

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
キャリアリテラシー 1											
対象	1 年次	開講期	通年	区分	必修	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	臺野 興憲			実務 経験	有	職種	撮影監督				
担当教員紹介											
撮影監督。有限会社スタジオジュニオに制作進行にて入社。 株式会社ゴンゾでは撮影監督を努め、2001年より日本工学院入職。 アニメーションコースをまとめ、業界知識研修や実習授業を担当。											
授業概要											
この科目を受講する学生は、社会的活動が協働の場であることを理解し、これまで体験してきた競争の場とは異なる考え方や能力が求められることを意識できるようになる。これから社会人になるにあたり、どのような人間的資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。											
到達目標											
この科目では、学生が、日々活動している社会の中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、社会にでてから活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標とする。											
授業方法											
この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。授業中での行動を通じて、学生の「クリエイティブスキル」を育成していく。この授業に主体的に参加する学生が、自分の「キャリアデザイン」を自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目指す。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価									
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									
平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。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（詳しくは、最初の授業で説明）。業界の動きや状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、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。											
教科書教材											
必要に応じて授業にて資料配布を行う											
回数	授業計画										
第1回	この授業についての説明と内容の理解										
第2回	仕事や働き方を選ぶ基準について理解する①										
第3回	仕事や働き方を選ぶ基準について理解する②										
第4回	自分が大切にしていることが何かを把握する①										
第5回	自分が大切にしていることが何かを把握する②										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
キャリアリテラシー 1	
第6回	専門学校で求められることと社会が必要としていることを理解する①
第7回	専門学校で求められることと社会が必要としていることを理解する②
第8回	アニメーション業界を中心に業種と企業について理解する①
第9回	アニメーション業界を中心に業種と企業について理解する②
第10回	マンガ業界を中心に業種と企業について理解する①
第11回	マンガ業界を中心に業種と企業について理解する②
第12回	ゲーム業界を中心に業種と企業について理解する①
第13回	ゲーム業界を中心に業種と企業について理解する②
第14回	アニメーション業界における職種を理解する
第15回	アニメ、マンガ、ゲーム業界についてレポート課題提出