

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	作品制作	科目名	ポートフォリオ講座				科目コード	G6400A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	和田 康宏	履修グループ	3C(MP/SP)				授業方法	演習		
実務経験の内容										
学習一般目標	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	Windows PC									
使用ソフト	Visual Studio (C++)、Word、他 必要に応じUnity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、提出物の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	オリテン。ゲーム専門職、ポートフォリオとは	講義・演習	
第2回	作品のアピールポイント	演習	
第3回	アピールポイントの文章化	演習	
第4回	アピールポイントの構造化	演習	
第5回	資料化	演習	
第6回	発表1-1	演習	
第7回	発表1-2	演習	
第8回	見た目、体裁について	演習	
第9回	図式化	演習	
第10回	画面遷移やUIなどの提示方法について	演習	
第11回	まとめ	演習	
第12回	発表2-1	演習	
第13回	発表2-2	演習	
第14回	課題解決型授業1	課題解決:(6/1~15)	
第15回	課題解決型授業2	課題解決:(7/1~15)	