

|   |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
|---|--|-----|----|----------|---|----|----------|-----|----|----|---|
| 2020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 ゲームプログラマーコース  |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| キャリアデザイン1   |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 対象  | 1年次                                      | 開講期 | 前期 | 区分       | 選 | 種別 | 講義       | 時間数 | 30 | 単位 | 2 |
| 担当教員  | 平林久和                                     |     |    | 実務<br>経験 | 有 | 職種 | ゲームアナリスト |     |    |    |   |
| 授業概要  |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| ゲームを「遊ぶ」対象ではなく「学ぶ」「働く」対象として向かい合う意識を育むことを目的とする。将来、クリエイターになるために必要スキルは何であるかを自覚し、自ら学習できるようになることを目的とする。「時代の変化」を自ら考えて、学ぶ習慣を持つための意識づけを行う。                                      |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 到達目標  |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 視野を広げて日々起きている社会活動全般に興味を持ち、それがゲーム産業とどのように関連しているのか理解することを目標としている。コミュニケーションスキルの向上、キャリアデザインに不可欠な自己分析の方法などを習得できる。  |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 授業方法  |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 前に踏み出す力（アクション）、考えぬく力（シンキング）、チームで働く力（チームワーク）を重視する。個人ワークやグループワークを採り入れる。   |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 成績評価方法  |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 試験・課題：50% 試験と課題を総合的に評価する<br>小テスト：10% 授業内容の理解度を確認するために実施する<br>レポート：10% 授業内容の理解度を確認するために実施する<br>成果発表：20% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する<br>平常点：10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する      |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 履修上の注意  |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 授業の冒頭で「最新産業動向」について簡単な解説を行う。<br>キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の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   |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 講義に使用したスライド、資料の一部を講義後にpdfで共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。   |  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 回数  | 授業計画                                     |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 第1回   | 講義オリエンテーション：講師紹介・講義の全体像の概説・キャリアデザインとは何か？ |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 第2回   | キャリアデザイン概論1：就活と採用の全体像について理解する            |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |
| 第3回   | 傾聴とコミュニケーション：傾聴スキルを向上させ、コミュニケーション能力を高める  |     |    |          |   |    |          |     |    |    |   |

2020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 ゲームプログラマーコース

キャリアデザイン1

|      |  |
|------|--|
| 第4回  | キャリアデザイン概論2：キャリアデザインの方法、自己分析と体験の重要性について      |
| 第5回  | ゲームを考えるための基礎知識1：遊びとは何か？ 遊びと学問                |
| 第6回  | ゲームを考えるための基礎知識2：ゲームの発達史                      |
| 第7回  | ゲームを考えるための基礎知識3：現代ゲーム産業の概説                   |
| 第8回  | 思考力向上のためのワークショップ：プロフェッショナルの考え方を知り、考える力を身につける |
| 第9回  | ビジネススキル：ビジネスマナーの基礎知識                         |
| 第10回 | キャリアデザイン概論3：ゲーム業界が求める人物像とキャリアデザイン            |
| 第11回 | キャリアデザイン概論4：描写力を磨いて書いて自分を伝える力を養う             |
| 第12回 | 全体のまとめ                                       |