

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	ヒューマンスキル	科目名	ゼミナールⅠ			科目コード	DL001A1			
配当期	通年	授業実施形態	通常			単位数	2 単位			
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	1H(GD/MD/ML/SD/SL)			授業方法	講義			
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、デザイン制作に関する知識・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	・学生生活へのスムーズな適応。学習目標の設定。自己管理能力を高め学習・生活スタイルを確立する。 ・日本語表現力を高める。 ・専門知識・技能習得における能力を高める。 ・業界・企業研究・資料収集等を行い、技術の向上を目指す。									
授業の概要および学習上の助言	相互コミュニケーションを図ることで学校生活へのスムーズな適応を実現する。 それまでのキャリアを振り返り、今後の目標を設定する。 社会人として身につけておくべき内容や、興味のある業界への情報を積極的に調べる。									
教科書および参考書	Career Design NoteⅠ 授業内で適宜レジュメ・資料の配布									
履修に必要な予備知識や技能	目標を達成する為にどういった表現・スキルが必要なのかといった情報を調べる。 興味・関心をもって積極的にリサーチすること。									
使用機器	iPad Air , Apple Pencil(第2世代)									
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							
	2/3		多様性を理解し、他者とのコミュニケーションを図ることができる。							
	2/3/4		自分の考えや意見を言葉で相手に伝えることができる。							
	2/3/4		学生生活に対して意欲的に取り組むことができる。							
	2/5		学修目標と日程計画を立てることができる。							
	2/5		他者と協力し、協調して一つの作業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			10	10				20
		2.思考・判断				10	10			20
		3.態度							10	10
		4.技能・表現			10	10	10		10	30
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合				20	30	20		20	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	自己分析、文書作成演習、 専門職・関連職を含む就職に関する目標及び計画についての取り組みを評価する。
成果発表(口頭・実技)	ワークシート、テーマにもとづいたディスカッションと発表、グループワーク等への 取り組みを評価する。
作品	課題作品により、理解度や技術力を評価する。
ポートフォリオ	
その他	受講態度 学校行事への参加などを総合的に評価する。

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	■主題: 授業オリエンテーション(ゼミナールの意義説明) ・学校での過ごし方、授業以外の過ごし方、クラスメイトのことを知る ・自己紹介シートの作成	講義／演習／個別面談	
第2回	■主題: 学校生活・学習環境 導入 ・ゲーム業界・職種について ・個人面談① ※個人面談中は面談者以外には実技課題(ポーズファイルより)	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第3回	■主題: 入学目的の整理 ・OIGに入学して～学修目標の設定(Career Design Note I) ・個人面談② ※個人面談中は面談者以外には実技課題(ポーズファイルより)	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第4回	■主題: 学修目標の設定 ・学修ポートフォリオ記入(Career Design Note I) ・個人面談③ ※個人面談中は面談者以外には実技課題(ポーズファイルより)	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第5回	■主題: 自分が目指す業種・職種への理解 ・作品ポートフォリオについて ・個人面談④ ※個人面談中は面談者以外には実技課題(ポーズファイルより)	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第6回	■主題: ものづくりへの取り組み方 ・アイデアの出し方、企画立案の流れ ・個人面談⑤ ※個人面談中は面談者以外には実技課題(ポーズファイルより)	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第7回	■主題: デザイン制作の基本 ・アイデアを形にする、作品制作の流れ ・ゲーム制作の仕事について	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第8回	■主題: SNSの使い方を正しく理解する ・SNSの心得(ネットワークリテラシー)を事例から学ぶ ・作品の作り方について① テーマ・コンセプトを考える	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第9回	■主題: クラスディスカッション① ・ブレインストーミング	講義／演習／個別面談	資料配布
第10回	■主題: クラスディスカッション② ・自分のアイデアを発表する	講義／演習／個別面談	資料配布

第11回	■主題:検定試験対策 ・検定取得について	講義／演習／個別面談	資料配布
第12回	■主題:前期の振り返り ・学修ポートフォリオ 前期の取り組み (Career Design Note I)	講義／演習／個別面談	
第13回	■主題:前期の振り返り(後期に向けて) ・夏休みの過ごし方 (Career Design Note I)	講義／演習／個別面談	
第14回	■主題:後期授業について ・ポートフォリオ制作に向けた作品作りについて ・目標の確認	講義／演習／個別面談	夏休みの振り返りと後期の目標設定
第15回	■主題:学生作品展(メディアフロンティア)について ・作品展の意義、テーマの解釈について ・ゲーム制作の仕事について プロを目指すという事	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第16回	■主題:自己分析(グループワーク) ・自分の性格や特性を知る (Career Design Note I)	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第17回	■主題:自己分析(グループワーク) ・自分について考える (Career Design Note I)	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第18回	■主題:自分が目指す業種・職種について考える ・自分が目指す業種・職種について調べてみる	■主題:志望職種確認 (個別面談中心)	実習課題(資料配布)
第19回	■主題:志望職種確認(個別面談中心) ※個人面談中は面談者以外には実技 デザイン創作演習(キャラクター)	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第20回	■主題:志望職種確認(個別面談中心) ※個人面談中は面談者以外には実技 デザイン創作実習(エネミーデザイン)	講義／演習／個別面談	制作物の提出
第21回	■主題:志望職種確認(個別面談中心) ※個人面談中は面談者以外には実技 デザイン創作実習(背景デザイン)	講義／演習／個別面談	実習課題(資料配布)
第22回	■主題:作品制作の進捗状況チェック デザイン創作実習(FB)	講義／演習／個別面談	
第23回	■主題:作品展出展準備 ・メディアフロンティアへのエントリーについて ・デザイン創作実習(FB)	講義／演習／個別面談	
第24回	■主題:作品展出展準備 ・作品提出方法について ・デザイン創作実習(仕上げ)	講義／演習／個別面談	
第25回	■主題:後期の振り返り ・学修ポートフォリオ記入 (Career Design Note I) ・制作物発表/作品講評	講義／演習／個別面談	成果物の提出
第26回	■主題:1年間の振り返り(進級に向けて) ・春休みの過ごし方(春休み中の目標)	講義／演習／個別面談	1年間の振り返り