

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	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	IT高度専門学科 CG・Web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	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)	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							

科目名	基礎デッサン			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介			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	39	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.立体把握、空間把握を鉛筆デッサンを通じて身に付ける。 2.光と影の表現を鉛筆デッサンを通じて表現できる力を身に付ける。									
学習目標 (到達目標)	CG制作において求められる、基礎的な立体表現、空間表現、光と影をデッサンを通じて理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	いちばんていねいな、基本のデッサン									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	デッサンの基本、作画練習(1)			鉛筆でモノトーン、グラデーションの作成						
2	デッサンの基本、作画練習(2)			モチーフを観ながら、鉛筆で彩度を表現する						
3	デッサンの基本、観察の練習(3)			紙面上でモチーフを観察しながら構図の練習						
4	デッサンの基本、光源(4)			光と影を理解して作画する						
5	デッサンの基本、形態(5)			光と影を観察、形状を理解して作画する						
6	デッサンの基本、質感(6)			形状を観察、理解して質感を表現する						
7	デッサンの基本、空間(7)			パースを理解して、デッサンで空間を表現する						
8	デッサンの基本、モチーフ作画(1)			アイレベルを意識したモチーフの作画						
9	デッサンの基本、モチーフ作画(2)			質感を意識したモチーフの作画						
10	デッサンの基本、モチーフ作画(3)			空間を意識したモチーフの作画						
11	デッサンの基本、プリミティブ石膏作画 最終課題(1)			立方体の作画						
12	デッサンの基本、プリミティブ石膏作画 最終課題(2)			球体の作画						
13	デッサンの基本、プリミティブ石膏作画 最終課題(3)			円柱の作画						
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、ゲーム制作の現場での業務経験5年間									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ドローイング I		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	山中 裕介		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	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	<p>1.イメージのアウトプットをドローイングを通じて身に付ける。</p> <p>2.アートワークの基礎、作品制作における世界観作りを演習を通じて学ぶ。</p>								
学習目標 (到達目標)	CG制作において求められる、基礎的な立体表現、空間表現、光と影をデッサンを通じて理解する。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	いちばんていねいな、基本のデッサン								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	ドローイングの基本、作画練習 (1)			目の前にある対象を線画としてシンプルに描く					
2	ドローイングの基本、作画練習 (2)			頭の中にあるイメージを鉛筆で表現する					
3	ドローイングの基本、作画練習 (3)			抽象的な図像を描く練習					
4	ドローイングの基本、作画練習 (4)			キーワードを即興で描く練習					
5	ドローイングの基本、作画練習 (5)			自己表現手段としてのドローイング					
6	ドローイングの基本、作画練習 (6)			瞬間の感覚をダイレクトに表現する練習					
7	ドローイングの基本、作画練習 (7)			CG作品を想定したアートワークの練習					
8	ドローイングの基本作画 (1)			イメージを形にするアートワーク (1)					
9	ドローイングの基本作画 (2)			イメージを形にするアートワーク (2)					
10	ドローイングの基本作画 (3)			色彩のアートワーク (1)					
11	ドローイングの基本作画 (4)			色彩のアートワーク (2)					
12	ドローイングの基本作画 (5)			色彩のアートワーク (3)					
13	ドローイングの基本作画 (6)			CG作品を想定した世界観のアートワーク (1)					
14	ドローイングの基本作画 (7)			CG作品を想定した世界観のアートワーク (2)					
15	ドローイングの基本作画 (8)			CG作品を想定した世界観のアートワーク (3)					
16	ドローイングの基本 最終課題 (1)			自己テーマ三部作 作品制作 (1)					
17	ドローイングの基本 最終課題 (2)			自己テーマ三部作 作品制作 (2)					
18	ドローイングの基本 最終課題・発表 (3)			自己テーマ三部作 作品制作・発表 (3)					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
<p>作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20%</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>				<p>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。</p>					
実務経験教員の経歴		デザイン制作、ゲーム制作の現場での業務経験5年間							

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	コンピュータ概論		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	無					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻		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	1.マルチメディアの特徴、初歩的・入門的知識を習得。 2.デジタル端末とは何か、コンテンツ制作のためのメディアの理解。 3.インターネット、デジタルとネットワークで進化するライフスタイルの理解。								
学習目標 (到達目標)	CGアーツ協会 マルチメディア検定ベーシック合格								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	CGアーツ協会 マルチメディア検定公式問題集、入門マルチメディア公式テキスト、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	マルチメディアの特徴			指定教科書P12～P27					
2	デジタル端末			指定教科書P29～P42					
3	コンテンツ制作のためのメディア処理			指定教科書P44～P62					
4	インターネットと通信			指定教科書P64～P76					
5	インターネットで提供されるサービス			指定教科書P78～P91					
6	インターネットビジネス			指定教科書P94～P112					
7	デジタルとネットワークで進化するライフスタイル			指定教科書P114～P124					
8	社会に広がるマルチメディア			指定教科書P126～P142					
9	セキュリティと情報リテラシ			指定教科書P144～P156					
10	検定試験対策(1)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
11	検定試験対策(2)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
12	検定試験対策(3)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
13	検定試験対策(4)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
14	検定試験対策(5)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
15	検定試験対策(6)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
16	検定試験対策(7)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
17	検定試験対策(8)			最終模擬試験 フィードバック(1)					
18	検定試験対策(9)			最終模擬試験 フィードバック(2)					
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。				検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要					
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	CG概論		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	39	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	<input type="radio"/>			
授業概要、目的、授業の進め方	1.CGに関する初歩的・入門的知識の習得。 2.2次元、3次元CGの違い、CG合成についての技術についての理解。 3.CGに関する著作権とその著作物についての理解。								
学習目標 (到達目標)	CGアーツ協会 CGクリエイター検定ベーシック合格								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	CGアーツ協会 公式問題集、入門CGデザイン、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	CGとは何か			指定教科書P6～P26					
2	表現の基礎			指定教科書P28～P40					
3	2次元CGと写真撮影			指定教科書P42～P68					
4	3次元CGの制作			指定教科書P70～P124					
5	技術の基礎			指定教科書P128～P146					
6	知的財産権			指定教科書P148～P156					
7	検定試験対策(1)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
8	検定試験対策(2)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
9	検定試験対策(3)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
10	検定試験対策(4)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
11	検定試験対策(5)			公式問題集、過去問題、模擬試験、プリント					
12	検定試験対策(6)			最終模擬試験 フィードバック(1)					
13	検定試験対策(7)			最終模擬試験 フィードバック(2)					
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。				検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要					
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	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	39	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Adobeのグラフィックデザインソフトの操作方法の習得。 2.パソコンでのデザイン制作の工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、デザインした作品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)	Adobe illustrationCC、PhotoshopCCを複合的に使用したグラフィックデザインの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe illustrationCC、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 ソフトのツール操作、練習（1）			Adobe illustrationCC、ソフトの理解						
2	Adobe ソフトのツール操作、練習（2）			Adobe illustrationCC、ツールの基本操作の練習						
3	Adobe ソフトのツール操作、練習（3）			Adobe illustrationCC、基本作業、CGデータ作成と保存						
4	Adobe ソフトのツール操作、練習（4）			PhotoshopCC、ソフトの理解						
5	Adobe ソフトのツール操作、練習（5）			PhotoshopCC、ツールの基本操作、練習						
6	Adobe ソフトのツール操作、練習（6）			PhotoshopCC、基本作業、CGデータ作成と保存						
7	Adobe ソフトを使用したグラフィックデザインの演習（1）			暑中見舞いハガキのデザイン制作。素材作成						
8	Adobe ソフトを使用したグラフィックデザインの演習（2）			暑中見舞いハガキのデザイン制作。レイアウト						
9	Adobe ソフトを使用したグラフィックデザインの演習（3）			暑中見舞いハガキのデザイン制作。完成出力						
10	Adobe ソフトを使用したグラフィックデザインの演習（4）			A4 ポスターのデザイン制作演習、カンパ作成						
11	Adobe ソフトを使用したグラフィックデザインの演習（5）			A4 ポスターのデザイン制作演習、完成出力						
12	雑誌表紙デザイン作製。DTP作業			最終課題 雑誌の表紙を企画デザイン						
13	雑誌表紙デザイン作製。装丁作業、出力			最終課題 雑誌の表紙を完成、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	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	Web基礎			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	田中 栄二			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	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	1.Webデザインで必要となるAdobeのグラフィックデザインソフトの操作方法の習得。 2.Webデザイン制作の工程を実習形式で理解する。 3.コーディングの知識と理解、Webサイトの構築。									
学習目標 (到達目標)	Adobe CGソフトによるデザインとコーディングによる、Webサイト制作の基礎を習得。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe illustrationCC、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 ソフトのツール操作、コーディング練習 (1)			Adobe のCGソフト、Webサイト制作のソースコードについての基礎知識を理解						
2	Adobe ソフトのツール操作、コーディング練習 (2)			テキストエディタやFTPソフトの理解						
3	Adobe ソフトのツール操作、コーディング練習 (3)			基本的なHTMLやCSSの理解 (1)						
4	Adobe ソフトのツール操作、コーディング練習 (4)			基本的なHTMLやCSSの理解 (2)						
5	Adobe ソフトのツール操作、コーディング練習 (5)			HTML5/CSS3の理解 (1)						
6	Adobe ソフトのツール操作、コーディング練習 (6)			HTML5/CSS3の理解 (2)						
7	Adobe ソフトを使用したWebデザインの演習 (1)			Adobe illustrationCC、PhotoshopCCを使用したバナーのデザインとUI作成 (1)						
8	Adobe ソフトを使用したWebデザインの演習 (2)			Adobe illustrationCC、PhotoshopCCを使用したバナーのデザインとUI作成 (2)						
9	Adobe ソフトを使用したWebデザインの演習 (3)			Webデザインと動的なUI実装の演習 (1)						
10	Adobe ソフトを使用したWebデザインの演習 (4)			Webデザインと動的なUI実装の演習 (2)						
11	Adobe ソフトを使用したWebデザインの演習 (5)			レスポンスに対応したモバイルデザインの演習						
12	Adobe ソフトを使用したWebデザインの演習 (6)			ソースコードの模写によるクローンサイトの作成						
13	Adobe ソフトを使用したWebデザインの演習 (7)			キャプチャ・画面構成から独自にコーディング演習						
14	Webデザイン制作 企画・素材制作作業 (1)			最終課題 Webコンテンツを企画デザイン						
15	Webデザイン制作 企画・素材制作作業 (2)			最終課題 Webコンテンツを企画デザイン						
16	Webデザイン制作 デザイン作業、コーディング (1)			最終課題 Webコンテンツのデザイン、コーディング						
17	Webデザイン制作 デザイン作業、コーディング (2)			最終課題 Webコンテンツのデザイン、コーディング						
18	Webデザイン制作 作品発表			最終課題 Webコンテンツ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	デザイン事務所取締役社長。Web・印刷デザイン制作現場で現在も従事									



②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	3DCG基礎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 CG・Web専攻			単位時間数	39	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Mayaによる3DCGの基本操作の習得。 2.3DCG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、3DCG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)	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	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	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、サブディビジョンの理解						
10	最終課題3DCGソフトMaya(1)			最終課題 CG作品をコンセプトデザイン						
11	最終課題3DCGソフトMaya(3)			最終課題 CG作品のモデリング作業						
12	最終課題3DCGソフトMaya(4)			最終課題 CG作品のモデリング・テクスチャ制作						
13	最終課題3DCGソフトMayaの完成、発表			最終課題 CG作品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

科目名	3DCG基礎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 CG・Web専攻		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3ds Maxによる3DCGの基本操作の習得。 2.3DCG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、3DCG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)	3DCGを使用した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	なし								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	3DCGアニメソフトのツール操作、練習(1)			3DCGソフト3ds Maxの基本操作、ツールの練習					
2	3DCG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	3DCG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	3DCG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	3DCG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	3DCG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	3DCG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	3DCG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	3DCG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	3DCG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	3DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習(3)			3ds Maxモーション演習 スライムの上下運動(1)					
12	3DCGソフト3ds Maxを使用したCG制作の演習(4)			3ds Maxモーション演習 スライムの上下運動(2)					
13	最終課題 CG動画作品 企画・絵コンテ作業(1)			短編CGアニメーションの企画、コンテ制作					
14	最終課題 CG動画作品 動画、モデリング、作業(2)			短編CGアニメーションの3ds Maxモデル制作作業					
15	最終課題 CG動画作品 動画、モデリング、作業(3)			短編CGアニメーションの3ds Maxモデル制作作業					
16	最終課題 CG動画作品 動画、レンダリング作業(4)			短編CGアニメーションの3ds Max動画制作作業					
17	最終課題 CG動画作品 動画、レンダリング作業(5)			短編CGアニメーションの3ds Max動画制作作業					
18	最終課題 CG動画作品 動画、完成発表(6)			最終課題 CG動画を完成、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	映像基礎Ⅰ		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	IT高度専門学科 CG・Web専攻		単位時間数	39	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 premiereによる映像編集の基本操作の習得。 2.CG映像編集、制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、CGで制作した動画作品をプレゼンテーションする。								
学習目標 (到達目標)	Adobe After Effects、Adobe premiereを使用したCG映像編集の操作、基本を理解する。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe After Effects、Adobe premiere 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	Adobe 映像編集ソフト、ツール操作、練習（1）			Adobe premiere、ソフトの理解、画面説明					
2	Adobe 映像編集ソフト、ツール操作、練習（2）			データと素材の確認・新規ファイル作成					
3	Adobe 映像編集ソフト、ツール操作、練習（3）			Adobe premiere、シーケンスの作成、練習					
4	Adobe 映像編集ソフト、ツール操作、練習（4）			Adobe premiere、素材の基本的な扱い方					
5	Adobe 映像編集ソフト、ツール操作、練習（5）			Adobe premiere、トランジション基本、練習					
6	Adobe 映像編集ソフト、ツール操作、練習（6）			素材の配置、色調補正、データ書き出し					
7	Adobe 映像編集ソフトを使用したCG制作の演習（1）			動画の基本、アンカーポイントの理解、演習					
8	Adobe 映像編集ソフトを使用したCG制作の演習（2）			空間・時間補完・パスコントロールの演習					
9	Adobe 映像編集ソフトを使用したCG制作の演習（3）			完成データと素材の確認作業、マスクの演習					
10	Adobe 映像編集ソフトを使用したCG制作の演習（4）			トラックマット、トランジションの演習					
11	Adobe 映像編集ソフトを使用したCG制作の演習（5）			映りこみ・光の設定、BGM設定の演習					
12	Adobe premiereによる映像企画、撮影作業（1）			最終課題 短編CG映像を企画					
13	Adobe premiereによる映像編集、データ出力（2）			最終課題 短編CG映像を完成、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	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								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	映像基礎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	IT高度専門学科 CG・Web専攻		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 After EffectsによるCG加工、特殊効果の基本操作の習得。 2.CG加工、特殊効果、制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、CGで加工した動画作品をプレゼンテーションする。								
学習目標 (到達目標)	Adobe映像制作ソフトを使用した映像の特殊効果、CG合成の理解。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Adobe After Effects 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	Adobe映像制作ソフトの動画編集の練習（1）			Adobe After Effects、Premiereとの連携機能の理解					
2	Adobe映像制作ソフトの動画編集の練習（2）			ライブテキストテンプレートを使用した練習					
3	Adobe映像制作ソフトの動画編集の練習（3）			モーショングラフィックステンプレートを使用した練習					
4	Adobe映像制作ソフトの動画編集の練習（4）			デバイスによって異なるピクセルサイズや表示サイズの違いについて理解					
5	Adobe映像制作ソフトの動画編集の練習（5）			切り抜き、時間操作、またサウンドデータを取り込み					
6	Adobe映像制作ソフトの動画編集の練習（6）			音と映像の加工、フェードイン・フェードアウトの練習					
7	AfterEffectsでのCG制作と演習（1）			ロトブラシによる、被写体の切り抜きの演習					
8	AfterEffectsでのCG制作と演習（2）			コンポジションサイズの変更、字幕の消去の演習					
9	AfterEffectsでのCG制作と演習（3）			レイヤーを分割とタイムリマップの演習					
10	AfterEffectsでのCG制作と演習（4）			ワーブスタビライザーVFXの演習					
11	AfterEffectsでのCG制作と演習（5）			3Dカメラトラックとマスク、トラックの演習					
12	最終課題 短編CG映像制作（1）			Adobe After Effectsによる映像企画、コンテ制作					
13	最終課題 短編CG映像制作（2）			Adobe After Effectsによる撮影、素材制作					
14	最終課題 短編CG映像制作（3）			Adobe After Effectsによる撮影、素材制作					
15	最終課題 短編CG映像制作（4）			Adobe After EffectsによるCG合成、編集					
16	最終課題 短編CG映像制作（5）			Adobe After EffectsによるCG合成、編集					
17	最終課題 短編CG映像制作（6）			Adobe After Effectsによる映像編集、データ出力					
18	最終課題 短編CG映像制作（7）			短編CG映像を完成、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	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								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

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	IT高度専門学科 CG・Web専攻		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	<p>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。</p>								
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					
<p>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。</p>				<p>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。</p>					
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	グラフィックデザインⅢ		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	162	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	前期に身に着けた基礎力をベースに、少人数グループで実践的なグラフィックデザインの課題制作に取り組む。デザイン作業を通じて、実際の仕事と同様にチーム力や、プレゼンテーション能力も磨く。								
学習目標 (到達目標)	広告デザインを通じて、画面構成やテキストの配置、画像のトリミングセンスを学ぶ。就職活動に備え、作品集を制作する知識とスキルを身に付ける。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	業界、グラフィックデザイン分野で使用するCGソフト (Illustrator/Photoshop/InDesign) 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応用 (1) ポスターの企画デザイン			B1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応用 (2) ポスターの企画デザイン			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応用 (3) ポスターの企画デザイン			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応用 (4) 雑誌の企画デザイン			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応用 (5) 雑誌の企画デザイン			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する					
6	グラフィックデザイン応用 (6) 雑誌の企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成					
7	グラフィックデザイン応用 (7) パンフレットの企画デザイン			A4サイズのパンフレットを企画、ラフデザインの作成					
8	グラフィックデザイン応用 (8) パンフレットの企画デザイン			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応用 (9) パンフレットの企画デザイン			写真素材の加工、合成、レイアウト作成する					
10	グラフィックデザイン応用 (10) パンフレットの企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成					
11	グラフィックデザイン応用 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。各専門職毎に担当するパートを決定					
12	グラフィックデザイン応用 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応用 最終課題 (3)プレゼンテーション			制作した作品を企業の方にプレゼンテーションする					
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	ドローイングII		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	近藤 充		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	39	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.鉛筆デッサンの習得。 2.実技試験の準備対策。 3.物体の観察力を身に着ける。CG制作に必要なセンスを養う。								
学習目標 (到達目標)	一年次の基礎デッサンの応用として、デッサン作品を描き上げる力を身につける。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デッサンの基本、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	作画の基本、一年次の振り返り			視点を決める。アイレベル、距離間の理解					
2	かたちをとる(1)			くだもの、野菜、パンなどの形状を理解して描く					
3	かたちをとる(2)			楕円の描き方、缶を描く					
4	かたちをとる(3)			ガラスのコップの描き方、形の取り方					
5	かたちをとる(4)			立方体を描く。紅茶の缶の形をとる					
6	立体感を出す(1)			面に沿ったタッチ、明暗を見る					
7	立体感を出す(2)			形の変わり目を描く					
8	立体感を出す(3)			回り込みの形					
9	質感を出す(1)			いろいろな質感を理解して描く。ガラスの質感					
10	質感を出す(2)			いろいろな質感を理解して描く。陶器の質感					
11	ドローイングII 最終課題(1)			静物デッサン三部作 作品制作(1)					
12	ドローイングII 最終課題(2)			静物デッサン三部作 作品制作(2)					
13	ドローイングII 最終課題・発表(3)			静物デッサン三部作 作品制作・発表(3)					
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		デッサン教室、絵画の現場において現在も従事している							



②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ドローイングⅢ		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	近藤 充		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	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	1.鉛筆デッサンの習得。前期の応用。 2.実技試験の準備対策。作画スピードの向上。 3.物体の観察力を身に着ける。CG制作に必要なセンスを養う。								
学習目標 (到達目標)	前期のデッサンの応用として、多彩なデッサンの表現力、作品の幅を広げる。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スーパー基礎デッサン、デッサンの基本、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	作画の基本、前期の振り返り			生きた線、腕の正しい振り方。空間表現についての理解					
2	デッサン上達の実践力養成講座 150分での作画(1)			楕円形を正確にとらえる					
3	デッサン上達の実践力養成講座 150分での作画(2)			物体の面に沿って模様を描く					
4	デッサン上達の実践力養成講座 150分での作画(3)			パースを正しく使う。透視図法					
5	デッサン上達の実践力養成講座 150分での作画(4)			比率を理解して描く					
6	デッサン上達の実践力養成講座 150分での作画(5)			水平・垂直を紙面で決めて描く					
7	デッサン上達の実践力養成講座 150分での作画(6)			直線のタッチ。立方体の稜線、明暗、陰影を描く					
8	デッサン上達の実践力養成講座 150分での作画(7)			局面のタッチ。球体、円柱、輪郭の表現					
9	デッサン上達の実践力養成講座 150分での作画(8)			調子の幅、グラデーションの仕上げ					
10	デッサン上達の実践力養成講座 150分での作画(9)			直線と局面を組み合わせる面にする練習					
11	ドローイングⅡ 最終課題(1)			静物デッサン三部作 作品制作(1)					
12	ドローイングⅡ 最終課題(2)			静物デッサン三部作 作品制作(2)					
13	ドローイングⅡ 最終課題・発表(3)			静物デッサン三部作 作品制作・発表(3)					
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	デッサン教室、絵画の現場において現在も従事している								

科目名	広告理論		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	39	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. 広告計画からクリエイティブ戦略の初歩的・入門的知識を教科書を基に学ぶ。 2. 広告とは何か、コピーとはどのような効果があるかを理解する。 3. 作りて側として、「コンシューマリズム」、「広告綱領」の理解をする。								
学習目標 (到達目標)	広告の理解。マーケティング、コピーの提案、広告業界で必要とされる知識を習得する。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	広告コピー概論、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	広告コピー概論(1) コピーの目的			書籍使用。「広告計画」から「クリエイティブ戦略」の理解					
2	広告コピー概論(2) コピーのアイデア			書籍使用。「問題の発見」から「アイデア発想」の理解					
3	広告コピー概論(3) コピーの要素			書籍使用。「スローガン」から「ポディー・コピー」の理解					
4	広告コピー概論(4) コピーの視覚化			書籍使用。「コンセプト」から「フィニッシュ」の理解					
5	広告コピー概論(5) コピーの媒体			書籍使用。「新聞」から「テレビ」の理解					
6	広告コピー概論(6) コピーの展開Ⅰ			書籍使用。「ラジオCMの種類」から「表現」の理解					
7	広告コピー概論(7) コピーの展開Ⅱ			書籍使用。「テレビCMの種類」から「表現」の理解					
8	広告コピー概論(8) コピーの表記			書籍使用。「かたかな」から「外来語」の理解					
9	広告コピー概論(9) コピーの変遷			書籍使用。「商品情報」から「文化情報」の理解					
10	広告コピー概論(10) コピーの特質			書籍使用。「薬品広告」から「不動産広告」の理解					
11	広告コピー概論(11) コピーの形式			書籍使用。「商品広告」から「意見広告」の理解					
12	広告コピー概論(12) コピーの倫理			書籍使用。「コンシューマリズム」から「広告綱領」の理解					
13	広告コピー概論(13) コピーの連動			書籍使用。「セールス・アイデア」から「販売促進」まで					
14	広告コピー概論(14) コピーの対象			書籍使用。「デモグラフィック特性」から「ライフスタイル特性」の理解					
15	広告コピー概論(15) コピーの調査			書籍使用。「コンセプト・リサーチ」から「CMテスト」の理解					
16	広告コピー概論(16) コピーの提案			書籍使用。「オリエンテーション」から「プレゼンテーション」の理解					
17	広告コピー概論(17) レポート作成			広告コピー概論についての考察、まとめ。レポート作成し発表する。					
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。				評価のレポート提出は、提出期間内での提出、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	DTP実習		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	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	1.レイアウト、カラー、フォトなどのデザインを実践形式で学ぶ。 2.アプリUI、ウェブデザイン、スマートフォンサイトデザインなど幅広くDTPを学ぶ。 3.DTP実習を通じてデザイナーにとって必要な情報デザインの視点と表現力を養う。								
学習目標 (到達目標)	デジタルで情報をデザインする視点と表現力を習得。DTP実習を繰り返してトレーニングすることで、デザイン事務所、Web制作、印刷・出版業界への就職内定を目指します。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	DTP実習に必要なグラフィックデザイン (Illustrator/Photoshop/InDesign) の資料など								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	DTP・デザイン基礎			レイアウト、カラー、フォトなどのデザインの理解					
2	DTP・デザイン実践(1)印刷物			ポストカード制作実習					
3	DTP・デザイン実践(2)印刷物			フライヤー制作実習					
4	DTP・デザイン実践(3)Webコンテンツ			アプリUIのデザイン実習					
5	DTP・デザイン実践(4)Webコンテンツ			ウェブデザインの素材制作実習					
6	DTP・デザイン実践(5)Webコンテンツ			スマートフォンサイトのデザイン実習					
7	DTP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					
8	DTP実習 最終課題(2)実習			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。カラーカンパの作成					
9	DTP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					
10									
11									
12									
13									
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	Web		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	玉川 慎一		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	39	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.コンセプトの立案から具体的なWebサイトの提案まで、実際の仕事と同様の作業で演習。</p> <p>2.チームで働く力やプレゼンテーション能力も磨く。</p> <p>3.Webの知識・技術を使いこなし、Webコンテンツの作成を実践形式でおこなう。</p>								
学習目標 (到達目標)	Webデザイン、Webプログラム、アプリ・コンテンツ制作演習。コーディングの演習。								
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	Webデザイン、コーディングについて			Webデザインとコーディングの基礎知識と理解					
2	Webサイト、スマートフォンサイトのコーディングについて			Webサイト、スマートフォンサイトのコーディングについての考察と仕組みについての理解					
3	Webプログラム言語学習 コーディング HTML5(1)			HTML5の理解とコーディングの基礎学習(1)					
4	Webプログラム言語学習 コーディング HTML5(2)			HTML5の理解とコーディングの基礎学習(2)					
5	Webプログラム言語学習 コーディング HTML5(3)			HTML5 コーディング 実践・練習(1)					
6	Webプログラム言語学習 コーディング HTML5(4)			HTML5 コーディング 実践・練習(2)					
7	Webプログラム言語学習 コーディング HTML5(5)			HTML5 コーディング 実践・練習(3)					
8	Webプログラム言語学習 コーディング Javascript(1)			Javascriptの理解とコーディングの基礎学習(1)					
9	Webプログラム言語学習 コーディング Javascript(2)			Javascriptの理解とコーディングの基礎学習(2)					
10	Webプログラム言語学習 コーディング Javascript(3)			Javascript コーディング 実践・練習(1)					
11	Webプログラム言語学習 コーディング Javascript(4)			Javascript コーディング 実践・練習(2)					
12	Webプログラム言語学習 コーディング Javascript(5)			Javascript コーディング 実践・練習(3)					
13	Webプログラム言語学習 コーディング 最終課題			Webプログラムのまとめ、Webコンテンツの構築					
14									
15									
16									
17									
18									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
<p>検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20%</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>				<p>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。</p>					
実務経験教員の経歴		Webデザインの現場において現在も従事している							

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	インターンシップ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	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	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	<p>1.企業の協力のもと、世の中に流通する作品の制作に参加する。</p> <p>2.仕事と同様に途中経過の制作チェックを受けながらクオリティを上げる。</p> <p>3.制作物を企業の方にプレゼンテーションする。</p>									
学習目標 (到達目標)	インターンシップの作品制作を通じて職業体験をする。下級生たちをサポートし、チームのリーダーシップとして制作に参加。インターンシップの作品制作を通じて職業体験をする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC 初級 公式テキスト、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	インターンシップ(1) 説明会・ミーティング				企業の方から制作物についての説明会を実施。					
2	インターンシップ(2) ラフデザイン				依頼された内容を基にラフ、カンパを作成する					
3	インターンシップ(3) 素材作成				α版素材作成・デザイン作業(1)					
4	インターンシップ(4) α版完成・途中経過発表				α版素材作成・デザイン作業(2)					
5	インターンシップ(5) β版作成				β版素材作成・デザイン作業(1)					
6	インターンシップ(6) β版修正作業				β版素材作成・デザイン作業(2)					
7	インターンシップ(7) β版完成・途中経過発表				β版素材作成・デザイン作業(3)					
8	インターンシップ(8) 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					
9	インターンシップ(9) 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					
10										
11										
12										
13										
14										
15										
評価方法・成績評価基準					履修上の注意					
<p>検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20%</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>					<p>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。</p>					
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	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	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、カンパの作成			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	就職実務		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	無					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻		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	1.業界研究と自己の強み、弱みを明確にして企業PRに備える。 2.各自の進路に合った、業界別ポートフォリオの作成 3.面接、作品のプレゼンテーションを訓練する。								
学習目標 (到達目標)	面接試験対策、志望動機作成、就職活動の準備								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	OB,OGの過去の求人、受験企業の資料、履歴書サンプルその他								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	業界研究(1)			業界毎の特色、業種、職種について理解					
2	業界研究(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	履歴書、業界別ポートフォリオの作成(1)			業界、職種に合った、ポートフォリオの準備					
4	履歴書、業界別ポートフォリオの作成(2)			ポートフォリオ構成、志望動機の下書き開始					
5	履歴書、業界別ポートフォリオの作成(3)			ポートフォリオ、志望動機の作成					
6	履歴書、業界別ポートフォリオの作成(4)			ポートフォリオ構成、志望動機の完成					
7	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					
8	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					
9	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					
10	面接試験対策、プレゼンテーション(1)			作品のコンセプトシート作成					
11	面接試験対策、プレゼンテーション(2)			作品のプレゼンテーション・グループワーク					
12	面接試験対策、プレゼンテーション(3)			実際の作品発表を想定したプレゼンテーションの実施					
13	面接試験対策、実践(1)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(1)					
14	面接試験対策、実践(2)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(2)					
15	面接試験対策、実践(3)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(3)					
16	面接試験対策、実践(4)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(4)					
17	面接試験対策、実践(5)			面接試験を想定した模擬試験の実施と振り返り(5)					
18	レポート作成			最終課題として、就職実務についてのレポートを作成					
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。				評価のレポート提出は、作成期間内での提出、課題テーマ毎の内容で評価する。					
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Ⅳ		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	3	開講時期	前期		○		
授業概要、目的、授業の進め方	<p>二学年に習得し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、多彩な広告のグラフィックデザインを実践形式で習得する。繰り返し作業する事で習熟度を上げる。</p>								
学習目標 (到達目標)	<p>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。</p>								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	<p>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</p>								
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演習 (1) 印刷物の企画デザイン			広告の企画、ラフデザインの作成					
2	グラフィックデザイン演習 (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演習 (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演習 (4) 雑誌の表紙・企画デザイン			オリジナル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演習 (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演習 (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演習 (7) パンフレット企画デザイン			商品のパンフレットを企画、ラフデザインの作成					
8	グラフィックデザイン演習 (8) パン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演習 (9) パンフレット企画デザイン			写真素材の合成、レイアウト作成する					
10	グラフィックデザイン演習 (10) パン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					
<p>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。</p>				<p>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。</p>					
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Ⅴ		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	162	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>二年次に習得した基礎力をベースに、少人数グループで実践的なグラフィックデザインの課題制作に取り組む。デザイン作業を通じて、実際の仕事と同様にチーム力や、プレゼンテーション能力も磨く。</p>								
学習目標 (到達目標)	<p>CG素材を活かしたグラフィックデザインの作品集の作成。二年次までに学んだスキルを活かし、多彩な作品を作る事でデザインセンスを養う。</p>								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	<p>業界、グラフィックデザイン分野で使用するCGソフト（Illustrator/Photoshop）のサンプルデータ、資料など</p>								
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応用（1）ポスターの企画デザイン			CGポスターの広告を企画、ラフデザインの作成					
2	グラフィックデザイン応用（2）ポスターの企画デザイン			CG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応用（3）ポスターの企画デザイン			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応用（4）イラスト画集の企画デザイン			画集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応用（5）イラスト画集の企画デザイン			イラスト素材のトリミング、レイアウト作成する					
6	グラフィックデザイン応用（6）イラスト画集の企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成					
7	グラフィックデザイン応用（7）ゲーム説明書のデザイン			ゲームの遊び方を視的に分かり易くデザインする					
8	グラフィックデザイン応用（8）ゲーム説明書のデザイン			テキスト、ロゴのレイアウト、紙面のデザイン					
9	グラフィックデザイン応用（9）ゲーム説明書のデザイン			ゲーム画像のトリミング、レイアウト作成する					
10	グラフィックデザイン応用（10）ゲーム説明書のデザイン			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応用 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。各専門職毎に担当するパートを決定					
12	グラフィックデザイン応用 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応用 最終課題（3）プレゼンテーション			制作した作品を企業の方にプレゼンテーションする					
14									
15									
16									
17									
18									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
<p>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。</p>				<p>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。</p>					
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	ドローイングⅣ		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	近藤 充		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	26	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.鉛筆スケッチの習得。2年次の応用。 2.実技試験の準備対策。 3.物体の観察力を身に着ける。CG制作に必要なセンスを養う。								
学習目標 (到達目標)	二年次のドローイングの応用として、静物を素描で描き上げる力を身につける。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デッサンの基本、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	作画の基本、二年次の振り返り			観察力の向上、素描の復習					
2	ドローイング応用 静物スケッチ (1)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
3	ドローイング応用 静物スケッチ (2)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
4	ドローイング応用 静物スケッチ (3)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
5	ドローイング応用 静物スケッチ (4)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
6	ドローイング応用 静物スケッチ (5)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
7	ドローイング応用 静物スケッチ (6)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
8	ドローイング応用 静物スケッチ (7)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
9	ドローイング応用 静物スケッチ (8)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
10	ドローイング応用 静物スケッチ (9)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
11	最終課題 (1)			静物スケッチ 作品制作 (1)					
12	最終課題 (2)			静物スケッチ 作品制作 (2)					
13	最終課題 (3)			静物スケッチ 作品制作・発表 (3)					
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		デッサン教室、絵画の現場において現在も従事している							

科目名	ドローイングⅤ		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	近藤 充		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	54	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.鉛筆デッサンの習得。二年次の応用。 2.実技試験の準備対策。作画スピードの向上。 3.物体の観察力を身に着ける。CG制作に必要なセンスを養う。								
学習目標 (到達目標)	二年次のデッサンの応用として、多彩なデッサンの表現力、作品の幅を広げる。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スーパー基礎デッサン、デッサンの基本、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	作画の基本、二年次の振り返り			生きた線、腕の正しい振り方。空間表現についての確認					
2	デッサン上達の実践力養成講座（1）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
3	デッサン上達の実践力養成講座（2）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
4	デッサン上達の実践力養成講座（3）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
5	デッサン上達の実践力養成講座（4）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
6	デッサン上達の実践力養成講座（5）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
7	デッサン上達の実践力養成講座（6）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
8	デッサン上達の実践力養成講座（7）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
9	デッサン上達の実践力養成講座（8）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
10	デッサン上達の実践力養成講座（9）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
11	最終課題（1）			石膏デッサン 作品制作（1）					
12	最終課題（2）			石膏デッサン 作品制作（2）					
13	最終課題・発表（3）			石膏デッサン 作品制作・発表（3）					
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		デッサン教室、絵画の現場において現在も従事している							

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ビジネスマナー		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	無					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻		単位時間数	39	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	<input type="radio"/>			
授業概要、目的、授業の進め方	1.検定対策を通じて、社会人として必要な知識やマナーの習得。 2.講義を通じて、ビジネスマナーの基本である適切な言葉遣い、動作、たしなみを身につける。 3.講義を通じて、仕事を円滑に進め、周囲の人々に良い印象を与えることについて理解する。								
学習目標 (到達目標)	社会人常識マナー検定 3級 合格								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	社会人常識マナー検定 全経公式テキスト、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	第一編 第一章 社会人としての自覚			指定教科書P1～P6					
2	第一編 第二章 仕事と成果			指定教科書P7～P22					
3	第一編 第三章 一般知識			指定教科書P23～P30					
4	第一編 第四章 ビジネス計算			指定教科書P31～P62					
5	第二編 第一章 ビジネスコミュニケーション			指定教科書P14～P32					
6	第二編 第二章 社会人にふさわしい言葉遣い			指定教科書P34～P54					
7	第二編 第三章 ビジネス文章の活用			指定教科書P56～P86					
8	第三編 第一章 職場のマナー			指定教科書P63～P75					
9	第三編 第二章 来客対応			指定教科書P63～P76					
10	第三編 第三章 電話対応			指定教科書P63～P77					
11	第三編 第四章 交際業務			指定教科書P63～P78					
12	第三編 第五章 文書類の受け取りと発想・他			指定教科書P63～P79					
13	第三編 第六章 会議			指定教科書P63～P80					
14	第三編 第七十六章 ファイリング・他			指定教科書P63～P81					
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。				検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要					
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	ビジネスコミュニケーション		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	無					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻		単位時間数	27	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.検定対策を通じて、コミュニケーション能力の育成をする。 2.講義を通じて、言語・非言語を使い分けたコミュニケーション力を身につける。 3.講義を通じて、職場や公共の場などの社会活動の場において、自己の考えや主張を整理し、第三者に対して伝達する力を身につける。								
学習目標 (到達目標)	コミュニケーション検定初級合格。コミュニケーション能力の向上。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	コミュニケーション検定 初級公式テキスト、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	検定対策・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理論的な理解 基礎学習					
2	目的に即して聞く			指定教科書P6					
3	傾聴・質問をする			指定教科書P10					
4	目的を意識する			指定教科書P15					
5	話を組み立てる			指定教科書P18					
6	言葉を選び抜く			指定教科書P23					
7	表現・伝達する			指定教科書P30					
8	コミュニケーション・プラクティス 実践			コミュニケーションの実践的な練習					
9	来客対応			指定教科書P36					
10	電話対応			指定教科書P40					
11	アポイントメント			指定教科書P44					
12	情報共有の重要性			指定教科書P49					
13	チーム・コミュニケーション			指定教科書P55					
14	接客			指定教科書P60					
15	クレーム対応			指定教科書P66					
16	会議・取材・ヒアリング			指定教科書P72					
17	面接			指定教科書P78					
18	模擬試験			過去問題の模擬試験実施					
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。				検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要					
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	ビジネス著作権		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	無					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻		単位時間数	27	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.日常生活において著作物を扱う際、トラブルを起こさないために知っておきたい著作権制度の初歩的・入門的知識を持っている。 2.著作物とは何か、著作権とはどのような権利かを知っている。 3.利用者として、他人の著作権を侵害せず正しく著作物を利用できる。								
学習目標 (到達目標)	ビジネス著作権検定 BASIC 合格								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC 初級 公式テキスト、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	著作権とは何か			指定教科書P1～P6					
2	著作権で保護されるもの			指定教科書P7～P22					
3	著作権はだれが持つ			指定教科書P23～P30					
4	著作権の内容			指定教科書P31～P62					
5	著作権はいつまで保護される			指定教科書P63～P72					
6	他人の著作物は勝手に使えない			指定教科書P73～P82					
7	勝手に使える場合がある			指定教科書P83～P116					
8	著作物を伝達する者を保護する制度			指定教科書P117～P132					
9	脚気に使うとどうなるか			指定教科書P133～P148					
10	著作権に関連する制度			指定教科書P149～P158					
11	問題答練			プリントを使用。模擬試験を実施。					
12									
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。				検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要					
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、カンブの作成			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	作品集制作		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.これまでに制作したCG作品をまとめた作品集の企画制作。 2.掲載作品を更新しながら制作を進め、途中経過を発表。修正、調整しながら制作を進めていく。 3.完成した作品集を来校する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PRできる作品集を作成。就職活動で活用する								
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	作品集制作(1)			ページレイアウト作成					
2	作品集制作(2)			ページレイアウト完成					
3	作品集制作(3)			表紙・裏表紙、素材作成(1)					
4	作品集制作(4)			表紙・裏表紙、素材作成(2)					
5	作品集制作(5)			掲載作品のトリミング、素材作成(1)					
6	作品集制作(6)			掲載作品のトリミング、素材作成(2)					
7	作品集制作(7)			掲載作品のトリミング、素材作成(3)					
8	作品集制作(8)			掲載作品のトリミング、素材作成(4)					
9	作品集制作(9)			掲載作品のトリミング、素材作成(5)					
10	作品集制作(10)			掲載作品のトリミング、素材作成(6)					
11	作品集制作(11)			最終チェック・修正・仕上げ作業					
12	作品集制作(12)			修正・仕上げ作業・出力					
13	作品集制作(13)			作品集完成 発表					
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。				特に無し。					
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	Web		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	玉川 慎一		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	39	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.コンセプトの立案から具体的なWebサイトの提案まで、実際の仕事と同様の作業で演習。 2.チームで働く力やプレゼンテーション能力も磨く。 3.Webの知識・技術を使いこなし、Webコンテンツの作成を実践形式でおこなう。								
学習目標 (到達目標)	Webデザイン、Webプログラム、アプリ・コンテンツ制作演習。コーディングの演習。								
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	サイト設計(1)			一貫性のあるWebサイト構築についての講義					
2	サイト設計(2)			Webサイトのメンテナンスや拡張についての演習					
3	Webディレクション演習(1)			プロジェクト設計、クオリティの管理についての演習					
4	Webディレクション演習(2)			制作進行をコントロールする手法についての講義					
5	Webマーケティング(1)			企画、集客、グロースについての講義					
6	Webマーケティング(2)			Webサイトのリサーチ、ライティングについての演習					
7	Webコーディング HTML(1)			HTML フロントエンドの理解・演習					
8	Webコーディング HTML(2)			HTML サーバーサイドの理解・演習					
9	Webコーディング CSS(1)			CSS グラフィックの調整、演習					
10	Webコーディング CSS(2)			CSS 形の変化、アニメーション、演習					
11	Webコーディング JavaScript(1)			JavaScriptとHTMLを組み合わせた練習					
12	Webコーディング JavaScript(2)			JavaScript 動きのあるWebサイト制作の演習					
13	Webコーディング 最終課題			Webプログラムのまとめ、Webコンテンツの構築					
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		Webデザインの現場において現在も従事している							

②

科目名	インターンシップ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	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.企業の協力のもと、世の中に流通する作品の制作に参加する。 2.仕事と同様に途中経過の制作チェックを受けながらクオリティを上げる。 3.制作物を企業の方にプレゼンテーションする。									
学習目標 (到達目標)	二年次の経験を活かし、下級生たちをサポートし、チームのリーダーシップとして制作に参加。インターンシップの作品制作を通じて職業体験をする。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考					
1	インターンシップ(1) 説明会・ミーティング				企業の方から制作物についての説明会を実施。					
2	インターンシップ(2) ラフデザイン				依頼された内容を基にラフ、カンブを作成する					
3	インターンシップ(3) 素材作成				α版素材作成・デザイン作業(1)					
4	インターンシップ(4) α版完成・途中経過発表				α版素材作成・デザイン作業(2)					
5	インターンシップ(5) β版作成				β版素材作成・デザイン作業(1)					
6	インターンシップ(6) β版修正作業				β版素材作成・デザイン作業(2)					
7	インターンシップ(7) β版完成・途中経過発表				β版素材作成・デザイン作業(3)					
8	インターンシップ(8) 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					
9	インターンシップ(9) 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					
10										
11										
12										
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。					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VI		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	144	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	三年次に習得したデザインの応用。広告や冊子の表紙デザインなどを通して、多彩な広告のグラフィックデザインを実践形式で習得する。繰り返し作業する事で習熟度を上げる。								
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演習 (1) 印刷物の企画デザイン			広告の企画、ラフデザインの作成					
2	グラフィックデザイン演習 (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演習 (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演習 (4) 雑誌の表紙・企画デザイン			オリジナル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演習 (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演習 (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演習 (7) パンフレット企画デザイン			商品のパンフレットを企画、ラフデザインの作成					
8	グラフィックデザイン演習 (8) パン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演習 (9) パンフレット企画デザイン			写真素材の合成、レイアウト作成する					
10	グラフィックデザイン演習 (10) パン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							

科目名	グラフィックデザインⅦ		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	180	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	<p>三年次に習得したグラフィックデザインの応用。少人数グループでより実践的なグラフィックデザインの課題制作に取り組む。デザイン作業を通じて、実際の仕事と同様にチーム力や、プレゼンテーション能力も磨く。</p>								
学習目標 (到達目標)	<p>CG画像素材を活かしたグラフィックデザインの作品集の作成。三年次までに学んだスキルを活かし、多彩な作品を作る事でデザインセンスを養う。</p>								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	<p>業界、グラフィックデザイン分野で使用するCGソフト (Illustrator/Photoshop) のサンプルデータ、資料など</p>								
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応用 (1) ポスターの企画デザイン			ゲームポスターの広告を企画、ラフデザインの作成					
2	グラフィックデザイン応用 (2) ポスターの企画デザイン			CG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応用 (3) ポスターの企画デザイン			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応用 (4) イラスト画集の企画デザイン			画集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応用 (5) イラスト画集の企画デザイン			イラスト素材のトリミング、レイアウト作成する					
6	グラフィックデザイン応用 (6) イラスト画集の企画デザイン			カラー調整、印刷用データの作成、出力完成					
7	グラフィックデザイン応用 (7) ゲーム説明書のデザイン			ゲームの遊び方を視的に分かり易くデザインする					
8	グラフィックデザイン応用 (8) ゲーム説明書のデザイン			テキスト、ロゴのレイアウト、紙面のデザイン					
9	グラフィックデザイン応用 (9) ゲーム説明書のデザイン			ゲーム画像のトリミング、レイアウト作成する					
10	グラフィックデザイン応用 (10) ゲーム説明書のデザイン			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応用 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。各専門職毎に担当するパートを決定					
12	グラフィックデザイン応用 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。カラーキャンプの作成					
13	グラフィックデザイン応用 最終課題 (3)プレゼンテーション			制作した作品を企業の方にプレゼンテーションする					
14									
15									
16									
17									
18									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
<p>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。</p>				<p>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。</p>					
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	ドローイングVI		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	近藤 充		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	26	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.鉛筆スケッチの応用。 2.実技試験の準備対策、作画速度の向上。 3.物体の観察力を身に着ける。CG制作に必要なセンスの向上。								
学習目標 (到達目標)	三年次のドローイングの応用として、静物を素描で描き上げる力を身につける。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	デッサンの基本、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	作画の基本、一年次の振り返り			一年次の振り返り、スケッチの復習					
2	ドローイング応用 静物スケッチ (1)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
3	ドローイング応用 静物スケッチ (2)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
4	ドローイング応用 静物スケッチ (3)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
5	ドローイング応用 静物スケッチ (4)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
6	ドローイング応用 静物スケッチ (5)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
7	ドローイング応用 静物スケッチ (6)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
8	ドローイング応用 静物スケッチ (7)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
9	ドローイング応用 静物スケッチ (8)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
10	ドローイング応用 静物スケッチ (9)			各自が対象となる静物を決めて作画。講師のアドバイスをもらいながら、毎回スケッチを完成させる					
11	最終課題 (1)			静物スケッチ 作品制作 (1)					
12	最終課題 (2)			静物スケッチ 作品制作 (2)					
13	最終課題 (3)			静物スケッチ 作品制作・発表 (3)					
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		デッサン教室、絵画の現場において現在も従事している							

科目名	ドローイングⅦ		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	近藤 充		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	54	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.鉛筆デッサンの応用。 2.実技試験の準備対策。作画スピードの向上。 3.物体の観察力を身に着ける。CG制作に必要なセンスを養う。								
学習目標 (到達目標)	三年次のデッサンの応用として、多彩なデッサンの表現力、作品の幅を広げる。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	スーパー基礎デッサン、デッサンの基本、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	作画の基本、三年次の振り返り			描画、デッサン表現の応用					
2	デッサン上達の実践力養成講座（1）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
3	デッサン上達の実践力養成講座（2）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
4	デッサン上達の実践力養成講座（3）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
5	デッサン上達の実践力養成講座（4）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
6	デッサン上達の実践力養成講座（5）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
7	デッサン上達の実践力養成講座（6）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
8	デッサン上達の実践力養成講座（7）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
9	デッサン上達の実践力養成講座（8）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
10	デッサン上達の実践力養成講座（9）			毎回、石膏像のモチーフを決め、複数回に分けて作画。講師のアドバイスをもらいながら完成させる					
11	最終課題（1）			石膏デッサン 作品制作（1）					
12	最終課題（2）			石膏デッサン 作品制作（2）					
13	最終課題・発表（3）			石膏デッサン 作品制作・発表（3）					
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	デッサン教室、絵画の現場において現在も従事している								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ビジネスマナー応用		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	無					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻		単位時間数	39	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	<input type="radio"/>			
授業概要、目的、授業の進め方	1.検定対策を通じて、社会人として必要な知識やマナーの知識向上。 2.講義を通じて、ビジネスマナーの基本である適切な言葉遣い、動作、たしなみを実践する。 3.講義を通じて、仕事を円滑に進め、周囲の人々に良い印象を与えることを実践する。								
学習目標 (到達目標)	社会人常識マナー検定 3級 合格。さらなる上級試験の合格								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	社会人常識マナー検定 全経公式テキスト、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	第一編 第一章 社会人としての自覚			指定教科書P1～P6					
2	第一編 第二章 仕事と成果			指定教科書P7～P22					
3	第一編 第三章 一般知識			指定教科書P23～P30					
4	第一編 第四章 ビジネス計算			指定教科書P31～P62					
5	第二編 第一章 ビジネスコミュニケーション			指定教科書P14～P32					
6	第二編 第二章 社会人にふさわしい言葉遣い			指定教科書P34～P54					
7	第二編 第三章 ビジネス文章の活用			指定教科書P56～P86					
8	第三編 第一章 職場のマナー			指定教科書P63～P75					
9	第三編 第二章 来客応対			指定教科書P63～P76					
10	第三編 第三章 電話応対			指定教科書P63～P77					
11	第三編 第四章 交際業務			指定教科書P63～P78					
12	第三編 第五章 文書類の受け取りと発想・他			指定教科書P63～P79					
13	第三編 第六章 会議			指定教科書P63～P80					
14	第三編 第七章 ファイリング・他			指定教科書P63～P81					
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。				検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要					
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	ビジネスコミュニケーション応用		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	無					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻		単位時間数	27	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	<input type="radio"/>			
授業概要、目的、授業の進め方	<p>1.検定対策を通じて、コミュニケーション能力の育成をする。</p> <p>2.講義を通じて、言語・非言語を使い分けたコミュニケーション力を身につける。</p> <p>3.講義を通じて、職場や公共の場などの社会活動の場において、自己の考えや主張を整理し、第三者に対して伝達する力を身につける。</p>								
学習目標 (到達目標)	コミュニケーション検定初級合格。コミュニケーション能力の向上。さらなる上級試験の合格								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	コミュニケーション検定 初級公式テキスト、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	検定対策・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理論的な理解 基礎学習					
2	目的に即して聞く			指定教科書P6					
3	傾聴・質問をする			指定教科書P10					
4	目的を意識する			指定教科書P15					
5	話を組み立てる			指定教科書P18					
6	言葉を選び抜く			指定教科書P23					
7	表現・伝達する			指定教科書P30					
8	コミュニケーション・プラクティス 実践			コミュニケーションの実践的な練習					
9	来客対応			指定教科書P36					
10	電話対応			指定教科書P40					
11	アポイントメント			指定教科書P44					
12	情報共有の重要性			指定教科書P49					
13	チーム・コミュニケーション			指定教科書P55					
14	接客			指定教科書P60					
15	クレーム対応			指定教科書P66					
16	会議・取材・ヒアリング			指定教科書P72					
17	面接			指定教科書P78					
18	模擬試験			過去問題の模擬試験実施					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
<p>検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20%</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>				<p>検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要</p>					
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	ビジネス著作権応用		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	無					
対象学科	IT高度専門学科 CG・Web専攻		単位時間数	27	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.日常生活において著作物を扱う際、トラブルを起こさないために知っておきたい著作権制度の理解向上。 2.著作物とは何か、著作権とはどのような権利かを知っている。 3.利用者として、他人の著作権を侵害せず正しく著作物を利用できる。								
学習目標 (到達目標)	ビジネス著作権検定 BASIC 合格。さらなる上級試験の合格。								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	ビジネス著作権検定 BASIC 初級 公式テキスト、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	著作権とは何か			指定教科書P1～P6					
2	著作権で保護されるもの			指定教科書P7～P22					
3	著作権はだれが持つ			指定教科書P23～P30					
4	著作権の内容			指定教科書P31～P62					
5	著作権はいつまで保護される			指定教科書P63～P72					
6	他人の著作物は勝手に使えない			指定教科書P73～P82					
7	勝手に使える場合がある			指定教科書P83～P116					
8	著作物を伝達する者を保護する制度			指定教科書P117～P132					
9	脚気に使うとどうなるか			指定教科書P133～P148					
10	著作権に関連する制度			指定教科書P149～P158					
11	問題答練			プリントを使用。模擬試験を実施。					
12									
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。				検定の合格が第一目標ですが、社会に出てからこの知識が必要					
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	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、カンブの作成			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	作品集制作		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.これまでに制作したCG作品をまとめた作品集の企画制作。 2.掲載作品を更新しながら制作を進め、途中経過を発表。修正、調整しながら制作を進めていく。 3.完成した作品集を来校する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PRできる作品集を作成。就職活動で活用する								
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	作品集制作(1)		ページレイアウト作成						
2	作品集制作(2)		ページレイアウト完成						
3	作品集制作(3)		表紙・裏表紙、素材作成(1)						
4	作品集制作(4)		表紙・裏表紙、素材作成(2)						
5	作品集制作(5)		掲載作品のトリミング、素材作成(1)						
6	作品集制作(6)		掲載作品のトリミング、素材作成(2)						
7	作品集制作(7)		掲載作品のトリミング、素材作成(3)						
8	作品集制作(8)		掲載作品のトリミング、素材作成(4)						
9	作品集制作(9)		掲載作品のトリミング、素材作成(5)						
10	作品集制作(10)		掲載作品のトリミング、素材作成(6)						
11	作品集制作(11)		最終チェック・修正・仕上げ作業						
12	作品集制作(12)		修正・仕上げ作業・出力						
13	作品集制作(13)		作品集完成 発表						
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。			特に無し。						
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	Web応用		授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	玉川 慎一		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	39	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	<p>1.コンセプトの立案から具体的なWebサイトの提案まで、実際の仕事と同様の作業で演習。</p> <p>2.チームで働く力やプレゼンテーション能力も磨く。</p> <p>3.Webの知識・技術を使いこなし、Webコンテンツの作成を実践形式でおこなう。</p>								
学習目標 (到達目標)	Webデザイン、Webプログラム、アプリ・コンテンツ制作演習。コーディングの演習。								
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	サイト設計(1)			一貫性のあるWebサイト構築についての講義					
2	サイト設計(2)			Webサイトのメンテナンスや拡張についての演習					
3	Webディレクション演習(1)			プロジェクト設計、クオリティの管理についての演習					
4	Webディレクション演習(2)			制作進行をコントロールする手法についての講義					
5	Webマーケティング(1)			企画、集客、グロースについての講義					
6	Webマーケティング(2)			Webサイトのリサーチ、ライティングについての演習					
7	Webコーディング HTML(1)			HTML フロントエンドの理解・演習					
8	Webコーディング HTML(2)			HTML サーバーサイドの理解・演習					
9	Webコーディング CSS(1)			CSS グラフィックの調整、演習					
10	Webコーディング CSS(2)			CSS 形の変化、アニメーション、演習					
11	Webコーディング JavaScript(1)			JavaScriptとHTMLを組み合わせた練習					
12	Webコーディング JavaScript(2)			JavaScript 動きのあるWebサイト制作の演習					
13	Webコーディング 最終課題			Webプログラムのまとめ、Webコンテンツの構築					
14									
15									
16									
17									
18									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
<p>検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20%</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>				<p>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。</p>					
実務経験教員の経歴		Webデザインの現場において現在も従事している							

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	インターンシップⅢ		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	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	<p>1.企業の協力のもと、世の中に流通する作品の制作に参加する。</p> <p>2.仕事と同様に途中経過の制作チェックを受けながらクオリティを上げる。</p> <p>3.制作物を企業の方にプレゼンテーションする。</p>								
学習目標 (到達目標)	三年次の経験を活かし、下級生たちをサポートし、チームのリーダーシップとして制作に参加。インターンシップの作品制作を通じて職業体験をする。								
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	インターンシップ(1) 説明会・ミーティング			企業の方から制作物についての説明会を実施。					
2	インターンシップ(2) ラフデザイン			依頼された内容を基にラフ、カンブを作成する					
3	インターンシップ(3) 素材作成			α版素材作成・デザイン作業(1)					
4	インターンシップ(4) α版完成・途中経過発表			α版素材作成・デザイン作業(2)					
5	インターンシップ(5) β版作成			β版素材作成・デザイン作業(1)					
6	インターンシップ(6) β版修正作業			β版素材作成・デザイン作業(2)					
7	インターンシップ(7) β版完成・途中経過発表			β版素材作成・デザイン作業(3)					
8	インターンシップ(8) 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					
9	インターンシップ(9) 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					
10									
11									
12									
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。				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							