

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース	
ゲームリサーチ 2	
第4回	キャリアガイダンス16：自己発見ワーク（1）障害になるものを特定する、劣等感になるものを特定する。
第5回	キャリアガイダンス17：自己発見ワーク（2）ストレスになるものを特定する、モチベーションの源を特定する。
第6回	キャリアガイダンス18：行動変容プログラム（1）コーチング1 目的志向型プログラムを行う。
第7回	キャリアガイダンス19：行動変容プログラム（2）コーチング2 問題解決型プログラムを行う。
第8回	キャリアガイダンス20：業界研究講義6（関連企業）
第9回	キャリアガイダンス21：業界研究講義7（関連企業）
第10回	キャリアガイダンス22：業界研究講義8（関連企業）
第11回	キャリアガイダンス23：業界研究講義9（関連企業）
第12回	キャリアガイダンス24：業界研究講義10（関連企業）