

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	ヒューマンスキル	科 目 名	ゼミナール I	科目コード	DL001A1
配 当 期	前期・後期・ <u>通年</u>	授業実施形態	<u>通常</u> ・集中	単 位 数	<u>2</u> 単位
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	1J(GD/MD/SD/SL)	授業方法	講義
実務経験の内容	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関する知識・考え方や、基礎的なデッサン力・構図力について実践的に講義する。				
学習一般目標	① 学習・生活スタイルを確立する。 ② 自己管理能力を高める。 ③ 日本語表現力を高める。 ④ 専門知識・技能習得における自己管理能力を高める。 ・校外行事への参加 ・業界・企業研究、基礎画力の向上				
授業の概要および学習上の助言	相互コミュニケーションを図ることで学校生活へのスムーズな適応を実現する。 それまでのキャリアを振り返り、今後の目標を設定する。 社会人として身につけておくべき内容や、興味のある業界への情報を積極的に調べておく。				
教科書および参考書	資料の配布等				
履修に必要な予備知識や技能					
使用機器					
使用ソフト					
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1、2、3	多様性を理解し他者とのコミュニケーションを図ることができる。			
	2、3、4	自分の考えや意見を言葉で表現できる。			
	2、3、4	自分の考えや意見を文章で表現できる。			
	2、5	学習目標と日程計画を立てることができる。			
	2、3、5	グループとして協調して一つの作業に取り組むことができる。			

達成度評価	評価方法		試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計
	総合評価割合				20	30	30		20	100
	学部 D P	1.知識・理解			20		30			50
		2.思考・判断				10				10
		3.態度				10				10
		4.技能・表現				10				10
		5.関心・意欲							20	20
評価の要点	評価方法		評価の実施方法と注意点							
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート		自己分析 目標計画 キャリアデザインノート							
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品		提出課題作品により、理解度や技能を判断する。							
	ポートフォリオ									
	その他		授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。							

授業明細表(前期)

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 4/12	自己紹介、連絡事項、到達目標、 授業時間以外の過ごし方(化け方) フレッシュャーズキャンプの連絡	講義	志望メーカーと 志望セクションを考える
第2週 4/26	連絡事項 1人ずつ現在の目標をクラスの前で発表する (1人2～3分)	講義・実技	志望メーカーと 志望セクションの確認
第3週 5/10	連絡事項、個人面談① ※個人面談中は面談者以外には実技課題 (ポーズファイルより)	講義・実技	実技課題 (ポーズファイルより)
第4週 5/17	連絡事項、個人面談② ※個人面談中は面談者以外には実技課題 (ポーズファイルより)	講義・実技	実技課題 (ポーズファイルより)
第5週 5/24	連絡事項、個人面談③ ※個人面談中は面談者以外には実技課題 (ポーズファイルより)	講義・実技	実技課題 (ポーズファイルより)
第6週 5/31	連絡事項、個人面談④ ※個人面談中は面談者以外には実技課題 (ポーズファイルより)	講義・実技	実技課題 (ポーズファイルより)
第7週 6//7	連絡事項、個人面談⑤ ※個人面談中は面談者以外には実技課題 (ポーズファイルより)	講義・実技	実技課題 (ポーズファイルより)
第8週 6/14	連絡事項、個人面談⑥ ※個人面談中は面談者以外には実技課題 (ポーズファイルより)	講義・実技	実技課題 (ポーズファイルより)
第9週 6/21	連絡事項、ポートフォリオ紹介①、② 業界・企業研究について	講義・実技	
第10週 6/28	連絡事項、ポートフォリオ紹介③、④ ポートフォリオ計画書について	講義・実技	ポートフォリオ計画書
第11週 7/5	連絡事項、ポートフォリオ紹介⑤、⑥ ポートフォリオ計画①	講義・実技	ポートフォリオ計画書
第12週 7/12	連絡事項、ポートフォリオ紹介⑦、⑧ ポートフォリオ計画②	講義・実技	ポートフォリオ計画書
第13週 7/19	連絡事項、ポートフォリオ紹介⑨、⑩ ポートフォリオ計画③	講義・実技	ポートフォリオ計画書
第14週 7/24	連絡事項、夏休み中の過ごし方について (学校、担任を有効に利用するように指導)	講義	前期振り返り

授業明細表(後期)

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 9/26	連絡事項、 前期の振り返りと到達目標の設定、	講義	志望メーカーと 志望セクションを考える
第2週 10/10	連絡事項 1人ずつ現在の目標をクラスの前で発表する (1人2～3分)	講義・実技	志望メーカーと 志望セクションの確認
第3週 10/17	連絡事項、個人面談① ※個人面談中は面談者以外には実技 デザイン創作演習 (キャラクター)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第4週 10/24	連絡事項、個人面談② ※個人面談中は面談者以外には実技 デザイン創作演習 (キャラクター)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第5週 10/31	連絡事項、個人面談③ ※個人面談中は面談者以外には実技 デザイン創作演習 (モブ)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第6週 11/7	連絡事項、個人面談④ ※個人面談中は面談者以外には実技 デザイン創作演習 (モブ)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第7週 11/14	連絡事項、個人面談⑤ ※個人面談中は面談者以外には実技 デザイン創作演習 (モンスター)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第8週 11/21	連絡事項、個人面談⑥ ※個人面談中は面談者以外には実技 デザイン創作演習 (モンスター)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第9週 11/28	連絡事項 デザイン創作演習 (アイテムデザイン)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第10週 12/5	連絡事項 デザイン創作演習 (アイテムデザイン)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第11週 12/12	連絡事項、 (背景・オブジェクトデザイン)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第12週 12/19	連絡事項、 (背景・オブジェクトデザイン)	講義・実技	実技課題 (資料配布)
第13週 1/9	連絡事項、 作品発表・プレゼンテーション	講義・実技	
第14週 1/16	連絡事項、 職種について考える	講義・実技	後期期振り返り