

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	DCエクステンション	科目名	ポートフォリオ指導 A	科目コード	S3535A1
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	選択	授業方法	演習
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	目標とする企業にアピールする最大の武器としてのポートフォリオの重要性を認識し、自分自身の技術や経験、センスを如何に企業に伝えるかを考え、ポートフォリオのページ構成の立案、視覚的演出などを行うことができる。				
授業の概要および学習上の助言	ゲーム企業への就職を目指す学生を対象にポートフォリオ指導を行う。 授業時間だけでなく就職に向けて日頃から日常的にポートフォリオの材料となる作品制作に勤しむ。 授業時間を有効に活用し、ポートフォリオの添削を受けること。				
教科書および参考書					
履修に必要な予備知識や技能	業界かどのような人材を求めているのか、目標を達成するには何が必要かということを積極的に情報収集しておく。				
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			
	2	企業が求める内容をリサーチし、より効果的なポートフォリオを制作することができる。			
	3	企業に自己をアピールできるポートフォリオを完成させる。			
	4	テーマやコンセプトに沿ったポートフォリオを制作できる。			
	4	キャプションなどにより作品のテーマやコンセプトなどを理論的に説明することができる。			
	5	インターネットなどを活用し様々な情報収集を行い、ポートフォリオ制作に活用できる。			

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							80	20	100
	学 部 D P	1.知識・理解								
		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	40	
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)									
	作品									
	ポートフォリオ	企業に見せることのできる内容であるかなど 完成したポートフォリオのクオリティで評価する。								
	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

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 4/11	授業概要についての説明。質疑応答。 作品の内容を確認の上、構成の計画を立てる。	講義	
第2週 4/18	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第3週 4/25	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第4週 5/9	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第5週 5/16	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第6週 5/23	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第7週 5/30	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第8週 6/6	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第9週 6/13	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第10週 6/20	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第11週 6/27	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第12週 7/4	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第13週 7/11	ポートフォリオ制作および ブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第14週 7/18	ポートフォリオの最終確認。評価。	講義・実習	