

2022年度 日本工学院八王子専門学校											
C G 映像科											
ビジネススキル 1											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	兼松			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
社会進出のために必要とされる基本的なスキルを身につける。											
到達目標											
CG業界を研究をする事で、映像、アニメ、CGの各業界や部署によって異なる考え方やスキルが求められることを意識し、どのような資質が求められており、評価されるのかを理解して、就職活動の準備を始める事が目標である。											
授業方法											
CG業界の仕事の多様性を研究し、就職活動で使用するポートフォリオ制作について知る。CG業界研究では、業界や職種概要の説明、様々な企業や仕事を紹介し、実際に就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く。											
成績評価方法											
課題70%業界研究レポートを評価対象とする。平常点30%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
授業内で扱う内容についてプリントに目を通して流れを把握し、復習すること。授業時限数の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											
毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。CGプロダクション年鑑（無料版）と求人検索J-Naviを参照し、企業を自ら調べる。											
回数	授業計画										
第1回	CG業界研究1 CG業界の多様性を知る										
第2回	CG業界研究2 CG業界における様々な職種について知る										
第3回	ポートフォリオ講座1 どのような視点でポートフォリオが評価されるかを知る										

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
C G 映像科	
ビジネススキル 1	
第4回	ポートフォリオ講座2 自分の作品に対して客観的視点を持つ
第5回	ポートフォリオ講座3 webポートフォリオについて知る
第6回	cgworldクリエイティブカンファレンス に参加する企業を中心に、企業研究を行なう
第7回	cgworldクリエイティブカンファレンス 参加（予定）
第8回	広がりをもせるCG業界の動向を知る
第9回	映像業界の特徴を理解し、業界のニーズを知る
第10回	ゲーム業界の特徴を理解し、業界のニーズを知る
第11回	アニメ業界の特徴を理解し、業界のニーズを知る
第12回	映像業界の就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く
第13回	ゲーム業界の就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く
第14回	アニメ業界の就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く
第15回	建築、広告等の多様な業界の就職活動を経験した先輩たちの体験談を聞く