

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7											
対象	4年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	石倉 広也、山本 敦			実務経験	無	職種					
授業概要											
就職内定のために、これまで身につけたスキルのさらなる向上をめざします。											
到達目標											
卒業後の進路決定を目標とする。具体的には、就職内定のためにに必要な各種選考（履歴書、筆記試験、作品（ポートフォリオ）、面接）で結果を残すためのスキルを得ることを目標とする。また、それらを個々でセルフチェック出来るようにする。そのための方法を個人面談等で提示し、就職活動を効率的かつ円滑に進められるようにする。											
授業方法											
履歴書の更なる向上。（必要に応じて、企業の担当者などから直接アドバイスをいただくことも行う）卒業後の進路に関して未決定者への誘導。定期試験は授業計画に組み込まない。											
成績評価方法											
レポート 50% 履歴書・エントリーシートの作成と精度を重視する。平常点 50% 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1：コミュニケーションワークショップ										
第2回	キャリアガイダンス2：勤労観・職業観ワークショップ										
第3回	個人面談：履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接										

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7	
第4回	個人面談：履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接
第5回	個人面談：履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接
第6回	個人面談：履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接
第7回	個人面談：履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接
第8回	業界研究：業界研究講義1（関連企業）
第9回	業界研究：業界研究講義2（関連企業）
第10回	業界研究：業界研究講義3（関連企業）
第11回	業界研究：業界研究講義4（関連企業）
第12回	業界研究：業界研究講義5（関連企業）