

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5	
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	4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	内田 央		実務経験の有無・職種	有・デザイナー 映像クリエイター	
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	授業オリエンテーション		仕事や働き方を選ぶ基準について理解する		
2回	職業と人生観1		職業の意味と多様性について理解する		
3回	職業と人生観2		アニメ・ゲーム・出版業種と企業について理解する		
4回	職業と人生観3		コンテンツにおけるサービスを中心に業種と企業について理解する		
5回	職業と人生観4		職業と人生観のまとめ		
6回	自己分析1		自分の生活との関わりから職種を理解する		
7回	自己分析2		書いて自分を伝える力を養う		
8回	自己分析3		自分が大切にしていることが何かを把握する		
9回	自己分析4		社会が必要としていることと自己の希望のズレを理解する		
10回	自己分析5		自己分析のまとめ		
11回	面接対策1		ビデオ教材を使い質問への対応力を養う1		
12回	面接対策2		ビデオ教材を使い質問への対応力を養う2		
13回	面接対策3		ビデオ教材を使い質問への対応力を養う3		
14回	面接対策4		職場で必要とされるコミュニケーションを学ぶ		
15回	まとめ		全体のまとめ		