

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四年制 ゲームプランナーコース											
クリエイティブリサーチ1											
対象	4 年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	関戸弘和			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター				
授業概要											
ゲーム業界に限らず、ビジネスシーンで活用できるフレームワークやプレゼン力などを身につけ、基本的かつ応用の効くビジネススキルを養うと共に、就活を勝ち抜くための実践的なスキルを身につけることを目的とする。 WBS、マイルストーン、KPTなどを学ぶ											
到達目標											
就職活動に備え、社会人として必要とされるコミュニケーション能力や文章力の強化する。 ・就職活動に役立つ履歴書の書き方や、面接で対応できる知識や教養を身につける。 ・実際に体験した面接についての対処など、就活に打ち勝つための実践的なスキルを身につける。 ・学生同士、自由に意見を言い合うことで、就活上の情報交換やコミュニケーション能力を引き上げる。											
授業方法											
座学だけでなく実践を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。 また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。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											
必要に応じてレジュメを配布。											
回数	授業計画										
第1回	WBSやマイルストーンを学び自身の目標の立て方を学ぶ										
第2回	就活に向けて具体的な目標を定め、予定表を作る。（課題）										
第3回	希望する企業について情報を集め、必要な準備と対策を練る。										

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四年制 ゲームプランナーコース	
クリエイティブリサーチ 1	
第4回	履歴書や提出書類など、手書きの指導を含め、必要書類を完成させる。（各自課題）
第5回	筆記試験対策。エントリーシート対策を学ぶ。
第6回	グループディスカッションや集団面接における自己アピールについて、実践的に学ぶ。
第7回	個人面接への心構えと攻略法について実践的に学ぶ。
第8回	就活における自分自身の弱点を分析し、それを克服するための対策を練る。
第9回	これまでの就活を振り返り、目標の見直しや強化プランをたてる。
第10回	内定までの過程と現在の状況を照らし合わせ、不安な点について生徒間でディスカッションを行う。
第11回	ディスカッションにより明らかになった自身の課題を再確認し、就活に活かすようにする。
第12回	前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。