

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2	
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	後期
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	キャリアサポートブック使用の他、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					
この科目を受講する学生は、今後社会生活していくうえでの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。どの分野の能力を最大限に発揮できるかを見つけることは今後の自己形成にもつながり重要である。また、就職活動開始の時期となるため、様々な企業説明会への参加を推奨する。企業研究を繰り返し行う他、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積極的な受験姿勢への意識を高める。					
到達目標					
学生が自己認知を深め、業種をより理解しすることで積極的な就職活動を行い、早期の進路決定を実現することを目標とする。頻繁な企業説明会への参加、進路面談、インターンシップ参加、求人調査等を繰り返すことによりより自己の状況を知り、自己表現力を高め、社会からの評価を高めることができる。多くの業種を知ることで関連業種等への進路を検討する力も身につける。3年次前期の内に3社以上の受験を完了する。					
教育方法等					
授業概要	授業は職種概要の説明から始まり、仕事の分野、適正、各自の意向等すべての学生で違うこと、それを企業がいかに人材としてとらえるか、という原理を再確認する。企業説明会の紹介、面接指導、履歴書指導、インターンシップ紹介、求人紹介等を行う。積極受験を促すために個別に特定の求人に対しての応募を指導することもある。				
注意点	この授業では、就職活動に取り組む姿勢が評価の対象となる。 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	40%	進路決定に向けた積極性を評価する		
	小テスト	20%	ビジネスマナーや一般常識の理解度確認		
	レポート	20%	企業研究レポートの提出		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	実施しない		
	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	春季合同説明会準備①		説明会について(服装・参加企業・注意点)理解し、準備を始める		
2回	春季合同説明会準備②		説明会について(名刺・作品集)理解し、準備を完了する		
3回	受験企業の選定①		ポートフォリオ会や企業説明会への参加企業などから前期中に受験する企業を3社選定する		
4回	受験企業の選定②		ポートフォリオ会や企業説明会への参加企業などから前期中に受験する企業を3社選定する		
5回	ビジネス敬語①		ビジネス敬語初級編問題挑戦・解答確認を通して敬語の使い方を理解する		
6回	ビジネス敬語②		ビジネス敬語中級編問題挑戦・解答確認を通して敬語の使い方を理解する		
7回	ビジネス敬語③		ビジネス敬語達人編問題挑戦・解答確認を通して敬語の使い方を理解する		
8回	自己分析①		希望職種に合格するために不足していることを分析・理解する		
9回	自己分析②		希望職種に合格するために不足していることを分析・克服方法を検討する		
10回	就職活動指導①		求人票、説明会、インターンシップ紹介等／未受験者は面談により就職活動意欲を向上させる		
11回	秋季合同説明会準備①		説明会について(服装・参加企業・注意点)理解し、準備を始める		
12回	秋季合同説明会準備②		説明会について(名刺・作品集)理解し、準備を完了する		
13回	就職活動指導②		夏季休暇中の就職活動イベントの調査・参加予定リスト提出し就職活動意欲を向上させる		
14回	就職活動指導③		夏季休暇中に参加した就職活動イベントの報告・受験予定企業を提出して具体的な受験に前進する		
15回	就職活動指導④		これまでの受験企業の報告・提出／未受験者は個別面談を通して具体的な受験に前進する		