

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	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	30時間
単位数	2単位			授業形態	講義
教科書/教材	毎回資料を配布する。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	神野 秀美		実務経験の有無・職種	有・デザイナー	
学習目的					
自身を客観的に捉えることで特性と進路を照らし合わせ、目標設定を考え始めるために業界研究、CG、制作論、専門教養、一般教養など基礎知識を学び、自己分析などを経てキャリアパスの構築を行う。また、心理学を取り入れたワークショップを実施することで健全な精神状態を維持し、前向きに勉学に取り組める状態を目指す。社会人になる前提として、円滑な対話に必要な傾聴力、考えを正しく他者に伝えるための語彙力等の重要性についても理解を深める。					
到達目標					
この授業では社会に出るために必要なコミュニケーションスキルを身につけることを目標とする。面接試験または履歴書やエントリーシート記入の準備段階として、演習を行うことで自己分析力・文章力・表現力の向上を実現する。自身の得意・不得意分野を検討した上で業種の特性を理解し、目指す職種と力を入れるべき要素を絞り始めることができる。それにより得意分野を伸ばし、就職活動に向けた姿勢を早い段階で整えることができる。					
教育方法等					
授業概要	自己分析とマインドセットのための講義と実戦形式のプログラムを繰り返し実施する。用意されたシートに講義を聴きながら記入し、理解したところで実際にロールプレイングを行う。理解度を測る他、コミュニケーションスキル向上確認のためのグループワークや発表も行う。				
注意点	この授業では、理由のない出席遅刻は認めない。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。				
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		
	小テスト	0%	実施しない		
	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		
	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	20%	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	目標設定条件を考える		自己変革について理解する		
2回	PDCAサイクルについて		社会人になる前提としての意識を持ち始める		
3回	自己肯定感について		自己分析について理解する		
4回	自己発見ワーク（1）		障害になるものを特定する		
5回	自己発見ワーク（2）		劣等感になるものを導き出す		
6回	自己発見ワーク（3）		ストレスになるものを導き出す		
7回	自己発見ワーク（4）		モチベーションの源を導き出す		
8回	行動変容プログラム（1）		コーチング1 目的志向型プログラムにより自身の傾向を導き出す		
9回	行動変容プログラム（2）		コーチング2 問題解決型プログラムにより自身の傾向を導き出す		
10回	社会に出てから必要なスキル（1）		傾聴というスキルを理解する		
11回	社会に出てから必要なスキル（2）		質問というスキル理解する		
12回	社会に出てから必要なスキル（3）		キャリア・コンサルタントによる指導により社会への理解を深める		
13回	意識改革（1）		モチベーションマネジメントにより自身の傾向の改善を検討できる		
14回	意識改革（2）		サクセスイメージにより自身の傾向の改善を検討できる		
15回	まとめ		全体のまとめ		