

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024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	S3015L1		
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	選択				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。 4年制での進度を基本としているため、3年制の学生が参加する場合は事前に相談などすること									
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	ゲームPG専門職就職に対するガイダンス ポートフォリオの役割について		
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		