大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025年度)

専門分野区分	企画・表現基礎	科目名	ポートフォリオ制作				科目コード	D1222B2		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	1 単位		
担当教員名	小山 寛夢	履修グループ	1H(GD/MD/ML/SD/SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容	ゲーム会社にゲームプランナーとして従事。コンシューマ・ソーシャルと幅広いジャンルのゲーム開発/運営の経験を生かし、ゲームプランナーとして必要な企画作成能力と提案力の指導を行う。資料作成に重要な論理的思考や新しいアイデアを考える力を実践的に講義する。									
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就職活動で作品選考に通る事ができる作品の水準を学びます。自身の目指す職種において、アピールできるポートフォリオの構成、数量、クオリティ、スケジューリング等を考え、今後制作した作品を収納スペース出来る、ひな形となるポートフォリオを制作します。									
教科書および参考書	資料の配布等、ポートフォリオ計画書									
履修に必要な予備知識や技能	クリエイターを目指すうえでポートフォリオは必須になります。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。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)	学生が到達すべき行動目標								
	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、イメージを制作することができる。								
	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	幅広い作品の作成を考えることができる。								
	5	ポートフォリオ制作に必要な情報を収集することができる。								
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					20			20
		2.思考・判断					10			10
		3.態度							10	10
		4.技能・表現				10	20			30
		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)	作成したPFの説明の分かりやすさを評価します。
作品	提出課題作品の完成度(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、 今後作品を収納するうえで効果的かどうかを前提に評価します。
ポートフォリオ	
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

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	ポートフォリオについての全体説明	講義・実技	企業研究/作品研究
第2回	ゲーム研究-1	講義・実技	作品研究
第3回	ゲーム研究-2	講義・実技	作品研究
第4回	デザインワーク1-1	講義・実技	
第5回	デザインワーク1-2	講義・実技	
第6回	デザインワーク1-3	講義・実技	★課題提出
第7回	デザインワーク2-1	講義・実技	
第8回	デザインワーク2-2	講義・実技	
第9回	デザインワーク2-3	講義・実技	★課題提出
第10回	ポートフォリオデザイン1-1	講義・実技	
第11回	ポートフォリオデザイン1-2	講義・実技	★課題提出
第12回	成果物講評会①	講義・実技	★課題提出 ●作品プレゼン
第13回	成果物講評会②	講義・実技	★課題提出 ●作品プレゼン