

## 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	IT エクステンション	科目名	ポートフォリオ講座Ⅱ				科目コード	S3015C1		
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	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 PG 専門職を見据え、自身の作品集およびその説明文書となるポートフォリオを完成させる。また、専門職就職に向けた進路指導、受験指導等を合わせて行い、志望進路の確定とそれに向けた取り組みを進めることが目標となる。									
授業の概要および学習上の助言	ゲーム PG 専門職就職を行う際には、作品提出が求められる。作品の注力した点を正しく評価してもらうためには、自身が内容を深く理解し、伝えられるようにしておく必要がある。企業受験の際に実際に提出する資料としてはもちろんのこと、また面接などの際に自身のスキルを深く理解し伝えられるようになってほしい。									
教科書 および 参考書	特になし									
履修に必要な予備知識や技能	事前に制作した作品が複数点あること									
使用機器	実習室 Windows PC (Windows 10)									
使用ソフト	Visual Studio 2017 (C++)、Word、他 必要に応じ Unity、Photoshop 等									
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	自身の作品を取りまとめ、適切な表現方法を選択して文書化できる								
	4	制作物の中から、重要ポイントを抽出、論理的に説明できる								
	2,3,5	就職をみすえ、専門的な技能に対して情報を積極的に集めることができる								
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						70	30	100	
	学部 D P	1.知識・理解						30		30
		2.思考・判断							5	5
		3.態度							5	5
		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									
	ポートフォリオ	企業に提出することを前提に、技能を含めた説明が論理的に行われているか、表現方法として適切かを評価する。								
	その他	出席、面談内容等から判断する。								

## 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 回	ポートフォリオの役割について ゲーム PG 専門職就職について 作品情報のまとめ		
第 2 回	ポートフォリオづくりのポイント ゲーム PG 専門職就職について		
第 3 回	ポートフォリオ制作 面談		
第 4 回	ポートフォリオ制作 面談		
第 5 回	ポートフォリオ制作 面談		
第 6 回	ポートフォリオ制作 面談		