

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

| | | | | | | | | | | |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|--------------------|------|-----------------|----|---------|---------|----|-----|
| 専門分野区分 | 専門エクステンション | 科目名 | ポートフォリオ講座Ⅱ | | | | 科目コード | S3015C1 | | |
| 配当期 | 後期 | 授業実施形態 | 集中 | | | | 単位数 | 1 単位 | | |
| 担当教員名 | 和田 康宏 | 履修グループ | 3D(SP)3E(SP)3F(MP) | | | | 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 (C++)、Word、他 必要に応じUnity、Photoshop等 | | | | | | | | | |
| 学習到達目標 | 学部DP(番号表記) | 学生が到達すべき行動目標 | | | | | | | | |
| | 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。 | | | | | | | | |
| | 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 | | | | | | | | |
| | 2 | 集めた情報を整理し、自身の強みなどを見つけることができる | | | | | | | | |
| | 3 | 専門職への就職活動を見据え、積極的に取り組むことができる | | | | | | | | |
| 達成度評価 | 評価方法 | 試験 | 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 | |
| | 学部DP | 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 |
| | 総合評価割合 | | | | | | | 70 | 30 | 100 |
| 評価の要点 | | | | | | | | | | |
| 評価方法 | | 評価の実施方法と注意点 | | | | | | | | |
| 試験 | | | | | | | | | | |
| 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

| 授業回数 | 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 | | |