

2021年度　日本工学院専門学校

ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース

ビジネススキル2

対象	1 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	鍵 麻由			実務 経験	有	職種	ビジネスマナー講師				

授業概要

自己分析・業界や職種研究・企業研究を通して、キャリア教育サポートをする。
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」ように習得する。
就活マナーで必要な「コミュニケーション」「ビジネスマナー」「プレゼンテーション」スキルを実践を通して身に付くようにする。

到達目標

1．周りの人と良い人間関係を築くために必要な立ち居振る舞い・言葉遣いを実践する。
2．当たり前前をの事を当たり前前にできる、自ら目標を持ち考えながら責任ある行動ができるように、社会人基礎力ワークをとおして、主体性・協働性などのヒューマンスキル（人間力）を育成する。
3．就活マナーを実践的に身に付ける。

授業方法

1．個人ワーク、グループワーク、フィードバックの流れで進み、主体的に課題に取り組む姿勢、周囲との協働で成果を出す姿勢を習得します。
2．グループディスカッションで他者の意見を理解し、自分の意見を相手に伝えることを繰り返すことで、表現力やコミュニケーション力を培います。
3．就活におけるビジネスマナーの基本を、ロールプレイングで「わかる」から「できる」まで身につけます。

成績評価方法

試験・課題 50% 課題の提出、定期試験によって評価
成果発表（口頭・実技） 30% 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 20% 授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価

履修上の注意

課題の提出締め切りを守ること
理由のない遅刻・欠席は認めない
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

教科書教材

講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroomを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。

回数	授業計画
第1回	オリエンテーション　キャリアデザインとは？人生とキャリア・就職活動について・PDCAサイクル
第2回	学生と社会人の違いについて考える
第3回	自己分析①　過去の自分を掘り起こし
第4回	自己分析②　自分の価値観を知ろう
第5回	自己分析③　自分の強みを知ろう
第6回	自己分析④　自分の強みを言語化しよう

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース	
ビジネススキル2	
第7回	業界・業種・職種分析
第8回	履歴書・エントリーシートの書き方①
第9回	履歴書・エントリーシートの書き方②
第10回	自己PR原稿作成・就活マナー（身だしなみ）
第11回	自己PR原稿作成・就活マナー（コミュニケーション）
第12回	自己PR原稿作成・就活マナー（言葉づかい）
第13回	自己PR原稿作成・就活マナー（プレゼンテーション）
第14回	模擬面接対策（1）
第15回	模擬面接対策（2）