

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 ゲームプログラマーコース											
キャリアデザイン3											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	石倉 広也、山本 敦			実務 経験	無	職種					
授業概要											
就職活動に向け、ビジネス知識、ビジネスマナー、業界研究の知識を身につける。社会で求められている勤労観、職業観を意識した人間力を育成し、就職力の向上を図る。設定された企業の採用担当者やクリエイターを招いての特別講義や会社説明会などを受講し、業界研究を進め、関連業界の知識を高める。											
到達目標											
職業観が身につき、社会人として働くこと、職業につくことの意義を理解する。 業界研究と分析により、業界と自分の接点を見出し、就職活動を積極的に進められるようにする。											
授業方法											
キャリアに関連した講義、個人別のワークを用いキャリアプランニングを行う。また、ゲーム性を取り入れたグループワークにおいて様々なテーマに取り組み、グループ内の意識共有を図る。 業界研究においては関連企業の採用担当者、クリエイター、卒業生、上級生などの業界に関する講義を受け、業界の知識を身につける。 個人ワークでは興味のある企業をリサーチしレポートをまとめ、提出する。											
成績評価方法											
試験・課題 20% 個人、グループワークの課題について評価する。 レポート 20% 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 40% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
学生個々に進捗状況や志向が異なるため、定期的な面談を交え、個別対応を行う。 授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
適宜レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	キャリアガイダンス1：コミュニケーションワークショップ										
第2回	キャリアガイダンス2：コミュニケーションワークショップ										
第3回	キャリアガイダンス3：勤労観・職業観ワークショップ										

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 ゲームプログラマーコース	
キャリアデザイン3	
第4回	キャリアガイダンス4：勤労観・職業観ワークショップ
第5回	キャリアガイダンス5：勤労観・職業観ワークショップ
第6回	キャリアガイダンス6：勤労観・職業観ワークショップ
第7回	キャリアガイダンス7：勤労観・職業観ワークショップ
第8回	キャリアガイダンス8：業界研究講義1（関連企業）
第9回	キャリアガイダンス9：業界研究講義2（関連企業）
第10回	キャリアガイダンス10：業界研究講義3（関連企業）
第11回	キャリアガイダンス11：業界研究講義4（関連企業）
第12回	キャリアガイダンス12：業界研究講義5（関連企業）