

2022年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース

キャリアデザイン2

| | | | | | | | | | | | |
|------|------|-----|----|------|---|----|----------|-----|----|----|---|
| 対象 | 1年次 | 開講期 | 後期 | 区分 | 選 | 種別 | 講義+演習 | 時間数 | 30 | 単位 | 2 |
| 担当教員 | 平林久和 | | | 実務経験 | 有 | 職種 | ゲームアナリスト | | | | |

授業概要

クリエイターとして必須な知識や文章力を養います。就職への意識付けとして仕事について学びます。

到達目標

ゲーム業界への就職活動に必要な履歴書・エントリーシートの作成、面接試験に対応するためのスキルを身につける。また、ゲーム産業とは何かを理解した上で、2年後・5年後・10年後の未来像を考え、ゲーム業界が求める人材とは何かを理解することを目標としている。受講者はコミュニケーションスキルの向上、キャリアデザインに不可欠な自己分析の方法なども習得する。

授業方法

前に踏み出す力（アクション）、考えぬく力（シンキング）、チームで働く力（チームワーク）を重視する。個人ワークやグループワークを取り入れる。

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小テスト：10% 授業内容の理解度を確認するために実施するレポート：10% 授業内容の理解度を確認するために実施する成果発表：20% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する平常点：10% 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

授業の冒頭で「最新産業動向」について簡単な解説を行う。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評価を受けることができないので注意すること。

教科書教材

講義に使用したスライド、資料の一部を講義後にpdfで共有する。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 | 講義オリエンテーション：講義内容のオリエンテーションと前期授業の振り返り |
| 第2回 | 就職活動の基礎知識：就職活動の流れやインターンシップなどの全体像を理解する |
| 第3回 | ゲーム産業の基礎知識：そもそも産業とは何か？ そしてゲーム産業とは何か？を理解する |

| | |
|------|---|
| 第4回 | ビジネスモデルの基礎知識：ビジネスモデルの基礎知識について理解する |
| 第5回 | ゲーム業界の仕事について①：ゲーム業界の仕事について理解する |
| 第6回 | ゲーム業界の仕事について②：ゲーム業界の仕事について理解する |
| 第7回 | 就職活動に必要な文章の書き方①：就職活動に必要な書類（履歴書・エントリーシートなど）を書けるようになる |
| 第8回 | 就職活動に必要な文章の書き方②：企画書・仕様書などゲーム開発の文書を書けるようになる |
| 第9回 | 面接試験とグループワークの対策：面接の試験の対策法とグループワーク試験の対策法を身につける |
| 第10回 | ゲーム業界が求める人物像：ゲーム業界が求める人物像とキャリアデザインについて理解する |
| 第11回 | 2年後、5年後、10年後の未来：ゲーム業界、2年後、5年後、10年後の予想図について理解する |
| 第12回 | 全体のまとめ |