

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 | 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 | 2J(MD)3G(SD/SL) | 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、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデッサン力・構成力について実践的に講義する。 | | | | |
| 学習一般目標 | ポートフォリオを作る目的を考え、ゲーム業界への就職を目指す為の作品を制作する。 テーマ・コンセプト・センス・技術力を採用側にアピールする為の構成を作成することが出来る。 自身の目指す分野を目指したポートフォリオのひな形を作成し、制作したものを入れることが出来る。 | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | ゲーム業界・クリエイティブ業界での専門就職を目指す学生を対象としています。就職活動で作品選考に通る事ができる作品の水準を認識し、自身の作品レベルを上げ、ポートフォリオに使用できる作品を制作することを目的としています。授業内で作品を制作するのではなく、授業時間外で作品を制作し、授業内で添削・指導を受けるといった流れになります。 | | | | |
| 教科書および参考書 | 資料の配布等 | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | デザイナーを目指すうえでポートフォリオは必須となります。希望する職種を認識したうえで、企業研究や求められる作品などの情報収集を行っておく必要があります。この科目を履修するにあたり、ポートフォリオに入れる予定の作品を数点持っていることが必要です。 | | | | |
| 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 | 希望する職種に対し、アピールできるポートフォリオを企画し、制作に取り組むことができる。 | | | |
| | 2 | テーマ・コンセプトを明確に設定することができる。 | | | |
| | 3 | 意欲をもって取り組むことができる。 | | | |
| | 4 | テーマ・コンセプトに沿って独自性や技術をアピールすることができる。 | | | |
| | 5 | 各作品において、制作意図を論理的に記述し、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 | | | | | | | | 100 | | 100 |
| 学部 D P | 1. 知識・理解 2. 思考・判断 3. 態度 4. 技能・表現 5. 関心・意欲 | | | | | | | 20 | | 20 | |
| | | | | | | | | 10 | | 10 | |
| | | | | | | | | | 10 | | 10 |
| | | | | | | | | | 30 | | 30 |
| | | | | | | | | | 30 | | 30 |
| 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 | | 就活に使用できる程度にまとめたポートフォリオを完成度(構成・デザイン・見やすさなど)から総合的に評価します。※創作活動を続ける限り、ポートフォリオが100%完成することはありませんが、かたちになっていること(企業に見せられるレベル)を前提に評価します。 | | | | | | | | |
| その他 | | 講義の出席率、授業態度、制作意欲などを総合的に評価します。 | | | | | | | | | |

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 / | ポートフォリオの種類や作成工程の説明 ★進路確認 | 講義・面談 | |
| 第2週 / | ★進路確認 ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 面談・指導 | ポートフォリオ構成を考える |
| 第3週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | 作品の制作 |
| 第4週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | |
| 第5週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | 作品の制作 |
| 第6週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | |
| 第7週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | 作品の制作 |
| 第8週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | |
| 第9週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | 作品の制作 |
| 第10週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | |
| 第11週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | 作品の制作 |
| 第12週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | |
| 第13週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | 作品の制作 |
| 第14週 / | ポートフォリオの進捗確認 作品の制作・ブラッシュアップ指導 | 作品指導 | |
| 第15週 / | ★ポートフォリオの提出 前期の振り返りと後期の目標設定 | 作品指導 | |