

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									

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										

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	企画設計				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	坂本 陽祐				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				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人で行えるようにする。										
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ビフォ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		ゲーム制作会社でゲームプランナーとして30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				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										

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	キャラクターデザイン科 2年制				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	キャラクターデザイン科 2年制				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									

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	坂本 陽祐				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	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ビフォ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		ゲーム制作会社でゲームプランナーとして30年間勤務									

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	五十嵐 正哉			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	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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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がある。							
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	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	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		五十嵐 正哉			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	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
3	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
4	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
5	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
6	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
7	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
8	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
9	各自で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	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
13	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
14	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
15	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
16	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
17	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
18	各自で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	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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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	各自で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がある。						
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)									

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	動画・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									

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	動画・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									

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	須藤 加織			実務授業の有無		有					
対象学科	動画・CG・Webクリエイター科 2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.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。					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総合学科 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									

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総合学科 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	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総合学科 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クを行い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総合学科 eスポーツ専攻				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											

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	坂本 陽祐				実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 e スポーツ専攻				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ビフォ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		ゲーム制作会社でゲームプランナーとして30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	坂本 陽祐				実務授業の有無	有					
対象学科	IT総合学科 eスポーツ専攻				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人で行えるようにする。										
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ビフォ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		ゲーム制作会社でゲームプランナーとして30年間勤務									

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		五十嵐 正哉			実務授業の有無			有							
対象学科		IT総合学科 eスポーツ専攻					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	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
3	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
4	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
5	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
6	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
7	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
8	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
9	各自で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	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
13	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
14	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
15	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
16	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
17	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用									
18	各自で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		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務													

科目名	専攻：プロゲーマー職				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総合学科 eスポーツ専攻				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がある。						
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スポーツプロゲーマー(SCARZ所属)									

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		五十嵐 正哉			実務授業の有無			有						
対象学科		IT総合学科 e スポーツ専攻				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	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
3	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
4	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
5	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
6	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
7	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
8	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
9	各自で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	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
13	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
14	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
15	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
16	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
17	各自で必要な技術を研究する					テキストやネットを使用								
18	各自で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		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務												

科目名	専攻：プロゲーマー職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総合学科 eスポーツ専攻				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がある。						
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スポーツプロゲーマー(SCARZ所属)										

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名		情報処理基礎			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員		江村 智史			単位数	2	実務授業		有		
対象学科		ITキャリアデザイン科3年制			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. 情報活用試験3級の範囲(情報化に主体的に対応するための基礎的な知識)を学習する 2. 定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する									
学習目標 (到達目標)		情報活用試験3級のパソコンの操作、利用と役割、機能、および情報の利用、情報モラル、セキュリティなどに関わる基礎知識を理解する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		改訂3版 J検情報活用3級完全対策公式テキスト、情報活用試験3級 公式テキスト									
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	(1)ソフトウェア ソフトウェアとOS・OSS、ファイル管理、バックアップ				テキストP56～69、確認問題						
2	(2)ソフトウェア 表計算				テキストP70～87、確認問題						
3	(3)ソフトウェア ユーザインタフェース、マルチメディア				テキストP88～97、確認問題						
4	(1)セキュリティ 情報処理とマルウェア、サイバー攻撃、情報セキュリティ管理				テキストP158～181、確認問題						
5	(2)セキュリティ 利用者認証と生体認証、ネットワークセキュリティ				テキストP182～191、確認問題						
6	(3)セキュリティ 暗号化技術、デジタル署名				テキストP192～207、確認問題						
7	(1)アルゴリズムとプログラミング アルゴリズムとデータ構造、プログラム言語とマークアップ言語				テキストP244～256、確認問題						
8	(1)経営戦略とシステム戦略 企業活動と組織論、企業統治と内部統制、経営戦略手法、マーケティング戦略				テキストP304～331、確認問題						
9	(2)経営戦略とシステム戦略 技術戦略、業績評価と経営管理システム、ビジネスシステムとエンジニアリング、e-ビジネス				テキストP332～357、確認問題						
10	(3)経営戦略とシステム戦略 第4次産業革命と人工知能、IoTと組み込みシステム、情報システム戦略と業務プロセス、ソリューションビジネスとシステム活用促進				テキストP358～387、確認問題						
11	(1)マネジメント 企画・要件定義と調達、システム開発とソフトウェアの見積り、テスト手法と運用・保守				テキストP388～403、確認問題						
12	(2)マネジメント ソフトウェア開発手法、プロジェクトマネジメント、行程管理				テキストP404～425、確認問題						
13	(3)マネジメント ITサービスマネジメント、システム監査				テキストP426～437、確認問題						
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
期末試験80%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準：A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階					特になし						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：2年									

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	情報処理応用			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	江村 智史			単位数	2	実務授業		有		
対象学科	ITキャリアデザイン科3年制			単位時間数	42	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. 情報活用試験2級の範囲(情報社会の仕組みを理解するための基礎的な知識)を学習する 2. 定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する									
学習目標 (到達目標)	情報活用試験2級のコンピュータと各種機器の役割と機能、環境設定の基礎知識、ソフトウェアの種類と機能、インターネットおよび情報モラルと情報セキュリティなどの基礎知識を理解する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	情報活用試験2級 公式テキスト									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	(1)情報の基礎 情報とは、コンピュータにおける情報の表現			テキストP9～P20の範囲を学習、過去問						
2	(1)情報の基礎 問題を解決するための方法、情報を処理するための手順			テキストP21～P31の範囲を学習、過去問						
3	(2)パソコンの基礎 コンピュータの種類と機能、周辺装置の種類と役割、インターフェース オペレーティングシステム、パソコンの利用と環境設定			テキストP32～P59の範囲を学習、過去問						
4	(3)ネットワーク インターネットとは、インターネットの接続、ローカルエリアネットワーク LANの構成要素、プロトコル			テキストP60～P70の範囲を学習、過去問						
5	(3)ネットワーク IPアドレス、サーバの種類、WWWの仕組みと利用 電子メール(Eメール)の仕組みと利用、HTML インターネットを利用したサービス			テキストP71～P89の範囲を学習、過去問						
6	(4)アプリケーションの利用と活用 表計算ソフトの使い方、データベース その他のアプリケーションソフト			テキストP90～P117の範囲を学習、過去問						
7	(5)情報モラルと情報セキュリティ 情報社会の特徴と問題点、知的財産権と著作権 情報モラルと法制度、情報セキュリティ			テキストP118～P138の範囲を学習、過去問						
8	(6)情報社会とコンピュータ コンピュータネットワーク技術の進歩 社会の中のコンピュータシステム 生活の変化、ビジネスシステムの変化、超スマート社会に向けて			テキストP139～P156の範囲を学習、過去問						
9	(6)情報社会とコンピュータ 企業の形態と企業活動、経営の進め方と戦略 プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント			テキストP157～P184の範囲を学習、過去問						
10	J検2級試験対策 令和2年度・令和3年度前後期の過去問を解く、苦手分野の復習			過去問演習						
11	J検2級試験対策 令和4年度・令和5年度前後期の過去問を解く、苦手分野の復習			過去問演習						
12	J検2級試験対策 令和6年度・令和7年度前後期の過去問を解く、苦手分野の復習			過去問演習						
13	期末試験 期末試験を実施(CBT方式でJ検2級を受験する)			CBT形式で受験						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
期末試験80%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準：A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階				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	ITパスポート基礎				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	江村 智史				単位数	2	実務授業		有		
対象学科	ITキャリアデザイン科3年制				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.ITパスポートの3分野(テクノロジー・ストラテジ・マネジメント)の基礎的な内容を学習する 2.定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する										
学習目標 (到達目標)	ITパスポート出題範囲のソフトウェア、セキュリティ、アルゴリズム、経営戦略とシステム戦略、マネジメントの内容を理解する										
テキスト・教材・参考図書・その他資料	栢木先生のITパスポート教室										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	(1)ソフトウェア ソフトウェアとOS・OSS、ファイル管理、バックアップ				テキストP56～69、確認問題						
2	(2)ソフトウェア 表計算				テキストP70～87、確認問題						
3	(3)ソフトウェア ユーザインタフェース、マルチメディア				テキストP88～97、確認問題						
4	(1)セキュリティ 情報処理とマルウェア、サイバー攻撃、情報セキュリティ管理				テキストP158～181、確認問題						
5	(2)セキュリティ 利用者認証と生体認証、ネットワークセキュリティ				テキストP182～191、確認問題						
6	(3)セキュリティ 暗号化技術、デジタル署名				テキストP192～207、確認問題						
7	(1)アルゴリズムとプログラミング アルゴリズムとデータ構造、プログラム言語とマークアップ言語				テキストP244～256、確認問題						
8	(1)経営戦略とシステム戦略 企業活動と組織論、企業統治と内部統制、経営戦略手法、マーケティング戦略				テキストP304～331、確認問題						
9	(2)経営戦略とシステム戦略 技術戦略、業績評価と経営管理システム、ビジネスシステムとエンジニアリング、e-ビジネス				テキストP332～357、確認問題						
10	(3)経営戦略とシステム戦略 第4次産業革命と人工知能、IoTと組み込みシステム、情報システム戦略と業務プロセス、ソリューションビジネスとシステム活用促進				テキストP358～387、確認問題						
11	(1)マネジメント 企画・要件定義と調達、システム開発とソフトウェアの見積り、テスト手法と運用・保守				テキストP388～403、確認問題						
12	(2)マネジメント ソフトウェア開発手法、プロジェクトマネジメント、行程管理				テキストP404～425、確認問題						
13	(3)マネジメント ITサービスマネジメント、システム監査				テキストP426～437、確認問題						
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
期末試験80%、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:2年									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名		ITパスポート応用			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員		江村 智史			単位数	2	実務授業		有		
対象学科		ITキャリアデザイン科3年制			単位時間数	42	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.ITパスポートの3分野(テクノロジー・ストラテジ・マネジメント)の応用的な内容を学習する 2.定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する									
学習目標 (到達目標)		ITパスポート出題範囲のハードウェア、システム構成、ネットワーク、データベース、企業活動と法務の内容を理解する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		栢木先生のITパスポート教室									
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	(1)ハードウェア 情報に関する理論、コンピュータの構成とPC				テキストP16～23、確認問題						
2	(2)ハードウェア 主記憶と補助記憶、半導体メモリ、入出力装置				テキストP24～39、確認問題						
3	(3)ハードウェア 入出力インタフェース、確率と統計、基数変換				テキストP40～55、確認問題						
4	(1)システム構成 コンピュータの処理形態と利用形態、システム構成				テキストP98～109、確認問題						
5	(2)システム構成 稼働率、システムの評価				テキストP110～121、確認問題						
6	(1)ネットワーク ネットワーク形式、無線LAN				テキストP122～131、確認問題						
7	(2)ネットワーク 通信プロトコル、インターネットの仕組み				テキストP132～143、確認問題						
8	(3)ネットワーク 通信サービス、Webページの検索・閲覧、電子メール				テキストP144～157、確認問題						
9	(1)データベース データベースとデータ操作、データベース設計、データの正規化				テキストP208～225、確認問題						
10	(2)データベース データの抽出と論理演算				テキストP226～243、確認問題						
11	(1)企業活動と法務 財務諸表、売上・利益とその他				テキストP256～273、確認問題						
12	(2)企業活動と法務 知的財産権、セキュリティ関連法規				テキストP274～287、確認問題						
13	(3)企業活動と法務 労働関連・取引関連法規、業務分析手法と標準化				テキストP288～303、確認問題						
14	期末試験				期末試験を実施						
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
期末試験80%、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: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	江村 智史				単位数	4	実務授業		有		
対象学科	ITキャリアデザイン科3年制				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	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	中間プレゼンテーション				教員によるフィードバック						
5	β 版制作				学生個人PCでの作業						
6	中間プレゼンテーション				教員によるフィードバック						
7	完成版制作				学生個人PCでの作業						
8	最終プレゼンテーション				教員によるフィードバック						

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	情報処理基礎			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	江村 智史			単位数	2	実務授業		有		
対象学科	ITキャリアデザイン科2年制			単位時間数	39	講義	演習	実習	実験	
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. 情報活用試験3級の範囲(情報化に主体的に対応するための基礎的な知識)を学習する 2. 定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する									
学習目標 (到達目標)	情報活用試験3級のパソコンの操作、利用と役割、機能、および情報の利用、情報モラル、セキュリティなどに関わる基礎知識を理解する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	改訂3版 J検情報活用3級完全対策公式テキスト、情報活用試験3級 公式テキスト									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	(1)ソフトウェア ソフトウェアとOS・OSS、ファイル管理、バックアップ			テキストP56～69、確認問題						
2	(2)ソフトウェア 表計算			テキストP70～87、確認問題						
3	(3)ソフトウェア ユーザインタフェース、マルチメディア			テキストP88～97、確認問題						
4	(1)セキュリティ 情報処理とマルウェア、サイバー攻撃、情報セキュリティ管理			テキストP158～181、確認問題						
5	(2)セキュリティ 利用者認証と生体認証、ネットワークセキュリティ			テキストP182～191、確認問題						
6	(3)セキュリティ 暗号化技術、デジタル署名			テキストP192～207、確認問題						
7	(1)アルゴリズムとプログラミング アルゴリズムとデータ構造、プログラム言語とマークアップ言語			テキストP244～256、確認問題						
8	(1)経営戦略とシステム戦略 企業活動と組織論、企業統治と内部統制、経営戦略手法、マーケティング戦略			テキストP304～331、確認問題						
9	(2)経営戦略とシステム戦略 技術戦略、業績評価と経営管理システム、ビジネスシステムとエンジニアリング、e-ビジネス			テキストP332～357、確認問題						
10	(3)経営戦略とシステム戦略 第4次産業革命と人工知能、IoTと組込みシステム、情報システム戦略と業務プロセス、ソリューションビジネスとシステム活用促進			テキストP358～387、確認問題						
11	(1)マネジメント 企画・要件定義と調達、システム開発とソフトウェアの見積り、テスト手法と運用・保守			テキストP388～403、確認問題						
12	(2)マネジメント ソフトウェア開発手法、プロジェクトマネジメント、行程管理			テキストP404～425、確認問題						
13	(3)マネジメント ITサービスマネジメント、システム監査			テキストP426～437、確認問題						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
期末試験80%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準：A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階				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	情報処理応用			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用				
担当教員	江村 智史			単位数	2	実務授業		有	
対象学科	ITキャリアデザイン科2年制			単位時間数	42	講義	演習	実習	実験
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. 情報活用試験2級の範囲(情報社会の仕組みを理解するための基礎的な知識)を学習する 2. 定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する								
学習目標 (到達目標)	情報活用試験2級のコンピュータと各種機器の役割と機能、環境設定の基礎知識、ソフトウェアの種類と機能、インターネットおよび情報モラルと情報セキュリティなどの基礎知識を理解する								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	情報活用試験2級 公式テキスト								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	(1)情報の基礎 情報とは、コンピュータにおける情報の表現			テキストP9～P20の範囲を学習、過去問					
2	(1)情報の基礎 問題を解決するための方法、情報を処理するための手順			テキストP21～P31の範囲を学習、過去問					
3	(2)パソコンの基礎 コンピュータの種類と機能、周辺装置の種類と役割、インターフェース オペレーティングシステム、パソコンの利用と環境設定			テキストP32～P59の範囲を学習、過去問					
4	(3)ネットワーク インターネットとは、インターネットの接続、ローカルエリアネットワーク LANの構成要素、プロトコル			テキストP60～P70の範囲を学習、過去問					
5	(3)ネットワーク IPアドレス、サーバの種類、WWWの仕組みと利用 電子メール(Eメール)の仕組みと利用、HTML インターネットを利用したサービス			テキストP71～P89の範囲を学習、過去問					
6	(4)アプリケーションの利用と活用 表計算ソフトの使い方、データベース その他のアプリケーションソフト			テキストP90～P117の範囲を学習、過去問					
7	(5)情報モラルと情報セキュリティ 情報社会の特徴と問題点、知的財産権と著作権 情報モラルと法制度、情報セキュリティ			テキストP118～P138の範囲を学習、過去問					
8	(6)情報社会とコンピュータ コンピュータネットワーク技術の進歩 社会の中のコンピュータシステム 生活の変化、ビジネスシステムの変化、超スマート社会に向けて			テキストP139～P156の範囲を学習、過去問					
9	(6)情報社会とコンピュータ 企業の形態と企業活動、経営の進め方と戦略 プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント			テキストP157～P184の範囲を学習、過去問					
10	J検2級試験対策 令和2年度・令和3年度前後期の過去問を解く、苦手分野の復習			過去問演習					
11	J検2級試験対策 令和4年度・令和5年度前後期の過去問を解く、苦手分野の復習			過去問演習					
12	J検2級試験対策 令和6年度・令和7年度前後期の過去問を解く、苦手分野の復習			過去問演習					
13	期末試験 期末試験を実施(CBT方式でJ検2級を受験する)			CBT形式で受験					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
期末試験80%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準：A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階				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	ITパスポート基礎			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	江村 智史			単位数	2	実務授業		有		
対象学科	ITキャリアデザイン科2年制			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.ITパスポートの3分野(テクノロジ・ストラテジ・マネジメント)の基礎的な内容を学習する 2.定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する									
学習目標 (到達目標)	ITパスポート出題範囲のソフトウェア、セキュリティ、アルゴリズム、経営戦略とシステム戦略、マネジメントの内容を理解する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	栢木先生のITパスポート教室									
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考						
1	(1)ソフトウェア ソフトウェアとOS・OSS、ファイル管理、バックアップ			テキストP56～69、確認問題						
2	(2)ソフトウェア 表計算			テキストP70～87、確認問題						
3	(3)ソフトウェア ユーザインタフェース、マルチメディア			テキストP88～97、確認問題						
4	(1)セキュリティ 情報処理とマルウェア、サイバー攻撃、情報セキュリティ管理			テキストP158～181、確認問題						
5	(2)セキュリティ 利用者認証と生体認証、ネットワークセキュリティ			テキストP182～191、確認問題						
6	(3)セキュリティ 暗号化技術、デジタル署名			テキストP192～207、確認問題						
7	(1)アルゴリズムとプログラミング アルゴリズムとデータ構造、プログラム言語とマークアップ言語			テキストP244～256、確認問題						
8	(1)経営戦略とシステム戦略 企業活動と組織論、企業統治と内部統制、経営戦略手法、マーケティング戦略			テキストP304～331、確認問題						
9	(2)経営戦略とシステム戦略 技術戦略、業績評価と経営管理システム、ビジネスシステムとエンジニアリング、e-ビジネス			テキストP332～357、確認問題						
10	(3)経営戦略とシステム戦略 第4次産業革命と人工知能、IoTと組み込みシステム、情報システム戦略と業務プロセス、ソリューションビジネスとシステム活用促進			テキストP358～387、確認問題						
11	(1)マネジメント 企画・要件定義と調達、システム開発とソフトウェアの見積り、テスト手法と運用・保守			テキストP388～403、確認問題						
12	(2)マネジメント ソフトウェア開発手法、プロジェクトマネジメント、行程管理			テキストP404～425、確認問題						
13	(3)マネジメント ITサービスマネジメント、システム監査			テキストP426～437、確認問題						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意						
期末試験80%、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:2年								

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	ITパスポート応用			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用				
担当教員	江村 智史			単位数	2	実務授業		有	
対象学科	ITキャリアデザイン科2年制			単位時間数	42	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.ITパスポートの3分野(テクノロジー・ストラテジ・マネジメント)の応用的な内容を学習する 2.定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する								
学習目標 (到達目標)	ITパスポート出題範囲のハードウェア、システム構成、ネットワーク、データベース、企業活動と法務の内容を理解する								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	栢木先生のITパスポート教室								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	(1)ハードウェア 情報に関する理論、コンピュータの構成とPC			テキストP16～23、確認問題					
2	(2)ハードウェア 主記憶と補助記憶、半導体メモリ、入出力装置			テキストP24～39、確認問題					
3	(3)ハードウェア 入出力インタフェース、確率と統計、基数変換			テキストP40～55、確認問題					
4	(1)システム構成 コンピュータの処理形態と利用形態、システム構成			テキストP98～109、確認問題					
5	(2)システム構成 稼働率、システムの評価			テキストP110～121、確認問題					
6	(1)ネットワーク ネットワーク形式、無線LAN			テキストP122～131、確認問題					
7	(2)ネットワーク 通信プロトコル、インターネットの仕組み			テキストP132～143、確認問題					
8	(3)ネットワーク 通信サービス、Webページの検索・閲覧、電子メール			テキストP144～157、確認問題					
9	(1)データベース データベースとデータ操作、データベース設計、データの正規化			テキストP208～225、確認問題					
10	(2)データベース データの抽出と論理演算			テキストP226～243、確認問題					
11	(1)企業活動と法務 財務諸表、売上・利益とその他			テキストP256～273、確認問題					
12	(2)企業活動と法務 知的財産権、セキュリティ関連法規			テキストP274～287、確認問題					
13	(3)企業活動と法務 労働関連・取引関連法規、業務分析手法と標準化			テキストP288～303、確認問題					
14	期末試験			期末試験を実施					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
期末試験80%、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:2年							

科目名	情報処理基礎			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用				
担当教員	江村 智史			単位数	2	実務授業		有	
対象学科	ITキャリアデザイン科1年制			単位時間数	39	講義	演習	実習	実験
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. 情報活用試験3級の範囲(情報化に主体的に対応するための基礎的な知識)を学習する 2. 定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する								
学習目標 (到達目標)	情報活用試験3級のパソコンの操作、利用と役割、機能、および情報の利用、情報モラル、セキュリティなどに関わる基礎知識を理解する								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	改訂3版 J検情報活用3級完全対策公式テキスト、情報活用試験3級 公式テキスト								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	(1)ソフトウェア ソフトウェアとOS・OSS、ファイル管理、バックアップ			テキストP56～69、確認問題					
2	(2)ソフトウェア 表計算			テキストP70～87、確認問題					
3	(3)ソフトウェア ユーザインタフェース、マルチメディア			テキストP88～97、確認問題					
4	(1)セキュリティ 情報処理とマルウェア、サイバー攻撃、情報セキュリティ管理			テキストP158～181、確認問題					
5	(2)セキュリティ 利用者認証と生体認証、ネットワークセキュリティ			テキストP182～191、確認問題					
6	(3)セキュリティ 暗号化技術、デジタル署名			テキストP192～207、確認問題					
7	(1)アルゴリズムとプログラミング アルゴリズムとデータ構造、プログラム言語とマークアップ言語			テキストP244～256、確認問題					
8	(1)経営戦略とシステム戦略 企業活動と組織論、企業統治と内部統制、経営戦略手法、マーケティング戦略			テキストP304～331、確認問題					
9	(2)経営戦略とシステム戦略 技術戦略、業績評価と経営管理システム、ビジネスシステムとエンジニアリング、e-ビジネス			テキストP332～357、確認問題					
10	(3)経営戦略とシステム戦略 第4次産業革命と人工知能、IoTと組込みシステム、情報システム戦略と業務プロセス、ソリューションビジネスとシステム活用促進			テキストP358～387、確認問題					
11	(1)マネジメント 企画・要件定義と調達、システム開発とソフトウェアの見積り、テスト手法と運用・保守			テキストP388～403、確認問題					
12	(2)マネジメント ソフトウェア開発手法、プロジェクトマネジメント、行程管理			テキストP404～425、確認問題					
13	(3)マネジメント ITサービスマネジメント、システム監査			テキストP426～437、確認問題					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
期末試験80%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準：A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階				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	情報処理応用			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用				
担当教員	江村 智史			単位数	2	実務授業		有	
対象学科	ITキャリアデザイン科1年制			単位時間数	42	講義	演習	実習	実験
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. 情報活用試験2級の範囲(情報社会の仕組みを理解するための基礎的な知識)を学習する 2. 定期テストを通じて学生の理解度を測り、評価する								
学習目標 (到達目標)	情報活用試験2級のコンピュータと各種機器の役割と機能、環境設定の基礎知識、ソフトウェアの種類と機能、インターネットおよび情報モラルと情報セキュリティなどの基礎知識を理解する								
テキスト・教材・参考図書・その他資料	情報活用試験2級 公式テキスト								
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	(1)情報の基礎 情報とは、コンピュータにおける情報の表現			テキストP9～P20の範囲を学習、過去問					
2	(1)情報の基礎 問題を解決するための方法、情報を処理するための手順			テキストP21～P31の範囲を学習、過去問					
3	(2)パソコンの基礎 コンピュータの種類と機能、周辺装置の種類と役割、インターフェース オペレーティングシステム、パソコンの利用と環境設定			テキストP32～P59の範囲を学習、過去問					
4	(3)ネットワーク インターネットとは、インターネットの接続、ローカルエリアネットワーク LANの構成要素、プロトコル			テキストP60～P70の範囲を学習、過去問					
5	(3)ネットワーク IPアドレス、サーバの種類、WWWの仕組みと利用 電子メール(Eメール)の仕組みと利用、HTML インターネットを利用したサービス			テキストP71～P89の範囲を学習、過去問					
6	(4)アプリケーションの利用と活用 表計算ソフトの使い方、データベース その他のアプリケーションソフト			テキストP90～P117の範囲を学習、過去問					
7	(5)情報モラルと情報セキュリティ 情報社会の特徴と問題点、知的財産権と著作権 情報モラルと法制度、情報セキュリティ			テキストP118～P138の範囲を学習、過去問					
8	(6)情報社会とコンピュータ コンピュータネットワーク技術の進歩 社会の中のコンピュータシステム 生活の変化、ビジネスシステムの変化、超スマート社会に向けて			テキストP139～P156の範囲を学習、過去問					
9	(6)情報社会とコンピュータ 企業の形態と企業活動、経営の進め方と戦略 プロジェクトマネジメント、サービスマネジメント			テキストP157～P184の範囲を学習、過去問					
10	J検2級試験対策 令和2年度・令和3年度前後期の過去問を解く、苦手分野の復習			過去問演習					
11	J検2級試験対策 令和4年度・令和5年度前後期の過去問を解く、苦手分野の復習			過去問演習					
12	J検2級試験対策 令和6年度・令和7年度前後期の過去問を解く、苦手分野の復習			過去問演習					
13	期末試験 期末試験を実施(CBT方式でJ検2級を受験する)			CBT形式で受験					
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
期末試験80%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準:A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階				特になし					
実務経験教員の経歴				システム開発従事:2年					