき事項を理解する。 ②授業の進め方…「講義（知識習得）」→「演習（開発体験）」→「課題（知識定着）」の3コマ1セットを基本とする。				
授業形態	対面授業				
学習目標 （到達目標）	①人工知能（機械学習）による予測や識別のAIモデルを、Python言語を使用して記述できる。 ②サートファイが主催する「AI検定」について、検定の受験対策を自らで計画・遂行できる。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	①サートファイWeb講座「AIリテラシー講座【AI検定®対応】」 ②各種補助プリント				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	AIの開発基盤・Pythonの基礎		AIの実装を支える技術基盤について全体像を把握する。 AIプログラミングに必要なPythonの基礎を理解する。		
4～6	データの前処理・可視化・基礎分析		分析対象となるデータについて、前処理と可視化を行うとともに、基礎分析による仮説を立てる。		
7～9	機械学習の学習と予測		機械学習における、学習と予測のステップを学び、従来型のプログラミングとの違いを理解する。		
10～12	教師あり学習（回帰・分類演習）		機械学習ライブラリの使用方法を理解して、教師あり学習の手法を学ぶ。		
13～15	教師なし学習（クラスタリング・主成分分析演習）		機械学習ライブラリの使用方法を理解して、教師なし学習の手法を学ぶ。		
16～18	画像認識（ニューラルネットワーク演習）		ニューラルネットワークを用いて、画像データに映っている物体を認識・分類する手法を学ぶ。		
19～21	強化学習（Q-Learning演習）		強化学習の理論を学び、迷路探索を題材にして、その理論を実践する。		
22～27	自然言語処理（BERT・Transformer演習）		自然言語を扱うための最新手法を学び、自然言語処理の社会実装について検討する。		
28～30	AI検定対策		サートファイAI検定に向けた問題演習		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果40%、演習課題40%、平常点20% 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。			AI検定の可否及び、授業内で出題する演習課題の提出状況に、授業への参加状況、学習意欲を加味して評定を行います。		
実務経験教員の経歴	エンジニアとしてソフトウェア開発の現場において8年間係わっていた				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	ビジネス実務基礎				
担当教員	大矢 瑠璃香		実務授業の有無	無	
対象学科	AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30
授業概要、目的、 授業の進め方	一般常識や社会人として必要となるビジネススキルを学ぶ。				
授業形態	対面授業				
学習目標 (到達目標)	1.組織図、一般常識、敬語の種類を理解する。 2.社会人常識マナー検定3級を取得する。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	エデュプレス 社会人常識マナー検定テキスト2・3級 全国経理教育協会 社会人常識マナー検定試験最新過去問題集3級				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	第1編社会常識 社会と組織、仕事と成果		社会人としての自覚、仕事と目標について学ぶ。		
4～7	第1編社会常識 一般知識、ビジネス計算		幅広い社会常識、日本語の意思伝達、計算センスを磨く。		
8～10	第2編コミュニケーション ビジネスコミュニケーション		ビジネスにおけるコミュニケーション、コミュニケーション力向上のポイントを学ぶ。		
11～14	第2編コミュニケーション 言葉遣い、ビジネス文書		敬語の種類と適切な使い方、ビジネス文書の特徴と」重要性について学ぶ。		
15～19	第3編ビジネスマナー 職場のマナー、来客応対		出勤から就業までのマナー、来客応対の心構えを学ぶ。		
20～23	第3編ビジネスマナー 電話応対、交際業務、文書類の受取		電話応対の重要性、特性、心構え、慶弔のマナーについて学ぶ。		
24～30	社会人常識マナー検定3級 過去問題集演習		社会人常識マナー検定3級 過去問題集を解き解説を行う。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
検定結果70%、課題15%、学習意欲15% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(60点以上)・C(41点以上)・D(40点以下)とする。			必要部分をテキストで確認した後、確認プリントを実施し要点の理解を深める。検定の直前期となったら自宅学習として課題の配布を行う。		
実務経験教員の経歴					

科目名	PowerPoint演習				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30
授業概要、目的、 授業の進め方	プレゼンテーションの基礎的な知識と効果的なプレゼンテーションの制作方法を学ぶ。				
授業形態	対面授業				
学習目標 (到達目標)	PowerPoint2021を使つてのプレゼンテーションの制作と効果的なプレゼンテーションのスキルを習得する。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	株式会社ウイネット PowerPoint2021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		
1～3	第1部 基本操作編 PowerPointの基本操作、プレゼンテーションの作成		プレゼンテーションの概要、基本操作、作成について学 ぶ。		
4～6	文字やスライドの編集、オブジェクトの作成		文字列と段落の書式設定、図形とワードアートについて学 ぶ。		
7～9	表やグラフの作成、表示効果とハイパーリンク		表やグラフの作成、画面切り替え効果、ハイパーリンクに ついて学ぶ。		
10～12	スライドショーの実行		スライドショー実行中の操作、自動実行について学ぶ。		
13～15	第2部 アプリケーション活用編 プレゼンテーションのカスタマイズ、SmartArtの活用		スライドマスター、フッターの編集、セクションの設定、 SmartArtの作成、編集について学ぶ。		
16～20	オブジェクトや表、グラフの活用、プレゼンテーションの動作の設定		図形、ワードアート、画像の編集、プレゼンテーションの 動作の設定について学ぶ。		
21～30	テーマに基づき各自プレゼンテーション作成		プレゼンテーションを作成し、各自発表し評価する。		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
課題とプレゼンテーション点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。			課題のテーマと条件に沿ってプレゼンテーションを制作し、締め 切りまでに提出すること。		
実務経験教員の経歴					

科目名	Python応用演習（IoT・AI）				
担当教員	村島 敏治		実務授業の有無	有	
対象学科	AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	3	時間数	45
授業概要、目的、 授業の進め方	Pythonを使用し、IoT並びにAIのプログラミングを行う。 IoTプログラミング：ドローン飛行プログラム、ドローンコントローラーの作成 AIプログラミング：画像認識AIの作成				
授業形態	対面授業 座学及び演習				
学習目標 （到達目標）	Pythonを使用し、ドローンの制御を行うことにより、IoTプログラミングの基礎を学ぶ。 Pythonを使用し、GoogleColabを使いAIプログラミングの基礎を学ぶ。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	トイドローン 『Tello』 GoogleColab 各種プリント				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	1、開発環境について		Pyenv、Venvによる開発環境構築を学ぶ。		
4～7	2、GUIプログラミング		Tkinterを利用したGUIプログラムの作り方を学ぶ。		
8～10	3、ドローンプログラミング		Telloの制御プログラムを学ぶ。ソケット通信について学ぶ。		
11～18	4、課題：ドローンコントローラーの作成		GUIによるドローンコントローラーを作成		
19～30	5、AIプログラミング基礎		GoogleColubを利用し、AIモデルの実装を行う。		
31～45	6、課題：顔認証AIの作成		顔認証を行うAIアプリの構築を行う。		

科目名		Python基礎演習				
担当教員		村島 敏治		実務授業の有無	有	
対象学科		AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2	時間数	30
授業概要、目的、 授業の進め方		Pythonによる基本的なプログラミング技術を学び、後期のPython応用演習でIoTでのプログラミング、AIプログラミングを行える基本的なコーディング知識を学ぶ。 既にC言語、Java言語を習得済みのため、プログラミングの基本的な部分は確認程度とし、Python固有の箇所に重点を置く。				
授業形態		対面授業 座学及び演習				
学習目標 (到達目標)		Pythonでのプログラミングができるようになる。 後期のPython応用演習（AI・IoT）を行う上での基礎を学ぶ。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		株式会社インプレス スッキリわかるPython入門				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	第1章 Pythonへの入り口			Pythonの特徴、IDLEによる開発について学ぶ。		
2～4	第2章 Pythonの基礎			対話モード、実行モード、変数、データ型、標準入力、関数、メソッドを学ぶ。		
5～9	第3章 分岐			分岐処理（if）、ブール演算子（and,or,not）について学ぶ。		
10～12	第4章 繰り返し			繰り返し構文（for,while,range）及びリスト構造の繰り返しについて学ぶ。		
13～14	第5章 コレクション			コレクション（リスト、辞書、タプル、集合）及び内包表記、Zip関数について学ぶ。		
15～17	第6章 関数			関数の定義、イテレータ、ジェネレータ、デコレータについて学ぶ。		
18～20	第7章 クラスとオブジェクト			クラス、オブジェクト、インスタンス、メソッド、特殊メソッドについて学ぶ。		
21～23	第8章 ファイル操作と例外処理			ファイルの基本操作と例外処理について学ぶ。		
24～26	第9章 ライブラリの利用			各種ライブラリのインストール（pip）とその活用について学ぶ。		
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
プログラミング課題での評定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。				プログラミング課題はホームワークとなる場合がある。		
実務経験教員の経歴		エンジニアとしてソフトウェア開発の現場において8年間係わっていた				

科目名		就職実務応用				
担当教員		片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科		AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	1	時間数	15
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。				
授業形態		対面授業				
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		
1～3	履歴書の作成			履歴書の清書を完成する。		
4	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。		
5	企業研究			企業研究をして受験したい企業を選択し、企業への理解を深める。		
6	筆記試験対策			適性検査、一般常識、作文・小論文などを学ぶ。		
7～8	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。		
9～11	面接試験対策			面接試験の形式、受け答え、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。		
12～14	面接練習			面接の準備をし、模擬面接を行なう。		
15	個別面談の実施			個別面談を実施し、個別のアドバイスを送る。		
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						

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)		音が出るアプリの為、イヤホンを各自用意する
実務経験教員の経歴		

[illegible]

科目名		後期検定対策				
担当教員		村島 敏治		実務授業の有無	有	
対象学科		AI・情報システム科／IT大学科	対象学年	2	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	-	時間数	46
授業概要、目的、 授業の進め方		応用情報技術者試験、基本情報技術者試験などの情報処理技術者試験に合格するための基礎知識を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)		応用情報技術者試験、基本情報技術者試験などに共通する基礎知識を習得する。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料		情報処理技術者試験 過去問題（応用情報午前、基本情報午前、他）				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1 ～ 5	第1回模擬試験及び解説			問題演習／解説。		
6 ～ 10	第2回模擬試験及び解説			問題演習／解説。		
11 ～ 15	第3回模擬試験及び解説			問題演習／解説。		
16 ～ 20	第4回模擬試験及び解説			問題演習／解説。		
21 ～ 25	第5回模擬試験及び解説			問題演習／解説。		
26 ～ 30	第6回模擬試験及び解説			問題演習／解説。		
31 ～ 35	第7回模擬試験及び解説			問題演習／解説。		
36 ～ 40	第8回模擬試験及び解説			問題演習／解説。		
41 ～ 46	総まとめ			模擬試験の実施と解説。		

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	総合ラーニング				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	通年
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	28
授業概要、目的、授業の進め方	スタディーサプリイングリッシュ（英会話）、スララ（一般常識、基礎学力）、サカセルラボ（自己実現管理）を実施する。				
学習目標 （到達目標）	1年をかけて基礎学力を総合的に身に着ける。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	オンラインアプリ（スタディーサプリイングリッシュ、スララ、サカセルラボ）				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～3	各種設定		インストール、ログイン設定を実施し使用できる状態にする。		
4～5	導入部を全員で体験実施		実際に全員で導入の部分を実施する。		
6～28	各自のペースで進める		月次作業をし、進捗を確認する。		
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)			音が出るアプリの為、イヤホンを各自用意する。		
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	Illustrator実習I				
担当教員	山田 準子/片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	168
授業概要、目的、 授業の進め方	Adobe『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)	Adobe『Illustrator』の習得、制作プロセスの学習				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ウイネット『Illustrator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		
1～12	POP広告企画		作品要項に従って作成し提出する。		
13～48	ボランティア向けポスター		作品要項に従って作成し提出する。		
49～62	POP広告制作		作品要項に従って作成し提出する。		
63～99	新潟デジコン向けの作品制作		作品要項に従って作成し提出する。		
100～124	県・自治体コンペの作品制作		作品要項に従って作成し提出する。		
125～168	校内イベント掲示物制作		作品要項に従って作成し提出する。		
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	Photoshop実習I				
担当教員	山田 準子/片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	168
授業概要、目的、授業の進め方	Adobe『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)	Adobe 『Photoshop』の習得、制作プロセスの学習				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット『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		
1～12	POP広告企画		作品要項に従って作成し提出する。		
13～48	ボランティア向けポスター		作品要項に従って作成し提出する。		
49～62	POP広告制作		作品要項に従って作成し提出する。		
63～99	新潟デジコン向けの作品制作		作品要項に従って作成し提出する。		
100～124	県・自治体コンペの作品制作		作品要項に従って作成し提出する。		
125～168	校内イベント掲示物制作		作品要項に従って作成し提出する。		
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する。		
実務経験教員の経歴					

科目名	Illustrator検定対策				
担当教員	大川 直人		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	36
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		
1~8	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)		
9~16	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)		
17~24	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)		
25~32	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)		
33~36	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		
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%			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。		
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	デザイナーとして様々なプロジェクトに従事				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	Photoshop検定対策				
担当教員	大川 直人		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	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	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)		
31~48	まとめ		過去問題		
</					

科目名	ドローイングⅠ				
担当教員	米山 貴訓		実務授業の有無		有
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	84
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。		
81～82	乗り物の描き方		コツを示し、練習させる。		
83～84	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％ 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				

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	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	通年
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	84
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、iM a c				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～6	iPadやM a c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		
73～84	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		

科目名	色彩デザイン				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	通期
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	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』				
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		
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				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	CGクリエイター				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	無	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	36
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』、『CGクリエイター検定 エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂第二版』				
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		
7～9	マテリアル、アニメーション		テキストp82-p99		
10～12	カメラワーク、ライティング		テキストp100-p110		
13～14	レンダリング、合成		テキストp111-p121		
15～16	編集とハードウェア、ハードウェアとソフトウェア		テキストp122-p140		
17～18	デジタルの基礎、知的財産権		テキストp141-p154		
19～36	問題集、過去問		問題集、過去問を解く		
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				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	無	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	42
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『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		
27～42	問題集、過去問		問題集、過去問の実施と解説		
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				

科目名	Word基礎				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	無	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	36
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『Word2021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	Wordの基本		クイックマスターP2～21		
4～6	文字入力と編集の基本		クイックマスターP22～53		
7～9	文章の編集		クイックマスターP54～85		
10～12	文章の印刷		クイックマスターP86～99		
13～15	文章の作成		クイックマスターP100～133		
16～18	表を使った文書の作成		クイックマスターP134～167		
19～21	図形や画像を使った文書の作成		クイックマスターP168～203		
21～26	練習問題 1～3		問題集の解答、解説をする		
27～36	模擬問題 1～7		問題集の解答、解説をする		
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	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	ポートフォリオ				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	無	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	後期
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	就職活動に必要な「ポートフォリオ」の制作を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	就職活動に効果的なアピール力のあるポートフォリオの完成。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	iPad、iM a c				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～6	ポートフォリオの基礎知識		知識を深める。プリント配付。		
7～10	アイデア出し		戦略的アイデアをノートに整理しまとめる。		
11～40	ポートフォリオ制作		作成し提出する。		
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				

科目名	就職実務I				
担当教員	西海 智久		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	通年
必修・選択	必修	単位数	-	時間数	41
授業概要、目的、 授業の進め方	就職活動に必要な知識、情報を得る。 筆記試験練習（一般常識、SPI、CAB・GAB）を行なう。 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』、『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		
1～4	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、身だしなみ就職活動の流れ、就職活動のルールと諸注意を学ぶ。		
5～8	自分と職業を理解する		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。		
9～12	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。		
13～16	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。		
17～20	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。		
21～24	就職試験		就職試験の概要などを学ぶ。		
25～28	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。		
29～32	筆記試験対策		適性検査、一般常識、作文・小論文などを学ぶ。		
33～41	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		
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。			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			ー		

科目名	コミュニケーション				
担当教員	永田 章		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	3	開講時期	後期
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	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)	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			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(理論)		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。		
11～15	コミュニケーションプラクティス(実践)①		来客対応、電話対応などを学ぶ。		
16～19	コミュニケーションプラクティス(実践)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。		
20～23	コミュニケーションプラクティス(実践)③		チームコミュニケーション、接客・営業、クレーム対応、会議・取材・ヒアリング、面接など学ぶ。		
24～27	問題集		解答、解説		

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	Illustrator演習I				
担当教員	山田 準子/片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	11	時間数	165
授業概要、目的、 授業の進め方	Adobe『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)	Adobe 『Illustrator』の習得、制作プロセスの学習				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	ウイネット 『Illustrator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		
1～12	POP広告企画		作品要項に従って作成し提出する。		
13～48	ボランティア向けポスター		作品要項に従って作成し提出する。		
49～62	POP広告制作		作品要項に従って作成し提出する。		
63～99	新潟デジコン向けの作品制作		作品要項に従って作成し提出する。		
100～124	県・自治体コンペの作品制作		作品要項に従って作成し提出する。		
125～165	校内イベント掲示物制作		作品要項に従って作成し提出する。		
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	Photoshop演習I				
担当教員	山田 準子/片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	11	時間数	165
授業概要、目的、授業の進め方	Adobe『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)	Adobe 『Photoshop』の習得、制作プロセスの学習				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ウイネット『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		
1～12	POP広告企画		作品要項に従って作成し提出する。		
13～48	ボランティア向けポスター		作品要項に従って作成し提出する。		
49～62	POP広告制作		作品要項に従って作成し提出する。		
63～99	新潟デジコン向けの作品制作		作品要項に従って作成し提出する。		
100～124	県・自治体コンペの作品制作		作品要項に従って作成し提出する。		
125～165	校内イベント掲示物制作		作品要項に従って作成し提出する。		
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する。		
実務経験教員の経歴					

科目名	Illustrator検定対策				
担当教員	大川 直人		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	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		
1～8	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)		
9～16	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)		
17～24	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)		
25～32	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)		
33～45	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検定対策				
担当教員	大川 直人		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	3	時間数	30
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)		
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%			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。		
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	デザイナーとして様々なプロジェクトに従事				

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I				
担当教員	米山 貴訓		実務授業の有無		有
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	5	時間数	75
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	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。		
72	樹木の描き方		コツを示し、練習させる。		
73	乗り物の描き方		コツを示し、練習させる。		
74～75	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％ 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				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	制作演習Ⅰ				
担当教員	米山 貴訓		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	通年
必修・選択	必修	単位数	5	時間数	75
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、iM a c				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～6	iPadやM a c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		
52～75	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		
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
授業意欲・課題提出等100%			Ipad、M a cの利用		
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	イラストレーターとして新潟、東京中心に活動している				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	カラーコーディネート				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	3	時間数	45
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』				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～2	色のはたらき・色の見え方・眼の仕組み		テキストp6～p21		
3～5	眼の仕組み・照明と色の見え方・混色		テキストp19～p30		
6～10	色の分類と三属性・PCCS		テキストp32～p48		
11～18	色の心理効果・色の視覚効果		テキストp50～p68		
19～28	色彩調和		テキストp70～83		
29～31	ファッションと色彩		テキストp110～p115		
32～33	インテリア		テキストp118～p125		
34	慣用色名		テキストp128～p135/書き込み式テキストp54～56		
35～45	問題集		書き込み式テキストp140～152を実施、解答解説		
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				

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	CGクリエイター				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	無	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	3	時間数	45
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』、『CGクリエイター検定 エキスパート・ベーシック公式問題集 改訂第二版』				
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		
7～9	マテリアル、アニメーション		テキストp82-p99		
10～12	カメラワーク、ライティング		テキストp100-p110		
13～14	レンダリング、合成		テキストp111-p121		
15～16	編集とハードウェア、ハードウェアとソフトウェア		テキストp122-p140		
17～18	デジタルの基礎、知的財産権		テキストp141-p154		
19～36	問題集、過去問		問題集、過去問を解く		
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				

科目名	デザイン概論I				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	無	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	前期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	45
授業概要、目的、 授業の進め方	デザインに関わる専門基礎知識を学ぶ。				
学習目標 (到達目標)	デザインの現場で役立つプロの知識を学ぶ。				
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	SBクリエイティブ株式会社『デザインの基本ノート』第二版				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1～5	デザインの基本（ターゲット、コンセプト、ゴール、連想、ラフ、引き算、ワークフロー）		テキストを中心に進め、図解や写真を使い解説する		
6～10	レイアウト（版面、マージン、グリッド、視線誘導、ホットスポット、ホワイトスペース、トンボ、ドブ幅、レイアウト）		テキストを中心に進め、図解や写真を使い解説する		
11～20	配色（色相、明度、彩度）、有彩色と無彩色、トーン、CMYK、RGB、カラーマネジメント、特色）		テキストを中心に進め、図解や写真を使い解説する		
21～33	写真と図版（写真補正、レタッチ、トリミング、図版、解像度、ファイル種類、配置）		テキストを中心に進め、図解や写真を使い解説する		
34～39	タイポグラフィ（和文フォント、欧文フォント、明朝体、ゴシック体、文字サイズ、アウトライン化、ファイル形式、組）		テキストを中心に進め、図解や写真を使い解説する		
40～45	制作の基礎知識（紙、印刷、製本知識、面付、セキュリティ、オーバープリント、バックアップ、PDF、指示書）		テキストを中心に進め、図解や写真を使い解説する		
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。					
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	コミュニケーション				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	無	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	後期
必修・選択	必修	単位数	2	時間数	30
授業概要、目的、授業の進め方	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)	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			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(理論)		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。		
11～15	コミュニケーションプラクティス(実践)①		来客対応、電話対応などを学ぶ。		
16～19	コミュニケーションプラクティス(実践)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。		
20～23	コミュニケーションプラクティス(実践)③		チームコミュニケーション、接客・営業、クレーム対応、会議・取材・ヒアリング、面接など学ぶ。		
24～30	問題集		解答、解説		

②

長岡公務員・情報ビジネス専門学校 シラバス

科目名	就職実務応用				
担当教員	片野 史高		実務授業の有無	有	
対象学科	IT大学併修科	対象学年	4	開講時期	通期
必修・選択	必修	単位数	1	時間数	15
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	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。		
3～4	筆記試験対策		適性検査、一般常識、作文・小論文などを学ぶ。		
5	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。		
6～7	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。		
8～15	面接準備、練習		面接の準備をし、模擬面接を行なう。		