

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	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	<u>2</u> 単位
担当教員名	野田 知哉	履修グループ	2L(DG/DM/DW/MA)	授業方法	講義
実務経験の内容	グラフィックデザイナーとして広告デザイン業界のデザイン制作会社にて10年間、その後フリーランスとして15年の25年間、実務に携わった経験を活かして、グラフィックデザイン業界の知識、に必要な、グラフィックソフトの操作、企画の立て方、色彩計画、レイアウトについて実践的に講義する。				
学習一般目標	ゼミナールは、卒業までに学生自身の①学習スタイルを確立、②自己管理能力を高める、③日本語表現力を高める、④専門知識・技術習得における自己管理能力を高めることが目的となる。これによって、社会人としての基礎が確立されたことになる。その中でも、ゼミナールⅡは1年次の振り返りを行い、就職に向けての準備を行うと同時にスタディスキルを身につけることが目標となる。また、デザイン分野のクラスとして、目標とするデザイン業界の知識を高めることができる。キャラクターデザインに必要となる人物のあらゆるポーズを描き分けることができる。後期のデザイン創作演習に向けて、企画案をグループディスカッションによって作成することができる。				
授業の概要および学習上の助言	専門学校の学生生活を通じて習得すべきことが2つある。1つは生涯学習のための学び方である。もう1つは学んだ内容を卒業後社会的活動に結び付ける方法である。専門学校ではそれぞれの分野を深く学ぶための専門科目が配置されているが、全分野に共通する社会人として身につけておくべき内容を学ぶのがゼミナールである。デザイン分野のクラスとしてデザイン業界に興味を持ち、自分でも積極的に調べるようにしておくこと。				
教科書および参考書	適宜、レジュメ・資料の配布				
履修に必要な予備知識や技能	特になし				
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			
	3	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。			
	4	自分の考えや意見を言葉で表現できる。			
	4	自分の考えや意見を文章で表現できる。			
	5	学習目標と日程計画を立てることができる。			
	3、5	自分の目標とする社会人像を説明することができる。			

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			20	40		20	20	100	
	学 部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断								
		3.態度				20				20
		4.技能・表現			20	20				40
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	自己分析、文書作成演習 専門職・関連職を含む就職に関する目標及び計画								
	成果発表 (口頭・実技)	テーマにもとづいたディスカッションと発表 ※学生からの提案にもとづく意見交換も試みる ワークシート、グループワーク等								
	作品									
	ポートフォリオ	ポートフォリオの進捗状況確認 (提出)								
	その他	出席状況 受講態度 学校行事への参加								

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 /	【キャンパスライフ①】 ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・1年次の振り返り ・第2次ポートフォリオチェックについて ・2年次の目標を立てる ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ ・進級卒業制作について (概要を把握する)	講義・演習	自分についての振り返りを書いてくる。 学修ポートフォリオ(2年次)の入力
第2週 /	【就職活動支援①】 ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・学力テスト(SPI模試※MA2のみ) ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ ・進級卒業制作について (仮チーム分けをクラス全体で相談) ・デザイン制作補習(人体ポーズ練習)	講義・演習 【個人面談】 クラスディスカッション	SRI 模試については金曜 4限目就職特別指導の時間を併用する場合がある。
第3週 /	【就職活動支援②】 ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・今後の模擬面接会について ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ ・進級卒業制作について (仮リーダー決めをクラス全体で相談) ・デザイン制作補習(人体ポーズ練習)	講義・演習 【個人面談】 クラスディスカッション	GW 中の生活リズムを乱さないように注意すること。
第4週 /	【進級・卒業制作準備①】 ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ ・進級卒業制作について(チームディスカッション) ・デザイン制作補習(人体ポーズ練習)	講義・演習 【個人面談】 グループワーク	補習課題が未提出の場合は次回までの宿題
第5週 /	【キャンパスライフ②】 ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・クラス交流会について ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ ・進級卒業制作について (リムリーダー、チームメンバー決定、役割確認) ・デザイン制作補習(人体ポーズ練習)	講義・演習 【個人面談】 グループワーク	補習課題が未提出の場合は次回までの宿題
第6週 /	【進級・卒業制作準備②】 ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・進級卒業制作について(「マーケティング」について) ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ	講義・演習 【個人面談】	補習課題が未提出の場合は次回までの宿題
第7週 /	【就職活動支援③】 ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・ODCC 模擬面接について ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ ・進級卒業制作について(企画案を考える) ・デザイン制作補習(人体ポーズ練習)	講義・演習 【個人面談】 グループワーク	補習課題が未提出の場合は次回までの宿題

第8週 /	【キャンパスライフ③】 <ul style="list-style-type: none"> ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・学校生活前期中間チェック ・校外学習行事について ・進級卒業制作について(企画案を提出) ・デザイン制作補習(人体ポーズ練習) 	講義・演習 【個人面談】 グループワーク	補習課題が未提出の場合は次回までの宿題
第9週 /	【就職活動支援④】 <ul style="list-style-type: none"> ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ ・進級卒業制作について(企画案のブラッシュアップ) ・デザイン制作補習(人体ポーズ練習) 	講義・演習 【個人面談】	補習課題が未提出の場合は次回までの宿題
第10週 /	【進級・卒業制作準備③】 <ul style="list-style-type: none"> ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・進級卒業制作について(企画案のブラッシュアップ) ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ 	講義・演習 グループワーク	
第11週 /	【情報デザイン基礎①】 <ul style="list-style-type: none"> ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・進級卒業制作について(UIとUXについて～コトのデザイン) ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ 	講義・演習	
第12週 /	【情報デザイン基礎②】 <ul style="list-style-type: none"> ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・SNSの心得(ネットワークリテラシー) ・SNSについて自分の見解を書いてみよう ・進級卒業制作(SNSトラブルの事例) 	講義・演習 クラスディスカッション	SNSの利用について各自学んだことを注意すること。
第13週 /	【進級・卒業制作準備④】 <ul style="list-style-type: none"> ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・進級卒業制作「デザイン創作演習Ⅰ」オリエンテーション ・就職活動確認と求人情報等のお知らせ 	講義・演習	
第14週 /	【キャンパスライフ④】 <ul style="list-style-type: none"> ・連絡事項(今後のスケジュール、行事について) ・夏休みの過ごし方(夏休み中の就職活動について) ・進級卒業制作について(企画書提出→夏休み中に進めることの確認) ・補習授業、登校日などについて ・デザイン制作補習(人体ポーズ練習) 	講義・演習 グループワーク	長期休暇中の生活リズムを乱さないように注意すること。