

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	適時レジュメ・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	向山 彰彦		実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー	
学習目的					
この科目を受講する学生は、ゲーム業界への就職活動に必要な基礎知識を身につけることができる。将来、ゲームクリエイターになるために必要スキルは何であることを自覚し、自ら学習できるようになることを目的とする。（過去の歴史を見ればわかるように）ゲームビジネスの浮き沈みは激しく、成長する新サービスと、衰退するサービスが混在する。ゲーム産業の中で起きるこの変化を洞察するための的確な情報を獲得し、ゲーム業界で必要とされる人材とは何かを自ら考える力を身に着ける。					
到達目標					
ゲーム業界への就職活動に必要な履歴書・エントリーシートの作成、面接試験に対応するためのスキルを身に着ける。また、ゲーム産業とは何かを理解した上で、2年後・5年後・10年後の未来像を考え、ゲーム業界が求める人材とは何かを理解することを目標としている。受講者はコミュニケーションスキルの向上、キャリアデザインに不可欠な自己分析の方法なども習得する。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、前に踏み出す力（アクション）、考えぬく力（シンキング）、チームで働く力（チームワーク）を重視する。個人ワークやグループワークを採り入れる。				
注意点	下記授業内容の冒頭で「最新産業動向」について簡単な解説を行う。 キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。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		
	出席	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	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		
	テスト	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	10%	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～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	講義オリエンテーション		講義内容のオリエンテーションと前期授業の振り返り		
2回	就職活動の基礎知識		就職活動の流れやインターンシップなどの全体像を理解する		
3回	ゲーム産業の基礎知識		そもそも産業とは何か？　そしてゲーム産業とは何か？を理解する		
4回	ビジネスモデルの基礎知識		ビジネスモデルの基礎知識について理解する		
5回	ゲーム業界の仕事について①		ゲーム業界の仕事について理解する		
6回	ゲーム業界の仕事について②		ゲーム業界の仕事について理解する		
7回	就職活動に必要な文章の書き方①		就職活動に必要な書類（履歴書・エントリーシートなど）を書けるようになる		
8回	就職活動に必要な文章の書き方②		企画書・仕様書などゲーム開発の文書を書けるようになる		
9回	面接試験とグループワークの対策		面接の試験の対策法とグループワーク試験の対策法を身に着ける		
10回	ゲーム業界が求める人物像		ゲーム業界が求める人物像とキャリアデザインについて理解する		
11回	2年後、5年後、10年後の未来		ゲーム業界、2年後、5年後、10年後の予想図について理解する		
12回	まとめ		全体のまとめ		