

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵		実務授業の有無	有					
対象学科	AIシステム科3年制		単位時間数	104	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期	△	○		
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミングの環境構築から、プログラムの基本理論、発展的な問題解決の手法を学習します。また、サンプルプログラムをもとにキャラクタ・ユーザ・インターフェース（CUI）ベースの簡易的なプログラムを開発しながら、プログラミングで多用される各種アルゴリズムや変数・定数・配列といった基礎理論を学びます。								
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用したアプリケーションの開発が出来る。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スッキリわかるJava入門（インプレス）、その他配付資料								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	Javaの環境設定・プログラムの書き方			指定教科書P1～P57、別紙環境設定資料					
2	式と演算子			指定教科書P59～P95					
3	条件分岐と繰り返し			指定教科書P97～P134					
4	配列			指定教科書P137～P167					
5	メソッド			指定教科書P169～P206					
6	複数のクラスを用いた開発			指定教科書P221～P263					
7	オブジェクト指向とは			指定教科書P269～P297					
8	インスタンスとクラス			指定教科書P299～P328					
9	さまざまなクラス機構			指定教科書P331～P372					
10	カプセル化			指定教科書P373～P402					
11	継承とは			指定教科書P407～P494					
12	多態性とは			指定教科書P497～P528					
13	例外処理			指定教科書P561～P598					
14	各章での課題プログラム開発			教員作成資料					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし					
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年							

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java応用 I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵			実務授業の有無	有					
対象学科	AIシステム科3年制			単位時間数	54	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	後期	△	○			
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィカル・ユーザ・インタフェース（G U I）ベースのアプリケーションを開発するためのプログラミング環境の構築、ならびにプログラミング技能の習得について、実践的な課題を通して学習します。画面上の二次元座標を用いたペイントツールの開発や、スレッドを利用したストップウォッチ、多くのオブジェクトを一つの画面に配置するカレンダーなどのプログラミングを制作します。									
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用した実践的なプログラム開発が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	開発ツールの環境設定			教員作成資料						
2	レイアウトの利用			教員作成資料						
3	複雑なレイアウトの利用			教員作成資料						
4	コンポーネントの利用			教員作成資料						
5	イベントリスナとは			教員作成資料						
6	プログラムからのコンポーネントの利用			教員作成資料						
7	ファイルの読み書き			教員作成資料						
8	Threadの利用			教員作成資料						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				「Java」を履修していること						
実務経験教員の経歴				システム開発従事：3年						

科目名	Java応用 II		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵		実務授業の有無	有					
対象学科	AIシステム科3年制		単位時間数	72	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期	△		○	
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィカル・ユーザ・インタフェース（G U I）ベースのアプリケーションを開発するためのプログラミング環境の構築、ならびにプログラミング技能の習得について、実践的な課題を通して学習します。UDPやTCP/IPを用いたソケットプログラミングや、JDBCを利用したデータベースアクセスなど、より実際の開発業務に近いプログラミングを学びます。								
学習目標 (到達目標)	OCJP Bronze試験の合格。 Java言語を使用した実践的なプログラム開発が出来る。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料、その他配付資料								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	TCP/IPを利用した通信プログラム			教員作成資料					
2	UDPを利用した通信プログラム			教員作成資料					
3	JDBCを利用したプログラム			教員作成資料					
4	OJCPBronzeの試験対策			教員作成資料					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意						
試験結果 + 課題 + 期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。			「Java」「Java応用 I」を履修していること						
実務経験教員の経歴			システム開発従事：3年						

②

科目名	卒業制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	江村 智史			実務授業の有無	有					
対象学科	AIシステム科3年制			単位時間数	105	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	<p>在学中に習得した技能を駆使して、アプリケーション制作を個人、またはグループで行うことで、アプリケーション開発における総合的なスキルを修得します。企画、仕様設計、プログラミング、ユーザーインターフェースなどのアプリケーション開発をする上で必ず必要となる技術を網羅します。授業の最後には、作品の展示発表会を行い、外部への情報公開とその評価までを行うと同時に、魅力あるプレゼンテーションの手法も学びます。</p>									
学習目標 (到達目標)	オリジナルアプリケーションの完成									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	テーマ選定・企画作成			教員作成資料						
2	企画プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
3	α版制作			学生個人PCでの作業						
4	α版制作			学生個人PCでの作業						
5	中間プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
6	β版制作			学生個人PCでの作業						
7	中間プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
8	完成版制作			学生個人PCでの作業						
9	最終プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
<p>作品完成度70%、授業態度・学習意欲30%</p> <p>成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。</p>				特になし						
実務経験教員の経歴				システム開発従事：2年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵			実務授業の有無	有					
対象学科	AIシステム科2年制			単位時間数	104	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期	△	○			
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミングの環境構築から、プログラムの基本理論、発展的な問題解決の手法を学習します。また、サンプルプログラムをもとにキャラクタ・ユーザ・インターフェース（CUI）ベースの簡易的なプログラムを開発しながら、プログラミングで多用される各種アルゴリズムや変数・定数・配列といった基礎理論を学びます。									
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用したアプリケーションの開発が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スッキリわかるJava入門（インプレス）、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	Javaの環境設定・プログラムの書き方			指定教科書P1～P57、別紙環境設定資料						
2	式と演算子			指定教科書P59～P95						
3	条件分岐と繰り返し			指定教科書P97～P134						
4	配列			指定教科書P137～P167						
5	メソッド			指定教科書P169～P206						
6	複数のクラスを用いた開発			指定教科書P221～P263						
7	オブジェクト指向とは			指定教科書P269～P297						
8	インスタンスとクラス			指定教科書P299～P328						
9	さまざまなクラス機構			指定教科書P331～P372						
10	カプセル化			指定教科書P373～P402						
11	継承とは			指定教科書P407～P494						
12	多態性とは			指定教科書P497～P528						
13	例外処理			指定教科書P561～P598						
14	各章での課題プログラム開発			教員作成資料						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java応用 I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵		実務授業の有無	有						
対象学科	AIシステム科2年制			単位時間数	54	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	後期	△	○			
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィカル・ユーザ・インタフェース（GUI）ベースのアプリケーションを開発するためのプログラミング環境の構築、ならびにプログラミング技能の習得について、実践的な課題を通して学習します。画面上の二次元座標を用いたペイントツールの開発や、スレッドを利用したストップウォッチ、多くのオブジェクトを一つの画面に配置するカレンダーなどのプログラミングを制作します。									
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用した実践的なプログラム開発が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	開発ツールの環境設定			教員作成資料						
2	レイアウトの利用			教員作成資料						
3	複雑なレイアウトの利用			教員作成資料						
4	コンポーネントの利用			教員作成資料						
5	イベントリスナとは			教員作成資料						
6	プログラムからのコンポーネントの利用			教員作成資料						
7	ファイルの読み書き			教員作成資料						
8	Threadの利用			教員作成資料						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				「Java」を履修していること						
実務経験教員の経歴				システム開発従事：3年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵			実務授業の有無	有					
対象学科	情報システム科3年制			単位時間数	104	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期	△	○			
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミングの環境構築から、プログラムの基本理論、発展的な問題解決の手法を学習します。また、サンプルプログラムをもとにキャラクタ・ユーザ・インターフェース（CUI）ベースの簡易的なプログラムを開発しながら、プログラミングで多用される各種アルゴリズムや変数・定数・配列といった基礎理論を学びます。									
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用したアプリケーションの開発が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スッキリわかるJava入門（インプレス）、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	Javaの環境設定・プログラムの書き方			指定教科書P1～P57、別紙環境設定資料						
2	式と演算子			指定教科書P59～P95						
3	条件分岐と繰り返し			指定教科書P97～P134						
4	配列			指定教科書P137～P167						
5	メソッド			指定教科書P169～P206						
6	複数のクラスを用いた開発			指定教科書P221～P263						
7	オブジェクト指向とは			指定教科書P269～P297						
8	インスタンスとクラス			指定教科書P299～P328						
9	さまざまなクラス機構			指定教科書P331～P372						
10	カプセル化			指定教科書P373～P402						
11	継承とは			指定教科書P407～P494						
12	多態性とは			指定教科書P497～P528						
13	例外処理			指定教科書P561～P598						
14	各章での課題プログラム開発			教員作成資料						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年								

科目名	CCNA 2	授業形態	対面授業/遠隔授業の併用						
担当教員	渡辺 雄太	実務授業の有無	有						
対象学科	情報システム科3年制		単位時間数	54	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期	△		○	
授業概要、目的、授業の進め方	Cisco Certified Network Associate (CCNA) Routing and Switching 認定に関する範囲を体系的に学習します。特にCCNA試験の出題範囲のうち、ルーティングの基礎や ネットワーク基礎理論について学ぶとともに、ルータやスイッチなどのネットワーク機器の基本的な設定方法について、グループ演習を通して段階的に学習します。								
学習目標 (到達目標)	ネットワーク機器の設定を習得する								
テキスト・教材・参考文献・その他資料	Cisco Catalyst (3560シリーズなど)、その他配付資料								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	Cisco機器設定、配線演習			Cisco Catalystシリーズ、及び配布資料					
2	Cisco機器を用いたスタティックルートの設定			Cisco Catalystシリーズ、及び配布資料					
3	Cisco機器を用いたダイナミックルートの設定			Cisco Catalystシリーズ、及び配布資料					
4	Cisco機器L2スイッチの設定			Cisco Catalystシリーズ、及び配布資料					
5	Cisco機器ポートVLAN及びタグVLANの設定			Cisco Catalystシリーズ、及び配布資料					
6	Cisco機器を用いたVLAN間ルーティングの設定			Cisco Catalystシリーズ、及び配布資料					
7	ネットワーク図の作成(グループ演習)			Cisco Catalystシリーズ、及び配布資料					
8	Cisco機器を用いた大規模ネットワークの構築①(グループ演習)			Cisco Catalystシリーズ、及び配布資料					
9	Cisco機器を用いた大規模ネットワークの構築②(グループ演習)			Cisco Catalystシリーズ、及び配布資料					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
成果物70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				「CCNA I」を履修していること					
実務経験教員の経歴	システム開発従事：5年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	進級制作 II			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山本 由紀子			実務授業の有無	有					
対象学科	情報システム科3年制			単位時間数	54	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	企画、仕様設計、プログラミング、ユーザーインターフェースなどのアプリケーション開発をする上で必ず必要となる技術を網羅します。授業の最後には、作品の展示発表会を行い、外部への情報公開とその評価までを行うと同時に、魅力あるプレゼンテーションの手法も学びます。									
学習目標 (到達目標)	アプリケーション制作の最初から最後のステップまでを個人、またはグループで行うことで、アプリケーション開発における総合的なスキルを修得する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	アイデア発想			実習（アイデア抽出）						
2	企画立案，企画書作成			実習（企画書作成）						
3	仕様設計			実習（設計書作成）						
4	アルファバージョン制作プログラミング			実習（制作）						
5	テストケース作成，デバッグ			実習（制作）						
6	アルファバージョン提出			定期報告						
7	ベータバージョン制作プログラミング			実習（制作）						
8	テストケース作成，デバッグ			実習（制作）						
9	ベータバージョン提出			定期報告						
10	マスタバージョン制作プログラミング			実習（制作）						
11	テストケース作成，デバッグ			実習（制作）						
12	マスタバージョン提出			定期報告						
13	作品展示会の実施			演習（プレゼン）						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品完成度30%、提出物20%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	卒業制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	江村 智史			実務授業の有無	有					
対象学科	情報システム科3年制			単位時間数	105	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	<p>在学中に習得した技能を駆使して、アプリケーション制作を個人、またはグループで行うことで、アプリケーション開発における総合的なスキルを修得します。企画、仕様設計、プログラミング、ユーザーインターフェースなどのアプリケーション開発をする上で必ず必要となる技術を網羅します。授業の最後には、作品の展示発表会を行い、外部への情報公開とその評価までを行うと同時に、魅力あるプレゼンテーションの手法も学びます。</p>									
学習目標 (到達目標)	オリジナルアプリケーションの完成									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	テーマ選定・企画作成			教員作成資料						
2	企画プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
3	α版制作			学生個人PCでの作業						
4	α版制作			学生個人PCでの作業						
5	中間プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
6	β版制作			学生個人PCでの作業						
7	中間プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
8	完成版制作			学生個人PCでの作業						
9	最終プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品完成度70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし						
実務経験教員の経歴				システム開発従事：2年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵			実務授業の有無	有					
対象学科	情報システム科2年制			単位時間数	104	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期	△	○			
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミングの環境構築から、プログラムの基本理論、発展的な問題解決の手法を学習します。また、サンプルプログラムをもとにキャラクタ・ユーザ・インターフェース（CUI）ベースの簡易的なプログラムを開発しながら、プログラミングで多用される各種アルゴリズムや変数・定数・配列といった基礎理論を学びます。									
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用したアプリケーションの開発が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スッキリわかるJava入門（インプレス）、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	Javaの環境設定・プログラムの書き方			指定教科書P1～P57、別紙環境設定資料						
2	式と演算子			指定教科書P59～P95						
3	条件分岐と繰り返し			指定教科書P97～P134						
4	配列			指定教科書P137～P167						
5	メソッド			指定教科書P169～P206						
6	複数のクラスを用いた開発			指定教科書P221～P263						
7	オブジェクト指向とは			指定教科書P269～P297						
8	インスタンスとクラス			指定教科書P299～P328						
9	さまざまなクラス機構			指定教科書P331～P372						
10	カプセル化			指定教科書P373～P402						
11	継承とは			指定教科書P407～P494						
12	多態性とは			指定教科書P497～P528						
13	例外処理			指定教科書P561～P598						
14	各章での課題プログラム開発			教員作成資料						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java応用 I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵			実務授業の有無	有					
対象学科	情報システム科2年制			単位時間数	54	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	後期	△	○			
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィカル・ユーザ・インタフェース（GUI）ベースのアプリケーションを開発するためのプログラミング環境の構築、ならびにプログラミング技能の習得について、実践的な課題を通して学習します。画面上の二次元座標を用いたペイントツールの開発や、スレッドを利用したストップウォッチ、多くのオブジェクトを一つの画面に配置するカレンダーなどのプログラミングを制作します。									
学習目標（到達目標）	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用した実践的なプログラム開発が出来る。									
テキスト・教材・参考文献・その他資料	教員作成資料、その他配付資料									
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考					
1	開発ツールの環境設定				教員作成資料					
2	レイアウトの利用				教員作成資料					
3	複雑なレイアウトの利用				教員作成資料					
4	コンポーネントの利用				教員作成資料					
5	イベントリスナとは				教員作成資料					
6	プログラムからのコンポーネントの利用				教員作成資料					
7	ファイルの読み書き				教員作成資料					
8	Threadの利用				教員作成資料					
評価方法・成績評価基準					履修上の注意					
課題＋期末課題70％、授業態度・学習意欲30％ 成績評価基準は、A(40％)・B(40％)・C(20％)・D(落第)の4段階とする。					「Java」を履修していること					
実務経験教員の経歴	システム開発従事：3年									

②

科目名	Java応用 II			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵			実務授業の有無	有					
対象学科	情報システム科2年制			単位時間数	72	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期	△		○		
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィカル・ユーザ・インタフェース（G U I）ベースのアプリケーションを開発するためのプログラミング環境の構築、ならびにプログラミング技能の習得について、実践的な課題を通して学習します。UDPやTCP/IPを用いたソケットプログラミングや、JDBCを利用したデータベースアクセスなど、より実際の開発業務に近いプログラミングを学びます。									
学習目標 （到達目標）	OCJP Bronze試験の合格。 Java言語を使用した実践的なプログラム開発が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	TCP/IPを利用した通信プログラム			教員作成資料						
2	UDPを利用した通信プログラム			教員作成資料						
3	JDBCを利用したプログラム			教員作成資料						
4	OJCPBronzeの試験対策			教員作成資料						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
試験結果 + 課題 + 期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				「Java」「Java応用 I」を履修していること						
実務経験教員の経歴	システム開発従事：3年									

科目名	卒業制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	渡辺 雄太		実務授業の有無	有						
対象学科	情報システム科2年制			単位時間数	56	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	<p>在学中に習得した技能を駆使して、アプリケーション制作を個人、またはグループで行うことで、アプリケーション開発における総合的なスキルを修得します。企画、仕様設計、プログラミング、ユーザーインターフェースなどのアプリケーション開発をする上で必ず必要となる技術を網羅します。授業の最後には、作品の展示発表会を行い、外部への情報公開とその評価までを行うと同時に、魅力あるプレゼンテーションの手法も学びます。</p>									
学習目標 (到達目標)	オリジナルアプリケーションの完成									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	テーマ選定・企画作成			教員作成資料						
2	企画プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
3	α版制作			学生個人PCでの作業						
4	α版制作			学生個人PCでの作業						
5	中間プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
6	β版制作			学生個人PCでの作業						
7	中間プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
8	完成版制作			学生個人PCでの作業						
9	最終プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品完成度70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：5年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	C言語		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	澤栗 翔		実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 3年制ゲームプログラムコース		単位時間数	128	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期		○		
授業概要、目的、授業の進め方	言語の基礎から応用までの学習テーマについて、主要なプログラミングテクニックを学習します。								
学習目標 (到達目標)	C言語プログラミング能力認定試験 3級 合格								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Cプログラミング								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	基礎構文			指定教科書P2～P12					
2	データ型			指定教科書P16～P26					
3	標準入出力(Part 1)			指定教科書P32～P45					
4	演算子			指定教科書P50～P67					
5	制御構造			指定教科書P74～P116					
6	配列・文字列			指定教科書P124～P146					
7	標準入出力(Part 2)			指定教科書P154～P169					
8	ポインタ			指定教科書P174～P203					
9	関数			指定教科書P210～P231					
10	構造体と共用体			指定教科書P238～P268					
11	記憶域クラス			指定教科書P276～P286					
12	プリプロセッサ機能			指定教科書P292～P300					
13	ファイル入出力			指定教科書P306～P321					
14	確認テスト			プリント					
15									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
テスト結果50%、検定結果20%、出席率20%、授業態度・学習意欲10% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。									
実務経験教員の経歴		システム開発従事：2年							

科目名	ゲーム企画			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	頓所 祐也			実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 3年制ゲームプログラムコース			単位時間数	30	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム開発の現場で必要となるExcelとPowerPointの使い方を学習します。初歩的な機能はもちろん、Excelではデータ管理に役立つ関数、PowerPointでは企画書作りのスキルアップを目指します。									
学習目標 (到達目標)	自身の制作しているゲームの企画書を作成する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	企画書の作り方説明&作成(1)			まずは最低限の構成だけを教え、あとは独力で企画書を作らせる。						
2	企画書の作り方説明&作成(2)			企画書作成のコツを教え、再度企画書を作ってピフオーアフターを実感してもらう。						
3	PowerPointの使い方			PowerPointの色々な機能を詰め込んだ資料を見せつつ説明し、自身の作成した企画書を改良していく。						
4	プレゼン(1)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
5	プレゼン(2)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
6	プレゼン(3)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
7	PowerPointを使った広告作成			PowerPointを使い、雑誌に載っているゲーム広告を再現する。						
8	Excelを使った広告作成			基本的な機能はPowerPointと大きくは変わらないため、新たな広告を複製しExcelにも慣れてもらう。						
9	ワークショップ			「ワンボタン」をテーマにチームで企画を考え、発表し、チームで物事を考えることを学んでもらう。						
10	目標を立てる			今後(就職後、就職活動に向けて)目標を立て、自分が今後何をすべきかを明確化させる。						
11	個人で企画考案			テーマを与え、企画を考える。 (今まで学んできたことの総括)						
12	最終プレゼン			前回考えた企画を発表する。						
13										
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				常日頃から使用する基礎的な機能を覚えることが第一						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務								

科目名	企画設計			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	頓所 祐也			実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 3年制ゲームプログラムコース			単位時間数	57	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	企画を立ち上げるための発想法、売れるゲーム企画を立案するための考え方、プレゼンテーションやディスカッションによる「相手に意思を伝えるため」のコミュニケーション法を中心に、企画業に必要な、企画立案・コミュニケーションを実践形式で行う授業。									
学習目標 (到達目標)	企画立ち上げ・書類作成・プレゼンテーションまでを1人でできるようにする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員独自の資料及び参考サイトなど									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	企画書の作り方説明&作成(1)			まずは最低限の構成だけを教え、あとは独力で企画書を作らせる。						
2	企画書の作り方説明&作成(2)			企画書作成のコツを教え、再度企画書を作ってピフオーアフターを実感してもらう。						
3	PowerPointの使い方			PowerPointの色々な機能を詰め込んだ資料を見せつつ説明し、自身の作成した企画書を改良していく。						
4	プレゼン(1)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
5	プレゼン(2)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
6	プレゼン(3)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
7	PowerPointを使った広告作成			PowerPointを使い、雑誌に載っているゲーム広告を再現する。						
8	Excelを使った広告作成			基本的な機能はPowerPointと大きくは変わらないため、新たな広告を複製しExcelにも慣れてもらう。						
9	ワークショップ			「ワンボタン」をテーマにチームで企画を考え、発表し、チームで物事を考えることを学んでもらう。						
10	目標を立てる			今後(就職後、就職活動に向けて)目標を立て、自分が今後何をすべきかを明確化させる。						
11	個人で企画考案			テーマを与え、企画を考える。 (今まで学んできたことの総括)						
12	最終プレゼン			前回考えた企画を発表する。						
13										
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	卒業制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	頓所 祐也			実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 3年制ゲームプログラムコース			単位時間数	190	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。 とくにテーマや制限は設けない。									
学習目標 (到達目標)	作品の完成									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	チーム&企画決め									
2	プリプロに向けての作品制作									
3	プリプロ版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
4	α に向けての作品制作									
5	α に向けての作品制作									
6	α 版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
7	β に向けての作品制作									
8	β に向けての作品制作									
9	β に向けての作品制作									
10	β に向けての作品制作									
11	β 版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
12	中間発表会									
13	バグ修正 & ブラッシュアップ作業									
14	バグ修正 & ブラッシュアップ作業									
15	バグ修正 & ブラッシュアップ作業									
16	バグ修正 & ブラッシュアップ作業									
17	Master提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
18	バグ修正 & ブラッシュアップ作業									
19	完成発表会									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				スケジュールやタスクの管理を細かいスパン(週1)で確認し、遅れを発生した時点ですぐにタスクの見直しやリスケジュール内に必ず完成させること						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務									

②

科目名	3 D C G I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 3年制グラフィックコース			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるMayaによる3DCGの基本操作の習得。 2.3DCGのゲームグラフィック制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、3DCGで制作したゲームキャラクターをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	3DCGを使用したCGデザインの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教材：パソコン、プロジェクター。講師の実演、制作解説をプロジェクターを使用して実施									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3DCGソフトのツール操作(1)			3DCGソフトMayaの基本操作、ツールの練習						
2	3DCGソフトのツール操作(2)			3DCGソフトMayaのモデリングの基礎練習						
3	3DCGソフトのツール操作(3)			4DCGソフトMayaのモデリングの基礎練習						
4	3DCGソフトのツール操作(4)			5DCGソフトMayaのモデリングの基礎練習						
5	3DCGソフトのツール操作(5)			6DCGソフトMayaのモデリングの基礎練習						
6	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(1)			3DCGソフトMayaのモーションの基礎練習						
7	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(2)			4DCGソフトMayaのモーションの基礎練習						
8	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(3)			5DCGソフトMayaのモーションの基礎練習						
9	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(4)			6DCGソフトMayaのモーションの基礎練習						
10	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(5)			7DCGソフトMayaのモーションの基礎練習						
11	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(1)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
12	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(2)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
13	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(3)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
14	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(4)			最終課題 CGキャラクター作品のテクスチャ制作						
15	最終課題3DCGソフトMayaをしようした作品の完成、発表			最終課題のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

科目名	専攻作品制作Ⅱ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	皆川 泰裕			実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 3年制グラフィックコース			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	<p>1.各自の専攻するコースに特化した役割分担をして、共同でゲーム制作をする。</p> <p>2.プログラムコースと共同で制作。仕事と同様に制作チェックを受けながらクオリティを上げる。</p> <p>3.外部でおこなわれる各種イベントに展示する事を目標に作品を制作する。</p>									
学習目標 (到達目標)	進級生、卒年次生のグループワークで一つの作品を完成させる。東京ゲームショウなど各種展示会で作品を展示する。チーム制作の体験をする事で職業訓練をする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの作成した過去の資料、その他									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	テーマ説明会・ミーティング			制作するゲームについての説明会を実施。						
2	ラフデザイン			企画を基にラフデザインを作成する						
3	アートワーク、素材作成(1)			キャラクターのラフデザイン作業						
4	アートワーク、素材作成(2)			背景のラフデザイン作業						
5	α制作・各種素材ラフ制作			UIデザイン、各種ゲーム素材のラフ制作						
6	α制作・途中経過発表			α版、制作チェック						
7	α版修正、素材作成(1)			修正作業、各種ゲームグラフィック素材の制作(1)						
8	α版修正、素材作成(2)			修正作業、各種ゲームグラフィック素材の制作(2)						
9	α版完成			α版完成、調整、制作チェック						
10	β版作成			β版素材作成・デザイン作業						
11	β版作成・途中経過発表			エフェクトと各種素材のセットアップ						
12	β版修正作業			β版素材作成・修正、デザイン作業						
13	β版完成・途中経過発表			β版完成、最終調整、最終チェック						
14	最終チェック・修正・仕上げ作業			マスター版修正・デザイン作業						
15	作品発表・展示			東京ゲームショウなど各種イベントで展示発表						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	主としてCGデザイン業務でゲーム開発現場に5年間勤務									

科目名	専攻作品制作Ⅲ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 3年制グラフィックコース			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.各自の専攻するコースに特化した役割分担をして、共同でゲーム制作をする。 2.プログラムコースと共同で制作。仕事と同様に制作チェックを受けながらクオリティを上げる。 3.外部でおこなわれる各種イベントに展示する事を目標に作品を制作する。									
学習目標 (到達目標)	進級生、卒年次生のグループワークで作品を制作。東京ゲームショウなど各種展示会で作品を展示する作品を完成させる。チーム制作の体験をする事で職業訓練をする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの作成した過去の資料、その他									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	業界研究応用 (1)			業界毎の特色、業種、職種について確認						
2	業界研究応用 (2)			各自の進路毎に業界研究し職種について理解を深める						
3	業界研究応用 (3)			業界、職種に合った、ポートフォリオの準備						
4	進路別ポートフォリオの作成 応用 (1)			二年次ポートフォリオ構成、下書き開始						
5	進路別ポートフォリオの作成 応用 (2)			職種、進路毎の作品素材作成 (1)						
6	進路別ポートフォリオの作成 応用 (3)			職種、進路毎の作品素材作成 (2)						
7	進路別ポートフォリオの作成 応用 (4)			職種、進路毎の作品素材作成 (3)						
8	進路別ポートフォリオの作成 応用 (5)			職種、進路毎の作品素材作成 (4)						
9	進路別ポートフォリオの作成 応用 (6)			ポートフォリオの編集、出力作業						
10	進路別ポートフォリオの完成、発表			ポートフォリオのコンセプトを発表						
11	履歴書、業界別志望動機の作成			履歴書、業界別志望動機の執筆、面接準備						
12	面接試験対策、志望動機作成 (1)			ビジネスマナー、挨拶の練習、志望動機の作成						
13	面接試験対策、志望動機作成 (2)			実際の就職試験を想定した模擬試験の実施						
14	面接試験対策、志望動機作成 (3)			模擬試験の実施とフィードバック						
15	最終課題 レポート作成			業界の現状、求められる人材についてのレポート発表						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	C言語			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	澤栗 翔			実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 2年制ゲームプログラム基礎コース			単位時間数	96	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	言語の基礎から応用までの学習テーマについて、主要なプログラミングテクニックを学習します。									
学習目標 (到達目標)	C言語プログラミング能力認定試験3級 合格									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Cプログラミング									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	基礎構文			指定教科書P2～P12						
2	データ型			指定教科書P16～P26						
3	標準入出力(Part 1)			指定教科書P32～P45						
4	演算子			指定教科書P50～P67						
5	制御構造			指定教科書P74～P116						
6	配列・文字列			指定教科書P124～P146						
7	標準入出力(Part 2)			指定教科書P154～P169						
8	ポインタ			指定教科書P174～P203						
9	関数			指定教科書P210～P231						
10	構造体と共用体			指定教科書P238～P268						
11	記憶域クラス			指定教科書P276～P286						
12	プリプロセッサ機能			指定教科書P292～P300						
13	ファイル入出力			指定教科書P306～P321						
14	確認テスト			プリント						
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
テスト結果50%、検定結果20%、出席率20%、授業態度・学習意欲10% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴				システム開発従事：2年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	卒業制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	碩所 祐也		実務授業の有無	有						
対象学科	ゲームクリエイター科 2年制ゲームプログラム基礎コース			単位時間数	190	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。 とくにテーマや制限は設けない。									
学習目標 (到達目標)	作品の完成									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	チーム&企画決め									
2	プリプロに向けての作品制作									
3	プリプロ版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
4	αに向けての作品制作									
5	αに向けての作品制作									
6	α版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
7	βに向けての作品制作									
8	βに向けての作品制作									
9	βに向けての作品制作									
10	βに向けての作品制作									
11	β版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
12	中間発表会									
13	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
14	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
15	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
16	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
17	Master提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
18	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
19	完成発表会									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				スケジュールやタスクの管理を細かいスパン(週1)で確認し、遅れを発見した時点ですぐにタスクの見直しやリスケを行うスケジュール内に必ず完成させること						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	3 D C G I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 2年制グラフィックコース			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるMayaによる3DCGの基本操作の習得。 2.3DCGのゲームグラフィック制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、3DCGで制作したゲームキャラクターをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	3DCGを使用したCGデザインの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教材：パソコン、プロジェクター。講師の実演、制作解説をプロジェクターを使用して実施									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3DCGソフトのツール操作(1)			Mayaのインターフェイスの理解						
2	3DCGソフトのツール操作(2)			Mayaの基本操作、ツールの練習						
3	3DCGソフトのツール操作(3)			Mayaのオブジェクトの座標、ピボットポイント						
4	3DCGソフトのツール操作(4)			Mayaのモデリング、プロジェクト作成						
5	3DCGソフトのツール操作(5)			頂点、エッジの操作方法についての理解						
6	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(1)			モデリング、プロジェクト作成、練習						
7	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(2)			フェース、法線の主な操作方法の理解						
8	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(3)			ポリゴンの結合、数の調整の練習						
9	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(4)			ポリゴンのブーリアンの理解、作成の演習						
10	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(5)			サブディビジョンの理解、作成の演習						
11	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(1)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
12	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(2)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
13	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(3)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
14	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(4)			最終課題 CGキャラクター作品のテクスチャ制作						
15	最終課題3DCGソフトMayaをしようした作品の完成、発表			最終課題のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

科目名	3DCG II			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 2年制グラフィックコース			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるMayaによる3DCGの操作のモデリングの習得。 2.3 DCGのデザイン制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、3 DCGで制作したモデルのコンセプトをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	3 DCGを使用したゲームキャラクター制作とCG制作の工程を理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Maya 公式サイト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3 DCGソフトのツール操作 (1)			Mayaのインターフェイスの理解						
2	3 DCGソフトのツール操作 (2)			Mayaの基本操作、ツールの練習						
3	3 DCGソフトのツール操作 (3)			Mayaのオブジェクトの座標、ピボットポイント						
4	3 DCGソフトのツール操作 (4)			Mayaのモデリング、プロジェクト作成						
5	3 DCGソフトのツール操作 (5)			頂点、エッジの操作方法についての理解						
6	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (1)			モデリング、プロジェクト作成、練習						
7	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (2)			フェース、法線の主な操作方法の理解						
8	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (3)			ポリゴンの結合、数の調整の練習						
9	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (4)			ポリゴンのブーリアン、サブディビジョンの理解						
10	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (1)		最終課題	コンセプトデザイン					
11	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (2)		最終課題	キャラクター全体のモデリング作業					
12	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (3)		最終課題	各部ディテール調整のモデリング作業					
13	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (4)		最終課題	モデリング・テクスチャ制作					
14	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (5)		最終課題	モデリング・テクスチャの調整、仕上げ					
15	最終課題	ゲームキャラクター完成発表		最終課題	作品完成、プレゼンテーション					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	C言語			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	澤栗 翔			実務授業の有無	有					
対象学科	eスポーツ科 3年制			単位時間数	128	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	言語の基礎から応用までの学習テーマについて、主要なプログラミングテクニックを学習します。									
学習目標 (到達目標)	C言語プログラミング能力認定試験3級 合格									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Cプログラミング									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	基礎構文			指定教科書P2～P12						
2	データ型			指定教科書P16～P26						
3	標準入出力(Part 1)			指定教科書P32～P45						
4	演算子			指定教科書P50～P67						
5	制御構造			指定教科書P74～P116						
6	配列・文字列			指定教科書P124～P146						
7	標準入出力(Part 2)			指定教科書P154～P169						
8	ポインタ			指定教科書P174～P203						
9	関数			指定教科書P210～P231						
10	構造体と共用体			指定教科書P238～P268						
11	記憶域クラス			指定教科書P276～P286						
12	プリプロセッサ機能			指定教科書P292～P300						
13	ファイル入出力			指定教科書P306～P321						
14	確認テスト			プリント						
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
テスト結果50%、検定結果20%、出席率20%、授業態度・学習意欲10% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴		システム開発従事：2年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	専攻：ゲームエンジニア職			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	碩所 祐也		実務授業の有無	有						
対象学科	eスポーツ科 3年制			単位時間数	114	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	3	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	就職や作品制作に必要な技術を各自でテキストやネットを使い研究する。									
学習目標 (到達目標)	授業を通して身に着けた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	研究するテーマを決める									
2	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
3	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
4	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
5	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
6	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
7	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
8	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
9	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
10	中間発表（1）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
11	中間発表（2）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
12	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
13	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
14	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
15	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
16	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
17	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
18	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
19	最終発表			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要がある。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	専攻：プログラマー職			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	農頭 恭平		実務授業の有無	有						
対象学科	eスポーツ科 3年制			単位時間数	114	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	3	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	自分の得意とするジャンルのゲームを研究し、就職や操作の上達に必要な技術を各自で調べ、研究する科目です。									
学習目標 (到達目標)	授業を通して身につけた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	研究するテーマを決める									
2	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
3	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
4	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
5	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
6	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
7	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
8	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
9	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
10	中間発表（1）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
11	中間発表（2）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
12	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
13	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
14	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
15	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
16	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
17	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
18	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
19	最終発表			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要あり。						
実務経験教員の経歴	jesu公認プロライセンスを持つ現役eスポーツプログラマー(SCARZ所属)									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	C言語			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	澤栗 翔			実務授業の有無	有					
対象学科	eスポーツ科 2年制			単位時間数	64	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	言語の基礎から応用までの学習テーマについて、主要なプログラミングテクニックを学習します。									
学習目標 (到達目標)	C言語プログラミング能力認定試験3級 合格									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Cプログラミング									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	基礎構文			指定教科書P2～P12						
2	データ型			指定教科書P16～P26						
3	標準入出力(Part 1)			指定教科書P32～P45						
4	演算子			指定教科書P50～P67						
5	制御構造			指定教科書P74～P116						
6	配列・文字列			指定教科書P124～P146						
7	標準入出力(Part 2)			指定教科書P154～P169						
8	ポインタ			指定教科書P174～P203						
9	関数			指定教科書P210～P231						
10	構造体と共用体			指定教科書P238～P268						
11	記憶域クラス			指定教科書P276～P286						
12	プリプロセッサ機能			指定教科書P292～P300						
13	ファイル入出力			指定教科書P306～P321						
14	確認テスト			プリント						
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
テスト結果50%、検定結果20%、出席率20%、授業態度・学習意欲10% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴		システム開発従事：2年								

科目名	基礎ゲーミング実習		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	農頭 恭平		実務授業の有無	有					
対象学科	eスポーツ科 2年制		単位時間数	33	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	後期			○	
授業概要、目的、授業の進め方	ハードウェアの仕組み、特性を学び、ゲームが動作する仕組みを学ぶ。その上で、各ジャンルのゲームソフトをプレイしてみる。自分の好きなジャンルだけではなく、eスポーツに採用されているジャンルを網羅する。								
学習目標 (到達目標)	ハードウェアやデバイス導入の際に、話を理解し、アドバイスができるレベル。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員独自のExcelファイル及び参考サイト等								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	ゲーミングハードウェア(PC全般)			教員独自のExcelファイルの説明及び口頭による補足説明					
2	ゲーミングハードウェア(グラフィックカード)			教員独自のExcelファイルの説明及び口頭による補足説明					
3	ゲーミングハードウェア(ディスプレイ)			教員独自のExcelファイルの説明及び口頭による補足説明					
4	ゲーミングデバイス(マウス、キーボード)			教員独自のExcelファイルの説明及び口頭による補足説明					
5	eスポーツゲームとは			教員独自のExcelファイルの説明及び口頭による補足説明					
6	各ジャンルゲームのプレイと分析			ゲームプレイと分析のポイントを説明					
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。									
実務経験教員の経歴	jesu公認プロライセンスを持つ現役eスポーツプログラマー(SCARZ所属)								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	専攻：ゲームエンジニア職		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	碩所 祐也		実務授業の有無	有					
対象学科	eスポーツ科 2年制		単位時間数	114	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期		○		
授業概要、目的、授業の進め方	就職や作品制作に必要な技術を各自でテキストやネットを使い研究する。								
学習目標 (到達目標)	授業を通して身に着けた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	研究するテーマを決める								
2	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
3	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
4	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
5	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
6	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
7	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
8	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
9	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
10	中間発表（1）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。					
11	中間発表（2）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。					
12	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
13	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
14	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
15	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
16	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
17	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
18	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
19	最終発表			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要あり。					
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	専攻：プログラマー職			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	農頭 恭平		実務授業の有無	有						
対象学科	eスポーツ科 2年制			単位時間数	114	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	自分の得意とするジャンルのゲームを研究し、就職や操作の上達に必要な技術を各自で調べ、研究する科目です。									
学習目標 (到達目標)	授業を通して身につけた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	研究するテーマを決める									
2	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
3	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
4	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
5	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
6	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
7	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
8	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
9	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
10	中間発表（1）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
11	中間発表（2）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
12	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
13	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
14	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
15	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
16	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
17	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
18	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
19	最終発表			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要あり。						
実務経験教員の経歴	jesu公認プロライセンスを持つ現役eスポーツプログラマー(SCARZ所属)									

②

科目名	修了制作Ⅰ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織		実務授業の有無	有						
対象学科	CG・Webクリエイター科 3年制			単位時間数	54	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.CG業界で使用されるAdobe CGの実践的な活用。 2.企画、デザイン、CG加工、特殊効果など、CG作品の制作工程を実習形式で理解する。 3.オリジナル作品のコンセプトを制作進行毎にプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	Adobe CGソフトを活用した、CG作品の企画制作。作品を企業の方に発表、添削して頂く。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの作成した過去のプレゼン資料、その他									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	進級制作 企画・グループワーク(1)			進級制作の・ブレインストーミング						
2	進級制作 企画・グループワーク(2)			進級制作のコンセプトワーク・企画書作成						
3	進級制作 企画・グループワーク(3)			進級制作の企画発表						
4	進級制作 CG素材制作(1)			α版完成に向けたCG制作作業(1)						
5	進級制作 CG素材制作(2)			α版完成に向けたCG制作作業(2)						
6	進級制作 CG素材制作(3)			α版完成に向けたCG制作作業、中間発表						
7	進級制作 CG素材制作(4)			α版完成に向けたCG制作作業、修正						
8	進級制作 CG素材制作(5)			α版完成に向けたCG制作作業、発表準備						
9	進級制作 α版完成			α版完成のチェック、発表						
10	進級制作 CG作品制作(1)			β版完成に向けたCG制作作業(1)						
11	進級制作 CG作品制作(2)			β版完成に向けたCG制作作業(2)						
12	進級制作 CG作品制作(3)			β版完成に向けたCG制作作業、中間発表						
13	進級制作 CG作品制作(4)			β版完成に向けたCG制作作業、修正						
14	進級制作 CG作品制作(5)			β版完成に向けたCG制作作業、発表準備						
15	進級制作 β版完成			β版完成のチェック、発表						
16	進級制作 最終チェック、作品仕上げ(1)			β版の修整、発表準備						
17	進級制作 最終チェック、作品仕上げ(2)			β版の完成、最終確認、出力						
18	進級制作発表会 作品展示			制作の発表、ゲスト講師へのプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作現場での業務経験1年									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	修了制作 II			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	有					
対象学科	CG・Webクリエイター科 3年制			単位時間数	108	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1. デジタルコンテンツの企画と制作スケジュールの作成。 2. α版、β版と制作を進め、途中経過を発表。修正、調整しながら制作を進めていく。 3. 完成した作品を学期末に展示、発表。CG業界の方に添削して頂く。									
学習目標 (到達目標)	これまで、各自が学んだスキルや知識を活かした作品を設定した期間内に完成させる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB、OGが制作した企画書、作品サンプル。その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	卒業制作(1) 企画書作成			卒業制作の企画、ラフデザインの作成						
2	卒業制作(2) ラフデザイン、カンプの作成			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
3	卒業制作(3) 素材作成(1)			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(1)						
4	卒業制作(4) 素材作成(2)			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(2)						
5	卒業制作(5) α版完成・途中経過発表			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(3)						
6	卒業制作(6) α版修正作業			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(4)						
7	卒業制作(7) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(1)						
8	卒業制作(8) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(2)						
9	卒業制作(9) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(3)						
10	卒業制作(10) β版完成・途中経過発表			β版完成・途中経過発表						
11	卒業制作(11) β版修正作業			マスター版修正・デザイン作業(1)						
12	卒業制作(12) 最終チェック・修正・仕上げ作業			マスター版修正・デザイン作業(2)						
13	卒業制作(13) 作品発表			制作した作品を企業の方にプレゼンテーション						
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		デザイン制作現場での業務経験1年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	卒業制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	CG・Webクリエイター科3年制			単位時間数	108	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1. デジタルコンテンツの企画と制作スケジュールの作成。 2. α版、β版と制作を進め、途中経過を発表。修正、調整しながら制作を進めていく。 3. 完成した作品を学期末に展示、発表。CG業界の方に添削して頂く。									
学習目標 (到達目標)	これまで、各自が学んだスキルや知識を活かした作品を設定した期間内に完成させる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB、OGが制作した企画書、作品サンプル。その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	卒業制作(1) 企画書作成			卒業制作の企画、ラフデザインの作成						
2	卒業制作(2) ラフデザイン、キャンプの作成			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
3	卒業制作(3) 素材作成(1)			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(1)						
4	卒業制作(4) 素材作成(2)			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(2)						
5	卒業制作(5) α版完成・途中経過発表			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(3)						
6	卒業制作(6) α版修正作業			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(4)						
7	卒業制作(7) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(1)						
8	卒業制作(8) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(2)						
9	卒業制作(9) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(3)						
10	卒業制作(10) β版完成・途中経過発表			β版完成・途中経過発表						
11	卒業制作(11) β版修正作業			マスター版修正・デザイン作業(1)						
12	卒業制作(12) 最終チェック・修正・仕上げ作業			マスター版修正・デザイン作業(2)						
13	卒業制作(13) 作品発表			制作した作品を企業の方にプレゼンテーション						
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴				ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	グラフィックデザイン基礎			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織		実務授業の有無	有						
対象学科	CG・Webクリエイター科 2年制			単位時間数	156	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.デザイン業界で使用されるMacを使用して、デザイン制作の工程を実習形式で習得。 2.グラフィックデザインの実習を通して画像加工、合成の基本を理解する。 3.Web、書籍などの画像素材のデザイン制作、CGの基本を学び作品を完成する。									
学習目標 (到達目標)	写真加工、合成の基礎知識とCGソフトの操作方法、写真加工を使用したグラフィックデザインの演習。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe PhotoshopCC、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	Adobe Photoshop CCの操作、練習（1）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（1）						
2	Adobe Photoshop CCの操作、練習（2）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（2）						
3	Adobe Photoshop CCの操作、練習（3）			ツール練習。ツール練習。CGデータ作成と保存形式						
4	Adobe Photoshop CCの操作、練習（4）			ツール練習。レイヤー構成、データ作成						
5	Adobe Photoshop CCの操作、練習（5）			ツール練習。写真の色調補正、加工						
6	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（1）			Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（1）						
7	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（2）			Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（2）						
8	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（3）			Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（3）						
9	書籍、ポスター用の画像加工、演習（1）			Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（1）						
10	書籍、ポスター用の画像加工、演習（2）			Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（2）						
11	ポスターデザイン作製。企画デザイン（1）			CGポスターの企画デザイン						
12	ポスターデザイン作製。DTP作業（2）			Adobe PhotoshopCC、制作実習						
13	ポスターデザイン作製。出力（3）			最終課題のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作現場での業務経験1年									

科目名	グラフィックデザインⅠ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	有					
対象学科	CG・Webクリエイター科 2年制			単位時間数	180	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.デザイン業界で使用されるMacを使用して、デザイン制作の工程を実習形式で習得。 2.グラフィックデザインの実習を通して画面構成（レイアウト）の基本を理解する。 3.書籍などの表紙のデザイン、装丁の基本を学び作品を出力。実際に試作品を作製する。									
学習目標 (到達目標)	DTP、印刷物の基礎知識とCGソフトの操作方法、パソコンのオペレーションスキルを習得。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe illustrationCC、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	Adobe illustrationCCの操作、練習（1）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（1）						
2	Adobe illustrationCCの操作、練習（2）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（2）						
3	Adobe illustrationCCの操作、ツールの理解（1）			ツール練習。画像設定、データ作成と保存						
4	Adobe illustrationCCの操作、ツールの理解（2）			ツール練習。画像設定、データ作成と保存						
5	Adobe illustrationCCの操作、ツールの理解（3）			ツール練習。画像設定、データ作成と保存						
6	Adobe illustrationCCの操作、ツールの理解（4）			ツール練習。画像設定、データ作成と保存						
7	画面構成の基本。グラフィックデザインの演習（1）			Adobe illustrationCCを使用したデザイン実習（1）						
8	画面構成の基本。グラフィックデザインの演習（2）			Adobe illustrationCCを使用したデザイン実習（2）						
9	書籍、ポスターなどの表紙レイアウト演習（1）			Adobe illustrationCCを使用した画面構成（1）						
10	書籍、ポスターなどの表紙レイアウト演習（2）			Adobe illustrationCCを使用した画面構成（2）						
11	雑誌表紙デザイン作製。企画デザイン（1）			雑誌表紙のデザイン、ラフデザイン、コンセプトワーク						
12	雑誌表紙デザイン作製。DTP作業（2）			雑誌表紙のデザイン、デザイン案を基にしたC制作						
13	雑誌表紙デザイン作製。装丁作業、出力（3）			雑誌表紙のデザイン、デザイン制作と出力、完成						
14	ポスターデザイン制作。企画デザイン（1）			ポスターのデザイン、ラフデザイン、コンセプトワーク						
15	ポスターデザイン制作。DTP作業（2）			ポスターのデザイン、デザイン案を基にしたC制作						
16	ポスターデザイン制作。出力（3）			ポスターのデザイン、デザイン制作と出力、完成						
17	最終課題 商業デザイン企画デザイン			企画した商業デザインの企画、ラフデザイン、DTP作業						
18	最終課題 商業デザイン、DTP作業、出力、プレゼンテーション			DTP作業後に出力、完成した作品をプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作現場での業務経験1年									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵		実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 システム専攻		単位時間数	104	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期	△	○		
授業概要、目的、授業の進め方	Javaプログラミングの環境構築から、プログラムの基本理論、発展的な問題解決の手法を学習します。また、サンプルプログラムをもとにキャラクタ・ユーザ・インターフェース（CUI）ベースの簡易的なプログラムを開発しながら、プログラミングで多用される各種アルゴリズムや変数・定数・配列といった基礎理論を学びます。								
学習目標 (到達目標)	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用したアプリケーションの開発が出来る。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スッキリわかるJava入門（インプレス）、その他配付資料								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	Javaの環境設定・プログラムの書き方			指定教科書P1～P57、別紙環境設定資料					
2	式と演算子			指定教科書P59～P95					
3	条件分岐と繰り返し			指定教科書P97～P134					
4	配列			指定教科書P137～P167					
5	メソッド			指定教科書P169～P206					
6	複数のクラスを用いた開発			指定教科書P221～P263					
7	オブジェクト指向とは			指定教科書P269～P297					
8	インスタンスとクラス			指定教科書P299～P328					
9	さまざまなクラス機構			指定教科書P331～P372					
10	カプセル化			指定教科書P373～P402					
11	継承とは			指定教科書P407～P494					
12	多態性とは			指定教科書P497～P528					
13	例外処理			指定教科書P561～P598					
14	各章での課題プログラム開発			教員作成資料					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
課題+期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし					
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年							

②

科目名	Java応用 II	授業形態	対面授業/遠隔授業の併用						
担当教員	亀山 千恵	実務授業の有無	有						
対象学科	IT高度専門学科 システム専攻		単位時間数	72	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期	△		○	
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィカル・ユーザ・インタフェース（GUI）ベースのアプリケーションを開発するためのプログラミング環境の構築、ならびにプログラミング技能の習得について、実践的な課題を通して学習します。UDPやTCP/IPを用いたソケットプログラミングや、JDBCを利用したデータベースアクセスなど、より実際の開発業務に近いプログラミングを学びます。								
学習目標 (到達目標)	OCJP Bronze試験の合格。 Java言語を使用した実践的なプログラム開発が出来る。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料、その他配付資料								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	TCP/IPを利用した通信プログラム			教員作成資料					
2	UDPを利用した通信プログラム			教員作成資料					
3	JDBCを利用したプログラム			教員作成資料					
4	OJCPBronzeの試験対策			教員作成資料					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
試験結果＋課題＋期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				「Java」「Java応用I」を履修していること					
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年							

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Linux			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	渡辺 雄太			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 システム専攻			単位時間数	48	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期	△		○		
授業概要、目的、授業の進め方	インターネット上のサーバOSとして多くのシェアを占めるLinuxのインストールと動作環境構築、ならびに各種サービスのインストールと運用方法を基本から学びます。Linuxサーバのオペレーションに必要な各種コマンドを習得し、WebサーバやDNSサーバ、Mailサーバを自らのコンピュータ上で動作させることで、サーバサイドのテクノロジーに習熟します。									
学習目標 (到達目標)	サーバの構築									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	新しいLINUXの教科書(SBクリエイティブ株式会社)、CENTOSとvirtualbox、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	LINUXを使ってみよう～シェルの便利な機能			指定教科書(P1～P48)、及び追加配布資料						
2	ファイルとディレクトリ～ファイル操作			指定教科書(P49～P89)、及び追加配布資料						
3	探す、調べる～テキストエディタ			指定教科書(P91～P127)、及び追加配布資料						
4	bashの設定～ファイルパーミッションとスーパーユーザ			指定教科書(P129～P165)、及び追加配布資料						
5	プロセスとジョブ～標準出力とパイプライン			指定教科書(P167～P197)、及び追加配布資料						
6	テキスト処理～高度なテキスト処理			指定教科書(P201～P254)、及び追加配布資料						
7	シェルスクリプトを書こう～シェルスクリプトを活用しよう			指定教科書(P257～P334)、及び追加配布資料						
8	アーカイブと圧縮～ソフトウェアパッケージ			指定教科書(P357～P420)、及び追加配布資料						
9	プロキシサーバ制作演習			CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料						
10	WEBサーバ制作演習			CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料						
11	DNSサーバ制作演習			CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料						
12	MAILサーバ制作演習			CENTOSとvirtualbox、及び追加配布資料						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
成果物70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし						
実務経験教員の経歴	システム開発従事：5年									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java応用Ⅲ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 システム専攻			単位時間数	72	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期	△		○		
授業概要、目的、授業の進め方	Java応用Ⅰ・Java応用Ⅱで学んだ技術を応用し、より実践的な課題を通して学習します。									
学習目標 (到達目標)	Java言語を使用した実践的なプログラム開発が出来る。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Java言語で学ぶデザインパターン入門 (SoftBankCreative)、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	デザインパターンに慣れる			指定教科書P1～P14						
2	Adapterの利用			指定教科書P15～P27						
3	具体的な処理をサブクラスにまかせる			指定教科書P31～P44						
4	インスタンス作成をサブクラスにまかせる			指定教科書P45～P56						
5	インスタンス			指定教科書P57～P94						
6	抽象クラス			指定教科書P95～P119						
7	機能の階層と実装の階層を分ける			指定教科書P121～P149						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
試験結果+課題+期末課題70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				「Java」「Java応用Ⅰ」「Java応用Ⅱ」を履修していること						
実務経験教員の経歴				システム開発従事：3年						

科目名	CCNA 3			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	渡辺 雄太			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 システム専攻			単位時間数	48	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	3	開講時期	前期	△		○		
授業概要、目的、授業の進め方	Cisco Certified Network Associate (CCNA) Routing and Switching 認定に関する範囲を体系的に学習します。特にCCNA試験の出題範囲のうち、ネットワーク基礎理論について学ぶとともに、ルータやスイッチなどのネットワーク機器の基本的な設定方法について、グループ演習を通して段階的に学習します。									
学習目標 (到達目標)	ネットワーク機器の設定を習得する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ネットワークエミュレータCisco Packet Tracer、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	パケットトレーサの使い方			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
2	スタティックルートの設定			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
3	RIPの設定			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
4	OSPFの設定			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
5	デフォルトルートの設定			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
6	L2スイッチの設定			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
7	ポートVLANの設定、タグVLANの設定			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
8	VLAN間ルーティングの設定			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
9	標準ACL、拡張ACLの設定			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
10	BGPの設定、EIGRPの設定			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
11	ネットワーク図の作成(グループ演習)			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
12	大規模ネットワークの構築(グループ演習)			Cisco Packet Tracerを用いた実習、及び配布資料						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
成果物70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：5年								

②

科目名	卒業制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	江村 智史			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 システム専攻			単位時間数	105	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	在学中に習得した技能を駆使して、アプリケーション制作を個人、またはグループで行うことで、アプリケーション開発における総合的なスキルを修得します。企画、仕様設計、プログラミング、ユーザーインターフェースなどのアプリケーション開発をする上で必ず必要となる技術を網羅します。授業の最後には、作品の展示発表会を行い、外部への情報公開とその評価までを行うと同時に、魅力あるプレゼンテーションの手法も学びます。									
学習目標 (到達目標)	オリジナルアプリケーションの完成									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	テーマ選定・企画作成			教員作成資料						
2	企画プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
3	α版制作			学生個人PCでの作業						
4	α版制作			学生個人PCでの作業						
5	中間プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
6	β版制作			学生個人PCでの作業						
7	中間プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
8	完成版制作			学生個人PCでの作業						
9	最終プレゼンテーション			教員によるフィードバック						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品完成度70%、授業態度・学習意欲30% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				特になし						
実務経験教員の経歴	システム開発従事：2年									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	C言語			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	澤栗 翔			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 ゲームプログラム専攻			単位時間数	128	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	言語の基礎から応用までの学習テーマについて、主要なプログラミングテクニックを学習します。									
学習目標 (到達目標)	C言語プログラミング能力認定試験3級 合格									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Cプログラミング									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	基礎構文			指定教科書P2～P12						
2	データ型			指定教科書P16～P26						
3	標準入出力(Part 1)			指定教科書P32～P45						
4	演算子			指定教科書P50～P67						
5	制御構造			指定教科書P74～P116						
6	配列・文字列			指定教科書P124～P146						
7	標準入出力(Part 2)			指定教科書P154～P169						
8	ポインタ			指定教科書P174～P203						
9	関数			指定教科書P210～P231						
10	構造体と共用体			指定教科書P238～P268						
11	記憶域クラス			指定教科書P276～P286						
12	プリプロセッサ機能			指定教科書P292～P300						
13	ファイル入出力			指定教科書P306～P321						
14	確認テスト			プリント						
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
テスト結果50%、検定結果20%、出席率20%、授業態度・学習意欲10% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴	システム開発従事：2年									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ゲーム企画			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	頓所 祐也			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 ゲームプログラム専攻			単位時間数	30	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム開発の現場で必要となるExcelとPowerPointの使い方を学習します。初歩的な機能はもちろん、Excelではデータ管理に役立つ関数、PowerPointでは企画書作りのスキルアップを目指します。									
学習目標 (到達目標)	自身の制作しているゲームの企画書を作成する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	企画書の作り方説明&作成(1)			まずは最低限の構成だけを教え、あとは独力で企画書を作らせる。						
2	企画書の作り方説明&作成(2)			企画書作成のコツを教え、再度企画書を作ってピフオーアフターを実感してもらう。						
3	PowerPointの使い方			PowerPointの色々な機能を詰め込んだ資料を見せつつ説明し、自身の作成した企画書を改良していく。						
4	プレゼン(1)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
5	プレゼン(2)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
6	プレゼン(3)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
7	PowerPointを使った広告作成			PowerPointを使い、雑誌に載っているゲーム広告を再現する。						
8	Excelを使った広告作成			基本的な機能はPowerPointと大きくは変わらないため、新たな広告を複製しExcelにも慣れてもらう。						
9	ワークショップ			「ワンボタン」をテーマにチームで企画を考え、発表し、チームで物事を考えることを学んでもらう。						
10	目標を立てる			今後(就職後、就職活動に向けて)目標を立て、自分が今後何をすべきかを明確化させる。						
11	個人で企画考案			テーマを与え、企画を考える。 (今まで学んできたことの総括)						
12	最終プレゼン			前回考えた企画を発表する。						
13										
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				常日頃から使用する基礎的な機能を覚えることが第一						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務									

科目名	企画設計			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	頓所 祐也			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 ゲームプログラム専攻			単位時間数	57	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	企画を立ち上げるための発想法、売れるゲーム企画を立案するための考え方、プレゼンテーションやディスカッションによる「相手に意思を伝えるため」のコミュニケーション法を中心に、企画業に必要な、企画立案・コミュニケーションを実践形式で行う授業。									
学習目標 (到達目標)	企画立ち上げ・書類作成・プレゼンテーションまでを1人でできるようにする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員独自の資料及び参考サイトなど									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	企画書の作り方説明&作成(1)			まずは最低限の構成だけを教え、あとは独力で企画書を作らせる。						
2	企画書の作り方説明&作成(2)			企画書作成のコツを教え、再度企画書を作ってピフオーアフターを実感してもらう。						
3	PowerPointの使い方			PowerPointの色々な機能を詰め込んだ資料を見せつつ説明し、自身の作成した企画書を改良していく。						
4	プレゼン(1)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
5	プレゼン(2)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
6	プレゼン(3)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
7	PowerPointを使った広告作成			PowerPointを使い、雑誌に載っているゲーム広告を再現する。						
8	Excelを使った広告作成			基本的な機能はPowerPointと大きくは変わらないため、新たな広告を複製しExcelにも慣れてもらう。						
9	ワークショップ			「ワンボタン」をテーマにチームで企画を考え、発表し、チームで物事を考えることを学んでもらう。						
10	目標を立てる			今後(就職後、就職活動に向けて)目標を立て、自分が今後何をすべきかを明確化させる。						
11	個人で企画考案			テーマを与え、企画を考える。 (今まで学んできたことの総括)						
12	最終プレゼン			前回考えた企画を発表する。						
13										
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Linux			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	渡辺 雄太			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 ゲームプログラム専攻			単位時間数	57	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	サーバー構築に必要なLinux環境に慣れ、基本操作ができるようになることを目的としています。企業でよく使われるRed Hat系ディストリビューションである、Fedoraのインストールから行い、実際に画面上で操作をしながら、CUIコンソールからの操作方法と、基本的なコマンドの使用方法について学びます。また、Linuxの歴史、ディストリビューションの特性などについても触れていきます。									
学習目標 (到達目標)	1人でLinux環境を構築でき、その後の操作も調べながら進めることが出来るレベルを目指す									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員独自のExcelファイル及び参考サイト等									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	Linuxひとめぐり			指定教科書P1～P16						
2	テキストログインでの操作			指定教科書P17～P30						
3	仮想コンソールを使う			指定教科書P31～P36						
4	ファイルとディレクトリの基礎知識			指定教科書P37～P46						
5	ファイル操作			指定教科書P47～P66						
6	ディレクトリの操作			指定教科書P67～P78						
7	リンクとiノード			指定教科書P79～P90						
8	テキスト処理			指定教科書P91～P116						
9	ファイルのアクセス制御			指定教科書P117～P128						
10	マニュアル表示とコマンド調査			指定教科書P129～P142						
11	ユーザーとグループの管理			指定教科書P143～P156						
12	ユーザーとグループの操作			指定教科書P157～P168						
13	ファイルシステムとマウント処理			指定教科書P169～P182						
14	シェル操作			指定教科書P183～P198						
15	コマンドラインの操作			指定教科書P199～P212						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴				システム開発従事：5年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	進級制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	碩所 祐也		実務授業の有無	有						
対象学科	IT高度専門学科 ゲームプログラム専攻			単位時間数	180	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。 とくにテーマや制限は設けない。									
学習目標 (到達目標)	作品の完成									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	チーム&企画決め									
2	プリプロに向けての作品制作									
3	プリプロ版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
4	αに向けての作品制作									
5	αに向けての作品制作									
6	α版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
7	βに向けての作品制作									
8	βに向けての作品制作									
9	βに向けての作品制作									
10	βに向けての作品制作									
11	β版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
12	中間発表会									
13	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
14	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
15	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
16	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
17	Master提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
18	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
19	完成発表会									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				スケジュールやタスクの管理を細かいスパン(週1)で確認し、遅れを発見した時点ですぐにタスクの見直しやリスケを行うスケジュール内に必ず完成させること						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	卒業制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	碩所 祐也		実務授業の有無	有						
対象学科	IT高度専門学科 ゲームプログラム専攻			単位時間数	192	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。 とくにテーマや制限は設けない。									
学習目標 (到達目標)	作品の完成									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	チーム&企画決め									
2	プリプロに向けての作品制作									
3	プリプロ版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
4	α に向けての作品制作									
5	α に向けての作品制作									
6	α 版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
7	β に向けての作品制作									
8	β に向けての作品制作									
9	β に向けての作品制作									
10	β に向けての作品制作									
11	β 版提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
12	中間発表会									
13	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
14	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
15	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
16	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
17	Master提出			データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
18	バグ修正&ブラッシュアップ作業									
19	完成発表会									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				スケジュールやタスクの管理を細かいスパン(週1)で確認し、遅れを発見した時点ですぐにタスクの見直しやリスケジュール内に必ず完成させること						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	3DCG I			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるMayaによる3DCGの基本操作の習得。 2.3DCGのゲームグラフィック制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、3DCGで制作したゲームキャラクターをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	3DCGを使用したCGデザインの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教材：パソコン、プロジェクター。講師の実演、制作解説をプロジェクターを使用して実施									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3DCGソフトのツール操作(1)			Mayaのインターフェイスの理解						
2	3DCGソフトのツール操作(2)			Mayaの基本操作、ツールの練習						
3	3DCGソフトのツール操作(3)			Mayaのオブジェクトの座標、ピボットポイント						
4	3DCGソフトのツール操作(4)			Mayaのモデリング、プロジェクト作成						
5	3DCGソフトのツール操作(5)			頂点、エッジの操作方法についての理解						
6	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(1)			モデリング、プロジェクト作成、練習						
7	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(2)			フェース、法線の主な操作方法の理解						
8	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(3)			ポリゴンの結合、数の調整の練習						
9	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(4)			ポリゴンのブーリアンの理解、作成の演習						
10	3DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習(5)			サブディビジョンの理解、作成の演習						
11	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(1)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
12	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(2)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
13	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(3)			最終課題 CGキャラクター作品のモデリング作業						
14	最終課題3DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作(4)			最終課題 CGキャラクター作品のテクスチャ制作						
15	最終課題3DCGソフトMayaをしようした作品の完成、発表			最終課題のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	3 DCG II			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるMayaによる3DCGの操作におけるモデリングの習得。 2.3 DCGのデザイン制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、3 DCGで制作したモデルのコンセプトをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	3 DCGを使用したゲームキャラクター制作とCG制作の工程を理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Maya 公式サイト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3 DCGソフトのツール操作 (1)			Mayaのインターフェイスの理解						
2	3 DCGソフトのツール操作 (2)			Mayaの基本操作、ツールの練習						
3	3 DCGソフトのツール操作 (3)			Mayaのオブジェクトの座標、ピボットポイント						
4	3 DCGソフトのツール操作 (4)			Mayaのモデリング、プロジェクト作成						
5	3 DCGソフトのツール操作 (5)			頂点、エッジの操作方法についての理解						
6	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (1)			モデリング、プロジェクト作成、練習						
7	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (2)			フェース、法線の主な操作方法の理解						
8	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (3)			ポリゴンの結合、数の調整の練習						
9	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習 (4)			ポリゴンのブーリアン、サブディビジョンの理解						
10	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (1)		最終課題	コンセプトデザイン					
11	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (2)		最終課題	キャラクター全体のモデリング作業					
12	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (3)		最終課題	各部ディテール調整のモデリング作業					
13	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (4)		最終課題	モデリング・テクスチャ制作					
14	最終課題	Maya制作ゲームキャラクター制作実習 (5)		最終課題	モデリング・テクスチャの調整、仕上げ					
15	最終課題	ゲームキャラクター完成発表		最終課題	作品完成、プレゼンテーション					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	3DCG III			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.CG業界で使用される3ds Maxによる3DCGの基本操作の習得。 2.3 DCGのアニメーション制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、3 DCGで制作したアニメーションをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	3 DCGを使用したモデリングとCGアニメーションの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	3ds Max 公式サイト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習 (1)			3 DCGソフト3ds Maxの基本操作、ツールの練習						
2	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習 (2)			インターフェイスの理解						
3	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習 (3)			メインツールバーの理解						
4	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習 (4)			アニメーションコントロール練習						
5	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習 (5)			ビューポートコントロールの練習、座標系の理解						
6	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習 (6)			オブジェクトの移動、変換ギズモの位置の理解						
7	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習 (7)			複数のオブジェクトの複製、間隔ツールの理解						
8	3 DCGアニメソフトのツール操作、練習 (8)			オブジェクトのグループ設定、リンクの設定						
9	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (1)			3ds Maxモデル制作の演習 スライム (1)						
10	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (2)			3ds Maxモデル制作の演習 スライム (2)						
11	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (3)			3ds Maxモーショ演習 スライムの上下運動 (1)						
12	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (4)			3ds Maxモーショ演習 スライムの上下運動 (2)						
13	最終課題 CGデザイン、モデリング作業 (1)			3ds Maxによるモデリング作業						
14	最終課題 CGデザイン、モデリング作業 (2)			3ds Maxによるモデリング作業						
15	最終課題 CGキャラクター完成発表 (3)			最終課題 CG作品を完成、プレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

②

科目名	3DCGIV			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 ゲームキャラクター専攻			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.CG業界で使用される3ds Maxによる3DCGの応用、実践。 2.3 DCGのアニメーションを実習形式で制作する。 3.最終課題として、3 DCGで制作したアニメーションをプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	集大成となる3 DCGを使用したモデリングとCGアニメーションの完成。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	3ds Max 公式サイト、その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (1)			3ds Maxのモデリングのためのラフデザイン						
2	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (2)			三面図からのモデリング						
3	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (3)			ディテールの作り込み						
4	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (4)			アニメーションコントロールの実践						
5	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (5)			ビューポートコントロール、座標系の活用						
6	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (6)			オブジェクトの移動、変換ギズモの位置の実践						
7	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (7)			複数のオブジェクトの複製、間隔ツールの実践						
8	3 DCGアニメソフトのツール操作、応用 (8)			オブジェクトのグループ設定、リンクの設定						
9	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (1)			リアル造形のキャラクターモデリング (1)						
10	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (2)			リアル造形のキャラクターモデリング (2)						
11	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (3)			3ds Maxモーション作成 (1)						
12	3 DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習 (4)			3ds Maxモーション作成 (2)						
13	最終課題 CGデザイン、モーション集の作成 (1)			3ds Maxによるモデリング作業						
14	最終課題 CGデザイン、モーション集の作成 (2)			3ds Maxによるモーション作業						
15	最終課題 CGデザイン、モーション集の完成 (3)			最終課題 CG作品を完成、プレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	C言語			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	澤栗 翔			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 e スポーツゲーム専攻			単位時間数	128	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	言語の基礎から応用までの学習テーマについて、主要なプログラミングテクニックを学習します。									
学習目標 (到達目標)	C言語プログラミング能力認定試験3級 合格									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Cプログラミング									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	基礎構文			指定教科書P2～P12						
2	データ型			指定教科書P16～P26						
3	標準入出力(Part 1)			指定教科書P32～P45						
4	演算子			指定教科書P50～P67						
5	制御構造			指定教科書P74～P116						
6	配列・文字列			指定教科書P124～P146						
7	標準入出力(Part 2)			指定教科書P154～P169						
8	ポインタ			指定教科書P174～P203						
9	関数			指定教科書P210～P231						
10	構造体と共用体			指定教科書P238～P268						
11	記憶域クラス			指定教科書P276～P286						
12	プリプロセッサ機能			指定教科書P292～P300						
13	ファイル入出力			指定教科書P306～P321						
14	確認テスト			プリント						
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
テスト結果50%、検定結果20%、出席率20%、授業態度・学習意欲10% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴				システム開発従事：2年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ゲーム企画			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	頓所 祐也			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 e スポーツゲーム専攻			単位時間数	30	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム開発の現場で必要となるExcelとPowerPointの使い方を学習します。初歩的な機能はもちろん、Excelではデータ管理に役立つ関数、PowerPointでは企画書作りのスキルアップを目指します。									
学習目標 (到達目標)	自身の制作しているゲームの企画書を作成する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	企画書の作り方説明&作成(1)			まずは最低限の構成だけを教え、あとは独力で企画書を作らせる。						
2	企画書の作り方説明&作成(2)			企画書作成のコツを教え、再度企画書を作ってピフオーアフターを実感してもらう。						
3	PowerPointの使い方			PowerPointの色々な機能を詰め込んだ資料を見せつつ説明し、自身の作成した企画書を改良していく。						
4	プレゼン(1)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
5	プレゼン(2)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
6	プレゼン(3)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
7	PowerPointを使った広告作成			PowerPointを使い、雑誌に載っているゲーム広告を再現する。						
8	Excelを使った広告作成			基本的な機能はPowerPointと大きくは変わらないため、新たな広告を複製しExcelにも慣れてもらう。						
9	ワークショップ			「ワンボタン」をテーマにチームで企画を考え、発表し、チームで物事を考えることを学んでもらう。						
10	目標を立てる			今後(就職後、就職活動に向けて)目標を立て、自分が今後何をすべきかを明確化させる。						
11	個人で企画考案			テーマを与え、企画を考える。 (今まで学んできたことの総括)						
12	最終プレゼン			前回考えた企画を発表する。						
13										
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				常日頃から使用する基礎的な機能を覚えることが第一						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務								

科目名	企画設計Ⅰ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	頓所 祐也			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 e スポーツゲーム専攻			単位時間数	57	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	企画を立ち上げるための発想法、売れるゲーム企画を立案するための考え方、プレゼンテーションやディスカッションによる「相手に意思を伝えるため」のコミュニケーション法を中心に、企画業に必要な、企画立案・コミュニケーションを実践形式で行う授業。									
学習目標 (到達目標)	企画立ち上げ・書類作成・プレゼンテーションまでを1人でできるようにする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員独自の資料及び参考サイトなど									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	企画書の作り方説明&作成(1)			まずは最低限の構成だけを教え、あとは独力で企画書を作らせる。						
2	企画書の作り方説明&作成(2)			企画書作成のコツを教え、再度企画書を作ってピフオーアフターを実感してもらう。						
3	PowerPointの使い方			PowerPointの色々な機能を詰め込んだ資料を見せつつ説明し、自身の作成した企画書を改良していく。						
4	プレゼン(1)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
5	プレゼン(2)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
6	プレゼン(3)			前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
7	PowerPointを使った広告作成			PowerPointを使い、雑誌に載っているゲーム広告を再現する。						
8	Excelを使った広告作成			基本的な機能はPowerPointと大きくは変わらないため、新たな広告を複製しExcelにも慣れてもらう。						
9	ワークショップ			「ワンボタン」をテーマにチームで企画を考え、発表し、チームで物事を考えることを学んでもらう。						
10	目標を立てる			今後(就職後、就職活動に向けて)目標を立て、自分が今後何をすべきかを明確化させる。						
11	個人で企画考案			テーマを与え、企画を考える。 (今まで学んできたことの総括)						
12	最終プレゼン			前回考えた企画を発表する。						
13										
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務									

科目名	プログラミング実習Ⅰ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	農頭 恭平			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 eスポーツゲーム専攻			単位時間数	57	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	プログラマーによる実践的なプレイを学ぶ科目。各ジャンルの練習方法、戦略の立て方などを学び、時間の使い方を意識したゲームプレイ方法を学ぶ。プログラマーを目指す上での心構えも学ぶ。									
学習目標 (到達目標)	プロとしての意識を持ち、自ら主体的に技術の向上に努めることができる									
テキスト・教材・参考文献・その他資料	教員独自のExcelファイル及び参考サイト等									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	プログラマーとしての心構え			教員独自のExcelファイル及び講義						
2	普通の練習方法			教員独自のExcelファイル及び講義						
3	ゲームごとの分析と戦略構築①			教員独自のExcelファイル及び講義						
4	ゲームごとの分析と戦略構築②			教員独自のExcelファイル及び講義						
5	ゲームごとの分析と戦略構築③			教員独自のExcelファイル及び講義						
6	ゲームごとの分析と戦略構築④			教員独自のExcelファイル及び講義						
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。										
実務経験教員の経歴	jesu公認プロライセンスを持つ現役eスポーツプログラマー(SCARZ所属)									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	専攻：ゲームエンジニア職		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	碩所 祐也		実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 eスポーツゲーム専攻		単位時間数	114	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	3	開講時期	後期		○		
授業概要、目的、授業の進め方	就職や作品制作に必要な技術を各自でテキストやネットを使い研究する。								
学習目標 (到達目標)	授業を通して身に着けた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	研究するテーマを決める								
2	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
3	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
4	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
5	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
6	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
7	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
8	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
9	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
10	中間発表(1)			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。					
11	中間発表(2)			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。					
12	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
13	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
14	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
15	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
16	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
17	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
18	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用					
19	最終発表			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要あり。					
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	専攻：プログラマー職			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	農頭 恭平		実務授業の有無	有						
対象学科	IT高度専門学科 eスポーツゲーム専攻			単位時間数	114	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	3	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	自分の得意とするジャンルのゲームを研究し、就職や操作の上達に必要な技術を各自で調べ、研究する科目です。									
学習目標 (到達目標)	授業を通して身につけた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	研究するテーマを決める									
2	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
3	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
4	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
5	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
6	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
7	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
8	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
9	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
10	中間発表（1）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
11	中間発表（2）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
12	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
13	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
14	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
15	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
16	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
17	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
18	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
19	最終発表			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要あり。						
実務経験教員の経歴	jesu公認プロライセンスを持つ現役eスポーツプログラマー(SCARZ所属)									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	専攻：ゲームエンジニア職Ⅱ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	碩所 祐也		実務授業の有無	有						
対象学科	IT高度専門学科 eスポーツゲーム専攻			単位時間数	114	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	4	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	就職や作品制作に必要な技術を各自でテキストやネットを使い研究する。									
学習目標 (到達目標)	授業を通して身に着けた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	研究するテーマを決める									
2	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
3	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
4	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
5	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
6	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
7	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
8	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
9	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
10	中間発表（1）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
11	中間発表（2）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
12	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
13	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
14	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
15	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
16	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
17	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
18	各自に必要な技術を研究する			テキストやネットを使用						
19	最終発表			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要あり。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社で主にゲームプログラマーとして3年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	専攻：プログラマー職Ⅱ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	農頭 恭平		実務授業の有無	有						
対象学科	IT高度専門学科 eスポーツゲーム専攻			単位時間数	114	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	4	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	自分の得意とするジャンルのゲームを研究し、就職や操作の上達に必要な技術を各自で調べ、研究する科目です。									
学習目標 (到達目標)	授業を通して身につけた技術を中間報告及び最終回にてプレゼンする									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	研究するテーマを決める									
2	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
3	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
4	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
5	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
6	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
7	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
8	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
9	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
10	中間発表（1）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
11	中間発表（2）			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果を中間報告する。						
12	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
13	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
14	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
15	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
16	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
17	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
18	各自に必要な技術を研究する			テキストやインターネットを使用						
19	最終発表			PowerPointや作品を使い、クラス内で研究成果の最終報告を行う。						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				学生によって異なる研究を行うため、それぞれのテーマを把握し、進捗を個々に確認する必要あり。						
実務経験教員の経歴	jesu公認プロライセンスを持つ現役eスポーツプログラマー(SCARZ所属)									

科目名	グラフィックデザイン基礎			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻			単位時間数	156	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.デザイン業界で使用されるMacを使用して、デザイン制作の工程を実習形式で習得。 2.グラフィックデザインの実習を通して画面構成（レイアウト）の基本を理解する。 3.書籍などの表紙のデザイン、装丁の基本を学び作品を出力。実際に試作品を作製する。									
学習目標 (到達目標)	写真加工、合成の基礎知識とCGソフトの操作方法、写真加工を使用したグラフィックデザインの演習。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe PhotoshopCC、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	Adobe Photoshop CCの操作、練習（1）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（1）						
2	Adobe Photoshop CCの操作、練習（2）			基本の操作、練習。ソフトの基本を理解、演習（2）						
3	Adobe Photoshop CCの操作、練習（3）			ツール練習。ツール練習。CGデータ作成と保存形式						
4	Adobe Photoshop CCの操作、練習（4）			ツール練習。レイヤー構成、データ作成						
5	Adobe Photoshop CCの操作、練習（5）			ツール練習。写真の色調補正、加工						
6	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（1）			Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（1）						
7	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（2）			Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（2）						
8	写真加工、合成の基本。Photoshop CC演習（3）			Adobe PhotoshopCCを使用した写真加工演習（3）						
9	書籍、ポスター用の画像加工、演習（1）			Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（1）						
10	書籍、ポスター用の画像加工、演習（2）			Adobe PhotoshopCC、画像加工・合成（2）						
11	ポスターデザイン作製。企画デザイン（1）			CGポスターの企画デザイン						
12	ポスターデザイン作製。DTP作業（2）			Adobe PhotoshopCC、制作実習						
13	ポスターデザイン作製。出力（3）			最終課題のプレゼンテーション						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	デザイン制作現場での業務経験1年									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	グラフィックデザインII			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	須藤 加織			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻			単位時間数	195	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1年次に身に着けた基礎力をベースに、広告や冊子の表紙デザインなどを通して、フォント、写真・図版の配置、印刷用データ作成を習得する。									
学習目標 (到達目標)	コンセプトの立案から具体的なデザイン提案まで、実際の仕事と同様のグラフィックデザインの工程と作業を経験する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	グラフィックデザインで使用するCGソフト (Illustrator/Photoshop) のサンプルデータ、資料など									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	グラフィックデザイン練習 (1) 印刷物の企画デザイン			A4サイズの広告を企画、ラフデザインの作成						
2	グラフィックデザイン練習 (2) 印刷物の企画デザイン			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
3	グラフィックデザイン練習 (3) 印刷物の企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
4	グラフィックデザイン練習 (4) 雑誌の表紙・企画デザイン			雑誌の企画とそのラフデザインの作成						
5	グラフィックデザイン練習 (5) 雑誌の表紙・企画デザイン			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
6	グラフィックデザイン練習 (6) 雑誌の表紙・企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
7	グラフィックデザイン練習 (7) リーフレット企画デザイン			B5サイズのリーフレットを企画、ラフデザインの作成						
8	グラフィックデザイン練習 (8) リーフレット企画デザイン			テキスト、ロゴのレイアウト、図画の作成						
9	グラフィックデザイン練習 (9) リーフレット企画デザイン			写真素材の加工、レイアウト作成する						
10	グラフィックデザイン練習 (10) リーフレット企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成						
11	グラフィックデザイン実習 最終課題 (1)企画			チームを作り、グループワークでコンテンツの企画デザインを実施						
12	グラフィックデザイン実習 最終課題 (2)デザイン制作			各自の役割毎にタスク管理し、共同作業でデザイン制作を進める。カラーカンプの作成						
13	グラフィックデザイン実習 最終課題 (3)プレゼンテーション			制作した作品のプレゼンテーション						
14										
15										
16										
17										
18										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴				デザイン制作現場での業務経験1年						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	進級制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻			単位時間数	108	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.デジタルコンテンツの企画と制作スケジュールの作成。 2.α版、β版と制作を進め、途中経過を発表。修正、調整しながら制作を進めていく。 3.完成した作品を学期末に展示、発表。CG業界の方に添削して頂く。									
学習目標 (到達目標)	これまで、各自が学んだスキルや知識を活かした作品を設定した期間内に完成させる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB、OGが制作した企画書、作品サンプル。その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	卒業制作(1) 企画書作成			卒業制作の企画、ラフデザインの作成						
2	卒業制作(2) ラフデザイン、キャンプの作成			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
3	卒業制作(3) 素材作成(1)			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(1)						
4	卒業制作(4) 素材作成(2)			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(2)						
5	卒業制作(5) α版完成・途中経過発表			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(3)						
6	卒業制作(6) α版修正作業			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(4)						
7	卒業制作(7) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(1)						
8	卒業制作(8) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(2)						
9	卒業制作(9) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(3)						
10	卒業制作(10) β版完成・途中経過発表			β版完成・途中経過発表						
11	卒業制作(11) β版修正作業			マスター版修正・デザイン作業(1)						
12	卒業制作(12) 最終チェック・修正・仕上げ作業			マスター版修正・デザイン作業(2)						
13	卒業制作(13) 作品発表			制作した作品を企業の方にプレゼンテーション						
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	卒業制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無	有					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻			単位時間数	108	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	4	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1. デジタルコンテンツの企画と制作スケジュールの作成。 2. α版、β版と制作を進め、途中経過を発表。修正、調整しながら制作を進めていく。 3. 完成した作品を学期末に展示、発表。CG業界の方に添削して頂く。									
学習目標 (到達目標)	これまで、各自が学んだスキルや知識を活かした作品を設定した期間内に完成させる。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB、OGが制作した企画書、作品サンプル。その他配付資料									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	卒業制作(1) 企画書作成			卒業制作の企画、ラフデザインの作成						
2	卒業制作(2) ラフデザイン、カンプの作成			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する						
3	卒業制作(3) 素材作成(1)			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(1)						
4	卒業制作(4) 素材作成(2)			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(2)						
5	卒業制作(5) α版完成・途中経過発表			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(3)						
6	卒業制作(6) α版修正作業			α版素材作成・素材撮影・デザイン作業(4)						
7	卒業制作(7) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(1)						
8	卒業制作(8) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(2)						
9	卒業制作(9) β版修正・デザイン作業			β版素材作成・素材撮影・デザイン作業(3)						
10	卒業制作(10) β版完成・途中経過発表			β版完成・途中経過発表						
11	卒業制作(11) β版修正作業			マスター版修正・デザイン作業(1)						
12	卒業制作(12) 最終チェック・修正・仕上げ作業			マスター版修正・デザイン作業(2)						
13	卒業制作(13) 作品発表			制作した作品を企業の方にプレゼンテーション						
14										
15										
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。				評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務								