

## 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Ⅱ       | 科目コード | DL002A1 |
| 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                                       | 2J(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"> <li>・自己管理能力を高め、学習・生活スタイルを確立する。</li> <li>・日本語表現力を高める。</li> <li>・専門知識・技能習得における能力を高める。</li> <li>・業界・企業研究・資料収集等を行い、技術の向上を目指す。</li> </ul> |                                              |              |       |         |
| 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。<br>それまでのキャリアを振り返り、今後の目標を設定する。<br>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。<br>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                                                                                                                                                                       | グループとして、強固して一つの作業に取り組むことができる。                |              |       |         |
|                | 2                                                                                                                                                                       | 学修目標と目標を描くことができる。                            |              |       |         |
|                | 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作品や言葉で表現できる。                        |              |       |         |
|                | 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<br>小テスト | レポート | 成果発表<br>(口頭・実技) | 作品 | ポート<br>フォリオ | その他 | 合計 |
|--------------|-------------|---------------------------|-----------------------------|-------------|------|-----------------|----|-------------|-----|----|
|              | 総合評価割合      |                           |                             |             |      |                 | 20 | 40          |     | 40 |
| 学部<br>D<br>P | 1. 知識・理解    |                           |                             |             |      | 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<br>/  | オリエンテーション<br>★学修ポートフォリオの記入<br>業界・企業研究について | 講義      | ★学修ポートフォリオの提出                |
| 第2週<br>/  | ゲーム制作について①<br>グループ制作・作品制作への考え方、イメージ案出し    | 講義・実技   | 資料配布                         |
| 第3週<br>/  | 個人面談①<br>グループ制作実習① ゲーム企画案制作1              | 講義・実技   | 資料配布                         |
| 第4週<br>/  | 個人面談②<br>グループ制作実習② ゲーム企画案制作2              | 実技      |                              |
| 第5週<br>/  | 個人面談③<br>グループ制作実習③ ゲームイメージ案制作1            | 講義・実技   | 資料配布                         |
| 第6週<br>/  | 個人面談④<br>グループ制作実習④ ゲームイメージ案制作2            | 実技      |                              |
| 第7週<br>/  | 個人面談⑤<br>グループ制作実習⑤ プレゼン資料作成1              | 講義・実技   | 資料配布                         |
| 第8週<br>/  | グループ制作実習⑥ プレゼン資料作成2                       | 実技      |                              |
| 第9週<br>/  | ★グループ制作実習⑤ 制作物発表<br>作品講評                  | 発表      | ★制作物提出                       |
| 第10週<br>/ | デザイン創作実習①(キャラクターデザイン)                     | 講義・実技   | 資料配布                         |
| 第11週<br>/ | デザイン創作実習②(エネミーデザイン)                       | 講義・実技   | 資料配布                         |
| 第12週<br>/ | デザイン創作実習③(背景デザイン)                         | 講義・実技   | 資料配布                         |
| 第13週<br>/ | デザイン創作実習④(アイテム・UIデザイン)                    | 講義・実技   | 資料配布                         |
| 第14週<br>/ | ★制作物発表<br>作品講評                            | 発表      | ★成果物の提出                      |
| 第15週<br>/ | ★学修ポートフォリオの記入<br>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<br>★学修ポートフォリオの提出 |

## 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<br>/  | オリエンテーション・後期到達目標の作成<br>業界・企業研究について | 講義      | ★学修ポートフォリオの記入 |
| 第2週<br>/  | 個人面談①<br>※個人面談中、面談者以外は実習課題         | 実技      | 資料配布(ポーズファイル) |
| 第3週<br>/  | 個人面談②<br>※個人面談中、面談者以外は実習課題         | 実技      | 資料配布(ポーズファイル) |
| 第4週<br>/  | 個人面談③<br>※個人面談中、面談者以外は実習課題         | 実技      | 資料配布(ポーズファイル) |
| 第5週<br>/  | 個人面談④<br>※個人面談中、面談者以外は実習課題         | 実技      | 資料配布(ポーズファイル) |
| 第6週<br>/  | 個人面談⑤<br>※個人面談中、面談者以外は実習課題         | 実技      | 資料配布(ポーズファイル) |
| 第7週<br>/  | 就職対策テスト                            | 講義・実技   | 資料配布          |
| 第8週<br>/  | 就職対策講座<br>(各企業の実技試験・デザイン創作①)       | 実技      | 資料配布          |
| 第9週<br>/  | 就職対策講座<br>(各企業の実技試験・デザイン創作②)       | 発表      | 資料配布          |
| 第10週<br>/ | 就職対策講座<br>(各企業の実技試験・デザイン創作③)       | 講義・実技   | 資料配布          |
| 第11週<br>/ | 就職対策講座<br>(各企業の実技試験・デザイン創作④)       | 講義・実技   | 資料配布          |
| 第12週<br>/ | 就職対策講座<br>(各企業の実技試験・デザイン創作⑤)       | 講義・実技   | 資料配布          |
| 第13週<br>/ | 就職対策講座<br>(各企業の実技試験・デザイン創作⑥)       | 講義・実技   | 資料配布          |
| 第14週<br>/ | 就職活動・ポートフォリオについて                   | 講義      |               |
| 第15週<br>/ | 1年間の振り返り                           | 講義      | 1年間の振り返り      |