

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ビジネススキル4	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科	コース名	全コース	開設期	後期
対象年次	3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	授業に応じ資料を配布する。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	富田 聡		実務経験の有無・職種	無	
学習目的					
本科に関連する業界の最新状況から歴史や文化などを多角的な視点から捉える事を通じてキャリアを主体的に考える授業である。エンタテインメントに関わる職業において、特定の領域のみの知識では就職活動だけでなく作品やコンテンツを支えることはできない。本授業は業界研究と自己分析といった実践的な内容を切り口に業界全体のの知識を身に付けるとともに様々なメディアやテクノロジー、それを取り巻く周辺環境を解説していく。この授業を通じて業界理解を深め業界研究の一環として就職活動に役立てることを目的とする。					
到達目標					
・就職活動に向け書類審査を通過する履歴書やエントリーシートが作成できるようになる。 ・就職稼働における面接試験やグループディスカッションに対応できる能力を身に付ける。 ・ビジネス的な思考力やアイデアの発想法を学び社会人として活躍できるクリエイターとしての考え方を身に付ける。 以上3点を到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	自己の評価基準を再認識したうえで、社会の仕組み、業界、職業を理解し、就職活動に向け業界研究と自己分析といった基礎的な内容を切り口にコンテンツビジネスの仕組みを解説します。また面接やグループディスカッション対策としてロールプレイ形式のグループワークなどを実施して実践的に使える対応力や思考力を養います。				
注意点	キャリア形成の観点から、受講態度などには厳しく対応します。理由のない遅刻や欠席を無くすことはもちろんですが、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してください。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集を心がけてください。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価対象から外れます。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	レポート	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	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	10%	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	キャリアデザイン1		目指す職種に対しどう向き合うかを学ぶ		
2回	キャリアデザイン2		仕事と報酬、対価とは何か/生涯年収ちは何かを学ぶ		
3回	キャリアデザイン3		会社員としての働き方とフリーランスの働き方の違いを知る		
4回	キャリアデザイン4		SNSのリテラシーと効果的な使い方を学ぶ		
5回	キャリアデザイン5		コンテンツ業界の仕組みと産業の特徴を知る		
6回	プロジェクトマネジメント1		プロジェクトマネジメントの概要を学ぶ		
7回	プロジェクトマネジメント2		PBL（Problem Based Learning）をベースにプロジェクトを疑似体験する1		
8回	プロジェクトマネジメント3		PBL（Problem Based Learning）をベースにプロジェクトを疑似体験する2		
9回	プロジェクトマネジメント4		PBL（Problem Based Learning）をベースにプロジェクトを疑似体験する3		
10回	プロジェクトマネジメント5		プロジェクトマネジメントの観点からワークフローとパイプラインを理解する		
11回	学習サイクル1		PDCAサイクルを知る		
12回	学習サイクル2		TEFICASサイクルからビジネスにおける学習サイクルを学ぶ		
13回	モチベーションコントロール1		インセンティブのメカニズムを知る		
14回	モチベーションコントロール2		自己分析と他己分析を通じ他人との比較をベースにモチベーションの仕組みを学ぶ		
15回	まとめ		全体のまとめ		