

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	デザイン創作演習	科目名	卒業制作Ⅱ				科目コード	D1404A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	6 単位		
担当教員名	永家 重行	履修グループ	4C(SC)				授業方法	演習		
実務経験の内容	グラフィックデザイナーとして20年以上の経験に付け加え、他校デザイン系専門学校にて教師として4年のキャリアも持ちます。それらの経験を活かして、卒業制作の作品、ひいてはメディアフロンティアへのよりレベルの高い作品提出に向けて指導します。									
学習一般目標	これまでの集大成の作品を作成する。グループ内で各自が担当となった役割をしっかりと理解し、周りと協力しながらチームの一員として貢献する。また、制作の過程で必要となる知識や技術を自分で調べ、研究・習得するといった、学習に対する自発的な姿勢を身につける。									
授業の概要および学習上の助言	作品を卒業制作のレベルに持っていく。プレゼンテーションに重きを置き、メディアフロンティアへの参加に繋げる。 企画・計画を作成し、作品の完成を目指す。計画通りに行かない場合、企画が変更となる場合もある。完成させるために自分が何をすべきかを考え行動することが大事である。									
教科書および参考書	適時									
履修に必要な予備知識や技能	今まで学習してきた技術及び知識を活用します。 各専門分野の技術書や、インターネットによる情報収集などのリサーチ能力を必要とします。									
使用機器	8-B 7-D PC実習室にてパソコン									
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	各自目標に向けた作品のテーマを設定することができる。								
	4	各自が設定したテーマに沿った作品を制作することができる。								
	3/5	協調性をもって、課題解決という目標に向かって意欲的に取り組むことができる。								
	4	各自が設定したテーマに沿った作品を口頭で説明することができる。								
	2	ものづくりにおいて社会との関わりを含めた意義・目的に関して設定することができる。								
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								
		2.思考・判断					50			50
		3.態度								
		4.技能・表現				30				30
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合					30	50		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	企画書の提出
成果発表(口頭・実技)	プレゼンテーション(企画発表、最終発表)
作品	全体としての作品の完成度、及びその中で自分が担当した分野の貢献度
ポートフォリオ	
その他	作品の善し悪しや技術の高さに関係なく、チームへの積極的な協力姿勢も評価する

### 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	オリエンテーション 打合せと企画のまとめ、制作	打合せと制作	
第2回	進捗状況確認 打合せと企画のまとめ、制作 発表資料作成	打合せと制作	
第3回	企画発表(予定)	打合せと制作	
第4回	企画発表(予備) 進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作	
第5回		進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作
第6回	進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作	
第7回	進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作	
第8回	進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作	
第9回	進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作	
第10回	進捗状況確認 打合せと整理、制作 発表資料作成	打合せと制作	
第11回	最終発表(予定)	発表会	
第12回	最終発表(予定)	打合せと制作	
第13回	最終発表(予備) メディアフロンティアに向けて	打合せと制作	