

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	ゲーム専門就職指導					科目コード	S3025A1	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	2 単位	
担当教員名	和田 康宏	履修グループ	選択					授業方法	演習	
実務経験の内容										
学習一般目標	ゲーム専門職を志望する学生に対して、専門職就職活動準備を支援するとともに、実際の受験に係る全般を扱う。									
授業の概要および学習上の助言	専門職就職へは、これまで学習した技術面と共に、学修・就職活動などに対して自発的な活動が強く求められる。クラス単位で行う全般的な就職支援と合わせ、自ら必要な行動をとれるように支援を行ってゆく。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	ゲームプログラマ専門職就職に必要な技術力を示す作品を保持していること。また、それらのうちアピールポイントをまとめたポートフォリオを作成していること。									
使用機器										
使用ソフト										
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1/4	自身の修得した技術を、適切な表現を用いて説明できる								
	1/2	自身が希望する企業に対し、適切なアピールポイントを選択し表現できる								
	3	専門職就職へ向けた積極的な活動を行うことができる								
	2/5	活動内容を他者と共有するための情報整理ができる								
	5	自身が目指す業界、職種への関心をもち、意欲的に情報を収集することができる								
達成度評価	評価方法		試験	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
	学部DP	1.知識・理解			10	5		20		35
		2.思考・判断				10				10
		3.態度				5				5
		4.技能・表現						10		10
		5.関心・意欲							40	40
	総合評価割合				10	20		30	40	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										
小テスト										

レポート	自身の活動内容、志望職種についての理解を評価する
成果発表(口頭・実技)	自身の活動内容について報告・共有する過程を評価する
作品	
ポートフォリオ	企業提出を行う作品、ポートフォリオが整理できているかによって判断する
その他	出席、面談内容等から判断する

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	ゲーム専門職指導		
第2回	ゲーム専門職指導		
第3回	ゲーム専門職指導		
第4回	ゲーム専門職指導		
第5回	ゲーム専門職指導		
第6回	ゲーム専門職指導		
第7回	ゲーム専門職指導		
第8回	ゲーム専門職指導		
第9回	ゲーム専門職指導		
第10回	ゲーム専門職指導		
第11回	ゲーム専門職指導		
第12回	ゲーム専門職指導		
第13回	ゲーム専門職指導		
第14回	ゲーム専門職指導		
第15回	ゲーム専門職指導		