

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3											
対象	2年次	開講期	前期	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											
就職活動において、自己アピールに利用できる研究を行い、効果的な発表を実施できるスキルを磨く。											
到達目標											
1. 各自で設定した研究テーマをまとめあげる 2. プレゼン資料をもとに、効果的な発表ができる 3. 就職活動において十分通用する研究を行うことができる											
授業方法											
学生各自で設定した研究テーマに基づき、研究をプレゼン資料として準備、発表を行う。また、学生間で評価しあうことにより、相互成長を促すことができる。											
成績評価方法											
課題	40%	課題の提出状況による評価									
成果発表	40%	授業内に行われる発表による評価									
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	就職活動に必要なものは何か、確認する										
第2回	研究テーマを決定する										
第3回	1周目 テーマに従った研究										
第4回	1周目 テーマに従った研究										
第5回	1周目 プレゼンテーション										
第6回	1周目 学生間で評価しあう										

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3	
第7回	2周目 テーマに従った研究
第8回	2周目 テーマに従った研究
第9回	2周目 プレゼンテーション
第10回	2周目 学生間で評価しあう
第11回	3周目 テーマに従った研究
第12回	3周目 テーマに従った研究
第13回	3周目 プレゼンテーション
第14回	3周目 学生間で評価しあう
第15回	全体振り返り