

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	ヒューマンスキル	科目名	ゼミナール I					科目コード	GL000A1	
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	1I(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、デザイン制作に関しての知識・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	<p>&lt;ゼミナール I ~IV 全体の意義&gt; ①学習・生活スタイルの確立 ②自己管理能力を高める ③日本語表現力を高める ④専門知識・専門技術習得における自己管理能力を高める &lt;ゼミナール I の目標&gt; 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、デザイン分野のクラスとして、目標とするデザイン業界の知識を高めることができる。人物描写の基礎として、美術解剖学の概要を修得することができる。</p>									
授業の概要および学習上の助言	<p>専門学校の学生生活を通じて習得すべきことが2つある。1つは生涯学習のための学び方である。もう1つは学んだ内容を卒業後社会的活動に結び付ける方法である。専門学校ではそれぞれの分野を深く学ぶための専門科目が配置されているが、全分野に共通する社会人として身につけておくべき内容を学ぶのがゼミナールである。デザイン分野のクラスとしてデザイン業界に興味を持ち、自分でも積極的に調べるようにしておくこと。</p>									
教科書および参考書	UNIPAマイステップ、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	特になし									
使用機器	MacBook Air/iPad Air, Apple Pencil									
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								
	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。								
	4	自分の考えや意見を言葉で表現できる。								
	4	自分の考えや意見を文章で表現できる。								
	5	学習目標と日程計画を立てることができる。								
	5	自分の目標とする社会人像を説明することができる。								
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								
		3.態度				20				20
		4.技能・表現			20	20				40
		5.関心・意欲						20	20	40
	総合評価割合				20	40		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
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
作品	
ポートフォリオ	ポートフォリオ完成に向けた計画書
その他	出席状況、受講態度、学校行事への参加

### 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)、学校生活・学習環境 導入 ・担任の紹介・前期科目について、授業以外(学校で)の過ごし方、クラスメイトのことを知る(自己紹介)・フレッシュャーズキャンプの説明・好きなものアンケート	講義/演習/【個人面談】	授業中に説明されたことをノートに整理しておく
第2回	■主題: 学校生活・学習環境 導入 ・学校からの連絡・フレッシュャーズキャンプの振り返り <課題> UNIPA《STEP 1》入学のきっかけを振り返ってみよう《STEP 2》OICに入学して	講義/演習/【個人面談】	自宅でMacBook Air/iPad Airにソフトをインストールしてくる
第3回	■主題: 入学目的の整理 ・学校からの連絡・公欠申請について・資格検定について・大型連休の過ごし方 <課題> UNIPA《STEP 3》これからの学びを考えよう《STEP 10》学修目標を立てよう	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第4回	■主題: 学修目標の設定 ・学校からの連絡・課題解決型授業について・学内イラストコンテストと絵師100人展について・学修ポートフォリオ記入(マイステップ入力の確認)	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第5回	■主題: デザイン制作基礎 ・学校からの連絡・就活前年度生連絡・6月校外行事について <課題> 最近観た作品(映画・アニメ)のレビューを書く	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第6回	■主題: ものづくりへの取り組み方 ・学校からの連絡・6月校外行事について・デザインとは <課題> おすすめ作品の「紹介文」を作る	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第7回	■主題: 校外行事について ・学校からの連絡・校外行事の案内(詳細)・前期末に受験する検定試験について(申し込み)<課題> 前回課題の講評	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第8回	■主題: クラスディスカッション① ・学校からの連絡 <課題> コンセンサスゲーム(グループワーク)	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第9回	■主題: SNSの使い方を正しく理解する ・学校からの連絡・SNSの心得(ネットワークリテラシー)<課題> クラスディスカッション「SNSとの付き合い方」	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第10回	■主題: クラスディスカッション② ・学校からの連絡 <課題> 生活を便利にする「新商品」(グループワーク)	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする

第11回	<p>■主題: 検定試験対策</p> <p>・学校からの連絡・前期末に受験する検定試験について(詳細) &lt;課題&gt;生活を便利にする「新商品」(前回課題のプレゼン)</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第12回	<p>■主題: 芸術鑑賞会について</p> <p>・学校からの連絡・芸術鑑賞会の内容を連絡 &lt;課題&gt;後期に向けて「自由創作のアイデア出し」</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第13回	<p>■主題: 前期の振り返り(後期に向けて)</p> <p>・学校からの連絡・MOS検定について・クラス交流会について&lt;課題&gt;UNIPA《STEP 9》夏休みの過ごし方(マイステップ)</p>	講義/演習/【個人面談】	夏休みの過ごし方(夏休み中の目標)を計画する。
第14回	<p>■主題: 後期授業について</p> <p>・学校からの連絡・ポートフォリオ制作に向けて・次年度就活生への連絡(キャリアガイダンス)・色彩検定について&lt;課題&gt;UNIPA《STEP 11》目標に対する中間チェック</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第15回	<p>■主題: 学生作品展(メディアフロンティア)について</p> <p>・学校からの連絡・作品展の意義(自由創作について)・次年度就活生への連絡(Job Image Sheet)&lt;課題&gt;UNIPA《STEP 4》「頑張った経験」の整理をしよう</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第16回	<p>■主題: 学校行事について</p> <p>・学校からの連絡・学校行事説明・次年度就活生への連絡 &lt;課題&gt;学校行事に出場する種目をクラスで決める</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第17回	<p>■主題: 就活準備</p> <p>・学校からの連絡・次年度就活生への連絡(準備確認)&lt;課題&gt;コピーライティング①</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第18回	<p>■主題: 社会人マナーについて考える</p> <p>・学校からの連絡・前回課題の講評・就活知識: ビジネスマナー &lt;課題&gt;敬語について(フォームで小テスト)</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第19回	<p>■主題: 志望職種確認(個別面談中心)</p> <p>・学校からの連絡・デザイン業界「職種」について知る &lt;課題&gt;自分が目指す職種について調べてみる</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第20回	<p>■主題: 志望職種確認(個別面談中心)</p> <p>・学校からの連絡・業界知識: 様々な働き方 &lt;課題&gt;コピーライティング②</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第21回	<p>■主題: 志望職種確認(個別面談中心)</p> <p>・学校からの連絡・メディアフロンティア出展について(展示データ詳細説明)・前回課題の講評 &lt;課題&gt;コピーライティング③</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第22回	<p>■主題: 就活準備</p> <p>・学校からの連絡・就活前年度生は準備状況の確認・学習状況の中間チェック・前回課題の講評 &lt;課題&gt;コピーライティング④</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第23回	<p>■主題: 作品展出展準備</p> <p>・学校からの連絡・作品展へのエントリーについて・作品展参加の意義・前回課題の講評 &lt;課題&gt;ストーリーを作る①</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第24回	<p>■主題: 作品展出展準備</p> <p>・学校からの連絡・後期授業終了後の流れについて &lt;課題&gt;ストーリーを作る②</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第25回	<p>■主題: 後期の振り返り</p> <p>・学校からの連絡・第一次ポートフォリオチェックについて、評価観点&lt;課題&gt;UNIPA《STEP 12》目標に対する年間チェック</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする
第26回	<p>■主題: 1年間の振り返り(進級に向けて)</p> <p>・学校からの連絡・後期の振り返り、専門就職に向けて今後の目標・春休みの過ごし方(春休み中の目標)</p>	講義/演習/【個人面談】	授業内での課題が済んでいない場合は宿題とする