

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	企画・表現基礎		科 目 名		ポートフォリオ制作			科目コード		D1222B2		
配 当 期	前期・ 後期 ・通年			授業実施形態		通常 ・集中			単 位 数		1 単位	
担当教員名	大塚英哉			履修グループ		1J(GD/MD/SD/SL)			授業方法		演習	
実務経験の内容	2D 格闘ゲーム実機キャラクター制作、3D カーレースゲーム実機モデル制作、3D アクションゲーム実機モーション制作、遊技機ムービー・カットシーン及びモーション制作。ゲーム CG デザイナーとして 9 年間勤務した経験を活かしてモデリング制作、及びカットシーン、モーション制作を実践的に講義する。											
学習一般目標	ゲーム業界就職用作品集（概要）の制作											
授業の概要および学習上の助言	ポートフォリオ制作実習。 ゲーム業界に就職可能なレベルの作品集を制作する。 （2年は100%、3～4年生は50%）											
教科書および参考書												
履修に必要な予備知識や技能												
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・4			ポートフォリオ計画書の作成								
	1・4			企業研究と方向性の模索								
	1・4			幅広い作品の作成								
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						70		30	100		
	学部 D	1.知識・理解					30			30		
		2.思考・判断										
		3.態度							10	10		

	P	4.技能・表現					40			40
		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)								
		作品	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。							
		ポートフォリオ								
		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	
第1週	・ポートフォリオのあり方 ・どのような作品を入れるべきか ・幅広いプラットフォーム・企画・デザインフォルメ・世界観・対象年齢・ゲームジャンル・操作形態を複数考える ・企業研究 ・作品の方向性 合格者作品の閲覧①	講義	企業研究 作品研究
第2週	・AR、VR、スーツコントローラー な未来を考えたアイデアの提案 合格者作品の閲覧②	講義	企業研究 作品研究
第3週	・ポートフォリオ計画書の作成① ・方向性の模索① 合格者作品の閲覧③	実習	企業研究 作品研究
第4週	・ポートフォリオ計画書の作成② ・方向性の模索② 合格者作品の閲覧④	実習	企業研究
第5週	・スケジュール表の作成① 合格者作品の閲覧⑤	実習	企業研究
第6週	・スケジュール表の作成② 合格者作品の閲覧⑥	実習	企業研究
第7週	・ポートフォリオ（ラフ）を作成① 合格者作品の閲覧⑦	実習	企業研究 ポートフォリオ（ラフ）を作成
第8週	・ポートフォリオ（ラフ）を作成② 合格者作品の閲覧⑧	実習	企業研究 ポートフォリオ（ラフ）を作成
第9週	・ポートフォリオ（ラフ）を作成③ 合格者作品の閲覧⑨	実習	企業研究 ポートフォリオ（ラフ）を作成
第10週	・ポートフォリオ（ラフ）を作成④ 合格者作品の閲覧⑩	実習	企業研究 ポートフォリオ（ラフ）を作成
第11週	・ポートフォリオ（ラフ）を作成⑤ 合格者作品の閲覧⑪	実習	企業研究 ポートフォリオ（ラフ）を作成

第12週	・ポートフォリオ（ラフ）を作成⑥ 合格者作品の閲覧⑫	実習	企業研究 ポートフォリオ（ラフ）を作成
第13週	・ポートフォリオ（ラフ）を作成⑦ 合格者作品の閲覧⑬	実習	企業研究 ポートフォリオ（ラフ）を作成
第14週	・ポートフォリオ（ラフ）を完成 ・まとめ ・合評 合格者作品の閲覧⑭	実習	・振り返りと休み中の課題設定