

## 大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020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 I				科目コード	S3015B1		
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					授業方法	演習		
実務経験の内容										
学習一般目標	クリエイティブワークゲーム PG やシステム開発演習、その他、これまで制作してきた作品をもとに、ポートフォリオの作成を行い、自身のスキルの深堀と制作物を取りまとめたポートフォリオ自体の制作が目標となる。									
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。作成を通じて、作品の内容の理解を深めるとともに、自身のスキルの確認、希望進路を見据えた次年度の学習・制作の方向性の模索ができるが良い。									
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	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	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		
第 2 回	作品情報のまとめ		
第 3 回	ポートフォリオづくりのポイント		
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		
第 7 回	ポートフォリオ制作 面談		
第 8 回	ポートフォリオ制作 面談		