

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Ⅲ					科目コード	TL003A1	
配当期	通年	授業実施形態	通常					単位数	2 単位	
担当教員名	清水 素彦	履修グループ	3B(KN/KS/SN)					授業方法	講義	
実務経験の内容	プログラマ、システムエンジニアとしてIT企業で5年間、また、社内SEとして外食チェーン企業の情報システム部門で12年間にわたり、販売管理システムや物流システムなどの開発や導入・運用に従事した。これらの実務経験に基づき、企業現場での仕事(タスク)に必要な基礎知識やスキルを指導する。									
学習一般目標	<p>科目「ゼミナール」では卒業までの期間をとおして、卒業後に社会で活躍する為の実践力の習得を目指す。そのため、ITでものづくりを行う「ものづくりIT」とおして様々なスキルを高める。</p> <p>本科目「ゼミナールⅢ」では、IT系分野の業界・企業・職種(仕事)について考え、仕事の面白さの理解を深めるとともに、実践力に必要な「職業観」等の「仕事マインド」を身に付けることを目標とする。</p> <p>① IT系分野の業界・職種・仕事を知り、キャリアの概念をもつ。 ②「仕事マインド」を意識し、自己管理の習慣や学修・生活スタイルを確立する ③ 資格取得や情報リテラシーなど必要な知識・技術を身に付ける</p>									
授業の概要および学習上の助言	<p>継続して授業に出席することをおして、規則正しい生活習慣を確立する。そのうえで、これまでの経験を振り返って自己理解を深めるとともに将来の目標を定め、日々の成果を自己管理する。また、IT系分野の職種に対し、技術者の仕事内容を学び、働くことの意味を考えることをおして「職業観」等の「仕事マインド」を高める。これらは日々の授業だけでなく、授業以外でも自主的・自発的に取り組むことが望ましい。</p>									
教科書および参考書	プリントなどを適宜配付									
履修に必要な予備知識や技能	特になし									
使用機器	各自の個人所有パソコンを使用する(必要に応じて指示する)									
使用ソフト	必要に応じて指示する									
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								
	2/3/4	IT系分野の職種(主に技術者)として必要な実践力を身に付けるために、専門スキルと仕事マインドの向上に取り組む姿勢を身に付ける。								
	1/2/4	技術者(主に企業で働くITエンジニア)に求められる職種や人物像を表現することができる。								
	1/2/4	働く意味や意義について自分の考えや意見を表現し、他者とコミュニケーションを図ることができる								
	3/5	ICTをおして社会とのかかわりについて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			20					20
		2.思考・判断			20					20
		3.態度							15	15
		4.技能・表現			30					30
		5.関心・意欲							15	15
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	授業中に出題する課題に対する提出物の完成度を判断する。 (学校行事のほか、個人ワークやグループワークへの参加も含む)
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。

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	前期・科目オリエンテーション 学校での学びについて、2年生の振り返りと3年生の具体的な目標を立てる(学修ポートフォリオ)	講義・演習	
第2回	事例研究1(身近なシステム) ・生活に密着したシステムについて、成り立ちや仕組みを研究する。 ・これまでに身に付けたスキルを発揮して、アプリケーションとして設計・実装する。	講義・演習	
第3回	事例研究1(身近なシステム) (続き)	講義・演習	
第4回	事例研究1(身近なシステム) ・成果発表	講義・演習	
第5回	情報処理技術者試験、MOS試験など、資格取得の具体的な目標を立てる	講義・演習	
第6回	校外行事への参加準備	講義・演習	
第7回	事例研究2(身近なシステム) ・生活に密着したシステムについて、成り立ちや仕組みを研究する。 ・利用者の視点でシステムに求められる仕様を検討する。 ・これまでに身に付けたスキルを発揮して、アプリケーションとして設計・実装する。	講義・演習	
第8回	事例研究2(身近なシステム) (続き)	講義・演習	事例研究2(身近なシステム) (続き)
第9回		講義・演習	
第10回	事例研究2(身近なシステム) ・成果発表	講義・演習	
第11回	業界研究・企業研究・職種研究 ・生活に密着したシステムを開発したり、運用したりする現場を知る。	講義・演習	

第12回	システム開発演習に向けた準備 ・作品制作共通テーマ「躍(おどる)」 ・制作する作品のアイデア ・チーム編成	講義・演習	
第13回	夏期インターンシップ情報を収集する	講義・演習	
第14回	後期・科目オリエンテーション	講義・演習	
第15回	学校での学びについて、1年間の目標に対する中間チェックする(学修ポートフォリオ)	講義・演習	
第16回	校外行事への参加準備	講義・演習	
第17回	システム開発演習の進捗報告(中間企画発表)	講義・演習	
第18回	事例研究3(ITの活用①) ・IT×業界	講義・演習	
第19回	どのように働くかを考える ・職業観	講義・演習	
第20回	事例研究4(ITの活用②) ・IT×業界	講義・演習	
第21回	業界研究・企業研究	講義・演習	
第22回	事例研究5(ITの活用③) ・IT×業界	講義・演習	
第23回	システム開発演習の進捗報告(最終発表に向けて)	講義・演習	
第24回	進級・卒業に向けて、学校生活をととした学びを自己点検する	講義・演習	
第25回	進級・卒業に向けて、学校生活をととした学びを自己点検する	講義・演習	
第26回	次年度の学習計画を立てる	講義・演習	