

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	キャリアデザイン	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	全コース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	3単位			授業形態	講義
教科書/教材	毎回資料をパワーポイントにて提示。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	臺野 興憲		実務経験の有無・職種	有・撮影監督	
学習目的					
この科目を受講する学生は、社会的活動が協働の場であることを理解し、これまで体験してきた競争の場とは異なる考え方や能力が求められることを意識できるようになる。これから社会人になるにあたり、どのような人間的資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。					
到達目標					
この科目では、学生が、日々活動している社会の中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、社会にでてから活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標とする					
教育方法等					
授業概要	この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。授業中での行動を通じて、学生の「クリエイティブスキル」を育成していく。この授業に主体的に参加する学生が、自分の「キャリアデザイン」を自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目指す。				
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。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（詳しくは、最初の授業で説明）。業界の動きや状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	課題	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	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		
	平常点	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	働く意味について考える1		この授業についての説明と内容の理解		
2回	働く意味について考える2		仕事や働き方を選ぶ基準について理解する①		
3回	なりたい自分を創る1		仕事や働き方を選ぶ基準について理解する②		
4回	なりたい自分を創る2		自分が大切にしていることが何かを把握する①		
5回	学生と社会人の違いを認識する1		自分が大切にしていることが何かを把握する②		
6回	学生と社会人の違いを認識する2		専門学校で求められることと社会が必要としていることを理解する①		
7回	業種と企業について1		専門学校で求められることと社会が必要としていることを理解する②		
8回	業種と企業について2		アニメーション業界を中心に業種と企業について理解する①		
9回	業種と企業について3		アニメーション業界を中心に業種と企業について理解する②		
10回	業種と企業について4		マンガ業界を中心に業種と企業について理解する①		
11回	業種と企業について5		マンガ業界を中心に業種と企業について理解する②		
12回	業種と企業について6		ゲーム業界を中心に業種と企業について理解する①		
13回	職種について1		ゲーム業界を中心に業種と企業について理解する②		
14回	職種について2		アニメーション業界における職種を理解する		
15回	まとめ		アニメ、マンガ、ゲーム業界についてレポート課題提出		