

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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	通年	授業実施形態	通常			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、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデッサン力・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)	学生が到達すべき行動目標								
	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	学修目標と日程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	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					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
	総合評価割合					20	60		20	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	
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

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	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 フレッシャーズガイダンスの連絡	講義・実技	資料配布
第2回	専門職について 希望する職種を目指す為にすること キャリアデザインノートの記入	講義・実技	
第3回	個人面談① 制作課題	講義・実技・面談	学習ポートフォリオの提出
第4回	個人面談② 学習の仕方について ※個人面談中、面談者以外は人体模写①	実技・面談	実習課題(資料配布)
第5回	個人面談③ ※個人面談中、面談者以外は人体模写②	実技・面談	実習課題(資料配布)
第6回	個人面談④ ※個人面談中、面談者以外は人体模写③	実技・面談	実習課題(資料配布)
第7回	個人面談⑤ ※個人面談中、面談者以外は人体模写④	実技・面談	実習課題(資料配布)
第8回	個人面談⑥ ※個人面談中、面談者以外は人体模写⑤	実技・面談	実習課題(資料配布)
第9回	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・実技	資料配布
第10回	作品の作り方について② 表現を考える	講義・実技	資料配布
第11回	制作実習	講義・実技	資料配布
第12回	制作物発表 作品講評	発表	
第13回	キャリアデザインノートの記入 前期の振り返りと後期の目標設定	実技	
第14回	後期の目標を考える キャリアデザインノートの記入	講義・実習	夏休みの振り返りと後期の目標設定

第15回	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16回	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17回	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18回	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19回	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20回	★実習課題発表 作品講評	発表・講義	制作物の提出
第21回	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	実習課題(資料配布)
第22回	デザイン創作実習	実技	
第23回	デザイン創作実習	実技	
第24回	デザイン創作実習	実技	
第25回	制作物発表 作品講評	発表・講義	成果物の提出
第26回	キャリアデザインノートの記入 後期の振り返りと現在の目標設定	講義・実技	1年間の振り返り
第27回	デザイン創作実習(背景デザイン)	講義・実技	資料配布
第28回	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29回	制作物発表 作品講評	講義・実技	成果物の提出
第30回	キャリアデザインノートの記入 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