

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1	
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	3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	適宜レジュメ・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	鈴木 伸幸		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
就職活動の際に自信を持って受け答えができるようになり、今後社会生活していく上で各自の能力をいかに活かし、社会利用、貢献していくかを考えて、目標、指針を持てるようにするのが狙いである。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した上で企業研究を繰り返し行う他、自己と向き合い、弱点を克服する。また、応募書類や応募方法、求人票の見方について再確認することで最終的な準備を整える。					
到達目標					
この科目では、学期終了時に就職活動準備が整っていることを目指す。そのために更なる文章力向上のためのトレーニングを行い、履歴書等の応募書類の準備を完了させる他、自己認知を深め、的確に自身の考えを伝えられるようする。様々な角度から自覚的に自己を考えることは、就職活動時に臨機応変に対応する力を身に付けることに繋がる。2回目となる模擬面接を行い、自分の癖や特徴を認識し、改善することを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	文章を的確にまとめる力をつけるために、再度の履歴書提出、添削を行う。また、最初に簡単な模擬面接を行い、そこから自己分析トレーニングを深め、2回目の模擬面接では的確に自分を表現できるようになることを目指す。並行して就職活動に対する知識の確認作業を行う。				
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	0%	実施しない		
	小テスト	20%	一般常識の確認テストの結果について評価する		
	レポート	25%	履歴書や企業研究レポートの提出について評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	25%	模擬面接の結果について評価する		
	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	文章力を身につける1		マインドマップ制作／自分について相手に的確に伝えられるような文章が書ける		
2回	文章力を身につける2		自分について相手に的確に伝えられるような文章が書ける		
3回	文章力を身につける3		自分について相手に的確に伝えられるような文章が書ける		
4回	自己分析1		自分史を作る		
5回	自己分析2		自分史から長所短所を探る		
6回	自己分析3		自己PRに繋がる“オリジナル”を探る		
7回	模擬面接1		面接トレーニングにより就職活動の場面に慣れる(CSC及び他学科教員の2名が面接官)		
8回	模擬面接2		面接トレーニングにより就職活動の場面に慣れる(CSC及び他学科教員の2名が面接官)		
9回	模擬面接3		面接トレーニングにより就職活動の場面に慣れる(CSC及び他学科教員の2名が面接官)		
10回	就職活動復習①		求人票、応募方法、添状などの再確認		
11回	業界研究1		職種、業種、仕事の内容、会社についてより理解を深める		
12回	業界研究2		職種、業種、仕事の内容、会社についてより理解を深める		
13回	業界研究3		職種、業種、仕事の内容、会社についてより理解を深め、志望企業をリスト化する		
14回	模擬面接		面接トレーニングにより就職活動の場面に慣れる(CSC及び他学科教員の2名が面接官)		
15回	就職活動復習①		応募時期やメールの書き方などの再確認		