

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/ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通											
キャリアデザイン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	東 充世			実務 経験	有	職種	就職指導講師				
授業概要											
日本の就職活動における、能力試験、履歴書、自己アピール、といった各種対策を行う。同時に社会人に必須のビジネススキルの基礎力も養う。能力試験は模擬テストを半期を通して数回繰返す。履歴書は自己アピールを添削してクオリティを高め、そうした準備の中で、面接における話の引き出しを整理して、確実に増やしていく。											
到達目標											
1. SPIを始めとする能力試験・適性試験に慣れ、読解力・情報処理能力を上げる 2. 履歴書、特に自己アピールの書くことができるようになる 3. 面接における話し方、立ち振舞、アピールポイント ※1分間自己アピールができる											
授業方法											
就職試験に必要なSP試験対策・履歴書作成・面接対策の3分野に分けて指導を行う。SP試験対策:講義テキスト(学習のポイント)学習と繰り返しのテスト型演習で実践力を養う。履歴書作成:ビジネス文書の基本とTPOに合わせたライティング技術を習得、テキスト学習と課題提出・評価で文書作成能力を定着させる。面接対策:動画・テキスト学習と双方向型のオンライン実践演習をこなし(特にオンライン採用面接対策)、就戦面接試験のスキルを養う。											
成績評価方法											
試験・課題 60% 試験と課題もとに総合的に評価 成果発表 20% 授業内に行われる発表方法、内容について評価 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											
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。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。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。											
教科書教材											
毎回授業にて資料を提示する 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	ガイダンス、SPI試験対策のポイントビジネスマナーの重要性、☑ビジネスシーンでの話し方①(オンライン面接のポイント含む)										
第2回	SP模擬試験1回目実施										
第3回	履歴書の書き方・伝わる文章の書き方①自己アピール400字作成(5回目用課題)										
第4回	SP模擬試験2回目実施										
第5回	ビジネスシーンでの話し方② 入室マナーロープレ、1分間自己アピール										
第6回	SP模擬試験3回目実施										

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/ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
キャリアデザイン2	
第7回	名刺作成(※ゲーム業界志望者らしいもの)
第8回	SP模擬試験4回目実施
第9回	会社訪問時ロープレ
第10回	SP模擬試験5回目実施(※実力がどのくらい着いたか最終確認+評価)
第11回	模擬面接(グループ)
第12回	電話応対、ビジネス文書作成(添え状作成・メール作成・宛名書き)郵送物の扱い
第13回	模擬面接(個人)③
第14回	総合ロープレ
第15回	添え状・履歴書・自己PR文