

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制/CGデザイナーコース											
キャリアデザイン1											
対象	3年次	開講期	前期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	鈴木 伸幸			実務 経験	有	職種	3DCGアーティスト				
担当教員紹介											
大手ゲーム制作会社においてCGアーティストとしてゲーム開発に従事。プロの技の伝授のほか、教育現場でも経験も豊富であるため学生のCG技術のレベルアップに貢献。											
授業概要											
この科目では、就職を目的とする学生がスムーズに就職活動を始められるように、自己分析から履歴書作成、ポートフォリオ・デモリール等の就職作品の制作まで一貫して学ぶ。その他、昨今企業から求められるオンライン形式のポートフォリオサイトの準備についても学ぶ。学生それぞれの希望する職種が異なるため、主に個別指導が中心となる。											
到達目標											
以下の項目の習得を目指す 1. 就職活動、就職後に社会人として必要なビジネスマナーを身につける 2. 自身について客観的に理解し、的確に自己分析を行い、自己PRができるようになる 3. 履歴書を完成させる 4. ポートフォリオ・デモリールを完成させる											
授業方法											
まずは自身の客観的な理解を深めるために、自己分析・他者分析を行い、自身について理解する。その結果から自己PRを完成させ、履歴書の基本的なマナーを踏まえて履歴書の骨格を完成させる。その他応募書類の事前添削なども随時実施する。ポートフォリオ・デモリールに関しては各学生のこれまでの学習熟度を確認し、足りない部分の補完、伸ばす部分の増強のアドバイスをを行い、応募時にスムーズに作品が提出できるように準備を行う。オンラインポートフォリオ等のサービスも積極的に利用する。											
成績評価方法											
試験・課題 50% レポート・課題等の完成度について評価 平常点 50% 授業参加態度によって評価を行う											
履修上の注意											
この授業では、理由のない出席遅刻は認めない 授業時数の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											
必要のある場合、各回の授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	前年度に各自が学んだ事のポストモーテムを行い、今年度の学業に活かす										
第2回	前年度ポストモーテムから今年度の作品制作の計画を策定し、計画性を養う										
第3回	ポートフォリオに求められる情報について学び、自らのポートフォリオのコンテンツ（これまでの課題画像など）を準備する										
第4回	ポートフォリオのテンプレートデザインのコツについて学び、ラフデザイン案を数点考案する										
第5回	自信のある作品を素材として、ポートフォリオの見開き2ページ分の仮制作を行う										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制/CGデザイナーコース	
キャリアデザイン1	
第6回	ポートフォリオの見開き2ページ分の仮制作を行い、教員のフィードバックを受け改善点について把握・検討する
第7回	ペアに分かれて他者分析を行い、自らが他者からどのように見られているのかについて知る
第8回	他者分析の結果を基に、自己分析を行い、自身について理解を深める
第9回	企業に提出する想定で自己PR文を作成、教員のフィードバックを受け、改善点について理解・検討する
第10回	企業に応募する際に必要となる送付書を想定して作成し、そのマナーについて理解する
第11回	ポートフォリオにこれまでの課題・自主制作作品を収録して制作を進める
第12回	ポートフォリオにこれまでの課題・自主制作作品を収録して制作を進める
第13回	ポートフォリオを提出し教員のフィードバックを受け、今後の改善計画をまとめる
第14回	個別に模擬面接を受け、教員のフィードバックについて理解し、面接対策を練る
第15回	個別に模擬面接を受け、教員のフィードバックについて理解し、面接対策を練る