

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス(2020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・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	2 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、基礎的なデザイン力・構成力について実践的に講義する。				
学習一般目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自己管理能力を高め、学習・生活スタイルを確立する。 ・日本語表現力を高める。 ・専門知識・技能習得における能力を高める。 ・業界・企業研究・資料収集等を行い、技術の向上を目指す。 				
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る。				
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	目標を達成する為にどのような表現・スキルが必要なのかといった情報を調べる。 興味・関心をもって積極的にリサーチすること。				
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	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	学修目標と日課計画を立てることができる。			
	3	意欲をもって取り組むことができる。			
	4	自分の考えや意見を言葉で表現できる。			
	5	インターネット等を活用し、作品等の情報を積極的に収集し、自主学習に活用することができる。			

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	60		20
学 部 D P	1. 知識・理解					20	20			20
	2. 思考・判断					20				20
	3. 態度								20	20
	4. 技能・表現						20			20
	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									
	成果発表(口頭・実技)		自己分析・目標計画・キャリアデザインノートで評価する。							
	作品		課題作品により、理解度や技術力を評価する。							
	ポートフォリオ									
その他		出席率、授業態度、意欲などを総合的に見て評価する。								

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 /	自己紹介・到達目標の考え方 授業時間外の過ごし方について フレッシュャーズキャンプの連絡	講義・実技	資料配布
第2週 /	★偏愛マップの説明・作成	講義・実技	★偏愛マップの提出
第3週 /	個人面談① ★学修ポートフォリオの記入	講義・実技	★学習ポートフォリオの提出
第4週 /	個人面談② 学習の仕方について ※個人面談中、面談者以外は実習課題	講義・実技	実習課題(資料配布)
第5週 /	個人面談③ ※個人面談中、面談者以外は実習課題	実技	実習課題(資料配布)
第6週 /	個人面談④ ※個人面談中、面談者以外は実習課題	実技	実習課題(資料配布)
第7週 /	個人面談⑤ ※個人面談中、面談者以外は実習課題	実技	実習課題(資料配布)
第8週 /	★実習課題発表 作品講評	発表・講義	★制作物の提出
第9週 /	ゲーム制作の仕事について	講義	資料配布
第10週 /	作品の作り方について① テーマ・コンセプトを考える	講義	資料配布
第11週 /	作品の作り方について② 表現を考える	講義	資料配布
第12週 /	制作実習①	実技	
第13週 /	制作実習②	実技	
第14週 /	★制作物発表 作品講評	発表	★成果物の提出
第15週 /	学修ポートフォリオの記入 前期の振り返りと後期の目標設定	講義	夏休み期間中の目標設定

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 /	学修ポートフォリオの記入	講義・実技	夏休みの振り返りと後期の目標設定
第2週 /	後期の目標発表	講義・実技	
第3週 /	個人面談① ※個人面談中、面談者以外は実習課題	実技	実習課題(資料配布)
第4週 /	個人面談② ※個人面談中、面談者以外は実習課題	実技	実習課題(資料配布)
第5週 /	個人面談③ ※個人面談中、面談者以外は実習課題	実技	実習課題(資料配布)
第6週 /	個人面談④ ※個人面談中、面談者以外は実習課題	実技	実習課題(資料配布)
第7週 /	個人面談⑤ ※個人面談中、面談者以外は実習課題	実技	実習課題(資料配布)
第8週 /	★実習課題発表 作品講評	発表・講義	★制作物の提出
第9週 /	ゲーム制作の仕事について プロを目指すという事	講義・実技	資料配布
第10週 /	デザイン創作実習(キャラクターデザイン)	講義・実技	資料配布
第11週 /	デザイン創作実習(エネミーデザイン)	講義・実技	資料配布
第12週 /	デザイン創作実習(背景デザイン)	講義・実技	資料配布
第13週 /	デザイン創作実習(アイテム・UIデザイン)	講義・実技	資料配布
第14週 /	★制作物発表 作品講評	発表・講義	★成果物の提出
第15週 /	学修ポートフォリオの記入 後期の振り返りと現在の目標設定	講義	1年間の振り返り