

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四年制 ゲームプログラマーコース											
キャリアデザイン4											
対象	2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	石倉 広也、山本 敦			実務経験	無	職種					
授業概要											
クリエイターとして必須な知識を養います。就職のために必要な対策を行います。											
到達目標											
職業観が身につく、社会人として働くこと、職業につくことの意義を理解する。 業界研究と分析により、業界と自分の接点を見出し、就職活動を積極的に進められるようにする。											
授業方法											
キャリアに関連した講義、個人別のワークを用いキャリアプランニングを行う。また、ゲーム性を取り入れたグループワークにおいて様々なテーマに取り組み、グループ内の意識共有を図る。 業界研究においては関連企業の採用担当者、クリエイター、卒業生、上級生などの業界に関する講義を受け、業界の知識を身につける。 個人ワークでは興味のある企業をリサーチしレポートをまとめ、提出する。											
成績評価方法											
試験・課題 20% 個人、グループワークの課題について評価する。レポート 20% 授業内容の理解度を確認するために実施する。成果発表（口頭・実技） 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 40% 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											
学生個々に進捗状況や志向が異なるため、定期的な面談を交え、個別対応を行う。授業時限数の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											
適宜レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	キャリアガイダンス13：目標設定条件を考える。自己変革導入を行う。										
第2回	キャリアガイダンス14：PDCAサイクルについて。意識の変化をはかる。										
第3回	キャリアガイダンス15：自己肯定感について自己分析導入を行う。										

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四年制 ゲームプログラマーコース	
キャリアデザイン4	
第4回	キャリアガイダンス16：自己発見ワーク（1）障害になるものを特定する、劣等感になるものを特定する。
第5回	キャリアガイダンス17：自己発見ワーク（2）ストレスになるものを特定する、モチベーションの源を特定する。
第6回	キャリアガイダンス18：行動変容プログラム（1）コーチング1 目的志向型プログラムを行う。
第7回	キャリアガイダンス19：行動変容プログラム（2）コーチング2 問題解決型プログラムを行う。
第8回	キャリアガイダンス20：業界研究講義6（関連企業）
第9回	キャリアガイダンス21：業界研究講義7（関連企業）
第10回	キャリアガイダンス22：業界研究講義8（関連企業）
第11回	キャリアガイダンス23：業界研究講義9（関連企業）
第12回	キャリアガイダンス24：業界研究講義10（関連企業）