

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 ゲームプランナーコース											
キャリアデザイン7											
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	吉富賢介			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター、プロデューサー				
授業概要											
就職内定のために、必要な知識・スキルを身につける。また、就活ポートフォリオのさらなる向上を目指す											
到達目標											
就職活動に備え、社会人として必要とされるコミュニケーション能力や文章力の強化する。・就職活動に役立つ履歴書の書き方や、面接で対応できる知識や教養を身につける。・実際に体験した面接についての対処など、就活に打ち勝つための実践的なスキルを身につける。・ゲーム企業の就活に必要なポートフォリオの添削・修正を繰り返しさらなる向上を目指す。											
授業方法											
座学だけでなく実践を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。適性検査の練習、面接練習なども行い、採用試験の合格率を高める。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。また、遅刻・欠席回の講義内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。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											
必要に応じてレジュメを配布。											
回数	授業計画										
第1回	就職活動の流れを把握する。受験する企業をリスト化し優先順位を付ける。										
第2回	就活に向けて具体的な目標を定め、予定表を作る。(課題)自己分析を行い、自己PRを作成する。										
第3回	希望する企業について情報を集め、必要な準備と対策を練る。志望動機の書き方を学び、作成する。										

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 ゲームプランナーコース

キャリアデザイン7

第4回	履歴書や提出書類など、必要書類を完成させる。(各自課題)
第5回	筆記試験対策。エントリーシート対策を学ぶ。随時、就活状況を確認し、次のステップに向けた指導を行う。
第6回	グループディスカッションや集団面接における自己アピールについて、実践的に学ぶ。随時、就活状況を確認し、次のステップに向けた指導を行う。
第7回	個人面接への心構えと攻略法について実践的に学ぶ。随時、就活状況を確認し、次のステップに向けた指導を行う。
第8回	就活における自分自身の弱点を分析し、それを克服するための対策を練る。随時、就活状況を確認し、次のステップに向けた指導を行う。
第9回	これまでの就活を振り返り、目標の見直しや強化プランをたてる。随時、就活状況を確認し、次のステップに向けた指導を行う。
第10回	未内定の学生に対して重点的な指導を行う。改めて書類、面接、筆記試験についてチェックを行い、内定の確度を高める。