

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1	
<b>科目基礎情報</b>					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース	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	ビジネス能力検定3級公式テキスト				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	土井 克仁	実務経験の有無・職種	有・ビジネスマナー講師		
<b>学習目的</b>					
<p>社会人として信頼関係を築くために必要なビジネスマナーやビジネス常識を、講義形式で習得していきます。</p> <p>身だしなみ・電話応対・来客応対などの基本動作や言葉遣いを、ロールプレイングやグループワークにより体験的に学ぶことで、「わかる」から「できる」、さらには「身につく」ようにします。</p>					
<b>到達目標</b>					
<p>以下、二つを習得する。</p> <p>1. 周りの人と信頼関係を築くためのビジネスマナーを身につける</p> <p>2. ビジネス能力検定ジョブパス3級合格を目指し、社会人として必要な知識と意識を習得する</p>					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	マナーの五原則（身だしなみ・挨拶・態度・表情・言葉遣い）についてロールプレイングやグループワークを中心に体験的に学ぶ。ビジネス能力検定3級合格を目指す。				
注意点	授業中の携帯電話の操作、飲食、居眠り、私語は禁止する。また、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	ビジネス能力検定3級取得と、定期試験によって評価		
	小テスト	%			
	レポート	%			
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業内に行われるロールプレイング、グループワークによって評価		
平常点	10%	授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価			
<b>授業計画（1回～12回）</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	オリエンテーション	マナーの五原則について理解し、ロールプレイングを通してお辞儀のポイントを習得する			
2回	仕事の基本となる8つの意識	キャリアと仕事へのアプローチ、仕事の基本となる8つの意識、コミュニケーションとビジネスマナーの基本を理解する			
3回	指示の受け方と報告・連絡・相談	指示の受け方と報告・連絡・相談、話し方と聞き方のポイントについて理解する			
4回	来客応対と訪問のマナー	来客応対と訪問のマナー、会社関係での付き合いについて理解する			
5回	ビジネス文書の基本	仕事への取り組み方、ビジネス文書の基本について理解する			
6回	電話応対、統計・データの読み方	電話応対、統計・データの読み方・まとめ方を理解する			
7回	情報収集とメディアの活用	情報収集とメディアの活用、経済の基本構造と変化について理解する			
8回	B検 過去問題演習1	過去問題の実施、解説により出題傾向と対策を理解する			
9回	B検 過去問題演習2	過去問題の実施、解説により出題傾向と対策を理解する			
10回	プレゼンテーションの流れ	プレゼンテーションの流れ、わかりやすく伝える話し方について理解する			
11回	発表	全員発表します			
12回	総評	皆からのフィードバックを受けて、発表に必要なことを学びます			