

科目名	キャリアデザイン2							年度	2026
英語科目名	Career Design 2							学期	前期
学科・学年	ゲームクリエイター科 2年次	必/選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	奥澤 修平	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプログラマー		

【科目の目的】
 就職活動のピークにあたり、就活対策を行います。
 筆記試験対策を行いつつ、個別面談による履歴書、面接対策指導を行います。
 随時、企業説明会・選考会も実施します。

【科目の概要】
 就職活動のためのキャリアパスの構築、履歴書・ポートフォリオ作成、筆記・面接試験対策等を行う。

【到達目標】
 ゲームクリエイター科の関連業界にあたる、ゲーム業界・IT業界の内定を獲得する。
 関連業界向けの履歴書、面接の対策を完了させる。

【授業の注意点】
 授業中はメモを取ること。
 適宜資料を配布するが、口頭での説明もあるので注意して聞くこと。
 万一、遅刻や欠席の場合は必ず担任に連絡すること。
 ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。

評価基準＝ルーブリック					
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力
到達目標 A	関連業界の内定を 獲得している		10社以上 受験している		受験企業が 10社未満
到達目標 B	履歴書が完成してい る。		履歴書が不完全ながら 書けている。		履歴書用がまったく書 けていない。
到達目標 C	全ての筆記試験 (SPI、CAB、GAB) の 準備ができています。		筆記試験について一部 の準備はできています。		筆記試験の準備ができ ていない。
到達目標 D	模擬面接を受けてい る。面接の対策ができ ている。		模擬面接を受けてい る。自分の課題を把握 している。		模擬面接を受けていな い。面接の準備ができ ていない。
到達目標 E					

【教科書】
 筆記試験用のテキストを随時選定

【参考資料】
 随時、レジュメ・資料を配布する。

【成績の評価方法・評価基準】
 就職活動の進捗状況、履歴書などの提出物、及び随時行う確認テストの点数をもとに評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		キャリアデザイン2			年度	2026
英語表記		Career Design 2			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	筆記試験対策 個別面談	・筆記対策 ・個別指導	1 SPI対策講座	テキストによる筆記対策を進める	1	
			2 個別指導	担当教員による個別面談による指導		
2	企業説明会	・説明会参加 ・応募対応	1 企業説明会	企業説明会に参加し内容を理解する	1	
			2 応募作業	説明会参加企業への応募対応を完了する		
3	筆記試験対策 個別面談	・筆記対策 ・個別指導	1 SPI対策講座	テキストによる筆記対策を進める	1	
			2 個別指導	担当教員による個別面談による指導		
4	企業説明会	・説明会参加 ・応募対応	1 企業説明会	企業説明会に参加し内容を理解する	1	
			2 応募作業	説明会参加企業への応募対応を完了する		
5	筆記試験対策 個別面談	・筆記対策 ・個別指導	1 CAB対策講座	テキストによる筆記対策を進める	1	
			2 個別指導	担当教員による個別面談による指導		
6	企業説明会	・説明会参加 ・応募対応	1 企業説明会	企業説明会に参加し内容を理解する	1	
			2 応募作業	説明会参加企業への応募対応を完了する		
7	筆記試験対策 個別面談	・筆記対策 ・個別指導	1 CAB対策講座	テキストによる筆記対策を進める	1	
			2 個別指導	担当教員による個別面談による指導		
8	企業説明会	・説明会参加 ・応募対応	1 企業説明会	企業説明会に参加し内容を理解する	1	
			2 応募作業	説明会参加企業への応募対応を完了する		
9	筆記試験対策 個別面談	・筆記対策 ・個別指導	1 GAB対策講座	テキストによる筆記対策を進める	1	
			2 個別指導	担当教員による個別面談による指導		
10	企業説明会	・説明会参加 ・応募対応	1 企業説明会	企業説明会に参加し内容を理解する	1	
			2 応募作業	説明会参加企業への応募対応を完了する		
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他						
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった						
備考 等						