

2026年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
キャリアデザイン3											
対象	4年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義+ 演習	時間数	30	単位	2
担当教員	石倉広也			実務 経験	有	職種	CGデザイナー・演出				
授業概要											
業界研究、自己分析、ポートフォリオ制作などを進め、就職に備えます。進路に応じて必要な作品制作を行う場合もあります。											
到達目標											
職業観が身につく、社会人として働くこと、職業につくことの意義を理解する。業界研究と分析により、業界と自分の接点を見出し、就職活動を積極的に進められるようにする。											
授業方法											
目指す業界により、準備に必要なものが違うので、流動的に個別対応していくが、授業前半では業界・職種別に傾向や準備に必要なものを確認する。また、面接や企業説明会に向けて言葉遣いなど対人マナーに関しても確認する。作成したwebポートフォリオは当校学生ポートフォリオ閲覧サイト「わかつく」へwebポートフォリオを掲載するために審査を行う。一度不合格で掲載見送りになっても、ブラッシュアップ後に再度審査を行うことが可能。											
成績評価方法											
課題評価80%：制作したポートフォリオ(web、DTP)・デモリール・履歴書の完成度を評価する。平常点20%：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。※出席率75%以下は不合格											
履修上の注意											
学生個々に進捗状況や志向が異なるため、定期的な面談を交え、個別対応を行う。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。											
教科書教材											
適宜レジュメ・資料をGoogleclassroom経由で配信する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	企業研究1(検索の仕方の確認：CareerMap、クリ博ナビ、ViViViT、Cgworld、マイナビ、リクナビ等)										
第2回	企業研究2 (ゲーム、映像、アニメ業界、その他VR、メタバース関連)										
第3回	企業研究3 (ゲーム、映像、アニメ業界、その他VR、メタバース関連)										

2026年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース

キャリアデザイン3

第4回	企業研究4 (ゲーム、映像、アニメ業界、その他VR、メタバース関連)
第5回	企業研究5 (ゲーム、映像、アニメ業界、その他VR、メタバース関連) 企業への応募方法 (メール、webエントリー、郵送等) 確認する
第6回	対面での企業説明会、企業訪問、面接でのマナー確認
第7回	オンライン面接やオンライン説明会について、ツールの確認をする
第8回	ポートフォリオ(web、DTP)、デモリール、履歴書、就活スケジュール作成1(個別対応)
第9回	ポートフォリオ(web、DTP)、デモリール、履歴書、就活スケジュール作成2(個別対応)
第10回	ポートフォリオ(web、DTP)、デモリール、履歴書、就活スケジュール作成3(個別対応)
第11回	ポートフォリオ(web、DTP)、デモリール、履歴書、就活スケジュール作成4(個別対応)
第12回	ポートフォリオ(web、DTP)、デモリール、履歴書、就活スケジュール作成5(個別対応)
第13回	ポートフォリオ(web、DTP)、デモリール、履歴書、就活スケジュール作成6(個別対応)
第14回	ポートフォリオ(web、DTP)、デモリール、履歴書、就活スケジュール作成7(個別対応)
第15回	ポートフォリオ(web、DTP)、デモリール、履歴書、就活スケジュール作成8(個別対応)