

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース											
ビジネススキル											
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	神野 秀美			実務 経験	有	職種	デザイナー				
授業概要											
自身を客観的に捉えることで特性と進路を照らし合わせ、目標設定を考え始めるために業界研究、CG、制作論、専門教養、一般教養など基礎知識を学び、自己分析などを経てキャリアパスの構築を行う。また、心理学を取り入れたワークショップを実施することで健全な精神状態を維持し、前向きに勉強に取り組める状態を目指す。社会人になる前提として、円滑な対話に必要な傾聴力、考えを正しく他者に伝えるための語彙力等の重要性についても理解を深める。											
到達目標											
この授業では社会に出るために必要なコミュニケーションスキルを身につけることを目標とする。面接試験または履歴書やエントリーシート記入の準備段階として、演習を行うことで自己分析力・文章力・表現力の向上を実現する。自身の得意・不得意分野を検討した上で業種の特性を理解し、目指す職種と力を入れるべき要素を絞り始めることができる。それにより得意分野を伸ばし、就職活動に向けた姿勢を早い段階で整えることができる。											
授業方法											
自己分析とマインドセットのための講義と実践形式のプログラムを繰り返し実施する。用意されたシートに講義を聴きながら記入し、理解したところで実際にロールプレイングを行う。理解度を測る他、コミュニケーションスキル向上確認のためのグループワークや発表も行う。											
成績評価方法											
試験・課題	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									
成果発表	20%	発表・内容で評価を行う									
平常点	20%	授業参加態度によって評価を行う									
履修上の注意											
この授業では、理由のない出席遅刻は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	自己変革について理解し、目標設定条件を考える										
第2回	PDCAサイクルについて学び、社会人になる前提としての意識を持つ										
第3回	自己分析について理解し、自己肯定感を養う										
第4回	自己発見ワークを通し、障害になるものを特定する										
第5回	自己発見ワークを通し、劣等感になるものを導き出す										
第6回	自己発見ワークを通し、ストレスになるものを導き出す										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
ビジネススキル	
第7回	自己発見ワークを通し、モチベーションの源を導き出す
第8回	行動変容プログラム、目的志向型プログラムにより自身の傾向を導き出す
第9回	行動変容プログラム、問題解決型プログラムにより自身の傾向を導き出す
第10回	社会に出て必要となるスキル、傾聴について理解する
第11回	社会に出て必要となるスキル、質問について理解する
第12回	キャリアコンサルタントによる指導により、社会への理解を深める
第13回	モチベーションマネジメントにより、自身の傾向の改善を目指す（意識改革）
第14回	サクセスイメージにより、自身の傾向の改善を目指す（意識改革）
第15回	全体の総括