

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3	
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	4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	細川 一弘		実務経験の有無・職種	無	
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。また、最終学期を迎え就職活動継続中の学生に対し、様々な企業説明会への参加を推奨する。ポートフォリオやデモリールについても改善を指導し、面接のロールプレイも必要に応じて実施する。 すでに進路決定している者については更なる業界研究として企業の担当者の講義、企業見学を実施。					
到達目標					
在学中の進路決定を実現することを目標とする。そのために頻繁な企業説明会への参加、インターンシップ参加、求人調査等を繰り返す。それに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。就職活動においては面接、ポートフォリオ、デモリールの総合評価で審査され採用に進むため、それらを各自の目でセルフチェック出来るようにする。進路決定だけでなく、卒業後に社会人としての常識や業界知識を備えている人物となることを目指す。					
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	60%	進路決定に向けた積極性を評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	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	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		
2回	就職活動指導②		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		
3回	就職活動指導③		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		
4回	企業担当者来校①		企業担当者が来校し、企業説明の他、未決定者に対するマッチングを行い、進路決定を実現する		
5回	企業担当者来校②		企業担当者が来校し、企業説明の他、未決定者に対するマッチングを行い、進路決定を実現する		
6回	企業担当者来校③		企業担当者が来校し、企業説明の他、未決定者に対するマッチングを行い、進路決定を実現する		
7回	就職活動指導④		求人票、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／決定者は卒業制作		
8回	就職活動指導⑤		求人票、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／決定者は卒業制作		
9回	就職活動指導⑥		求人票、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／決定者は卒業制作		
10回	就職活動個別指導①		未決定者への個別指導により内定獲得を実現する／決定者は卒業制作		
11回	就職活動個別指導②		未決定者への個別指導により内定獲得を実現する／決定者は卒業制作		
12回	就職活動個別指導③		未決定者への個別指導により内定獲得を実現する／決定者は卒業制作		
13回	就職活動個別指導④		未決定者への個別指導により内定獲得を実現する／決定者は卒業制作		
14回	就職活動個別指導②		未決定者への個別指導により内定獲得を実現する／決定者は卒業制作		
15回	就職活動個別指導③		未決定者への個別指導により内定獲得を実現する／決定者は卒業制作		