

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3											
対象	4 年次	開講期	前期	区分	必修	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、3年次に引き続き、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。学生それぞれの就職準備の進捗と希望する職種が異なるため、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業習熟度を確認し、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。 内定承諾済みの学生については、作品のブラッシュアップ指導を行う。											
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	前期の就職準備の進捗について見直し、後期の計画を検討する										
第2回	ポートフォリオ作品をオンラインポートフォリオサイトにデジタル版としてアップする手法を学ぶ										
第3回	ポートフォリオ作品をオンラインポートフォリオサイトにデジタル版としてアップする手法を学ぶ										
第4回	職種に合わせたデモリールについて理解し、自らの作品に合ったデモリールの内容を検討する										
第5回	職種に合わせたデモリールについて理解し、自らの作品に合ったデモリールを作成する										

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3	
第6回	職種に合わせたデモリールについて理解し、自らの作品に合ったデモリールを作成する
第7回	職種に合わせたデモリールについて理解し、自らの作品に合ったデモリールを作成し、オンラインサイトにアップロードする
第8回	前期に作成したポートフォリオへのページ追加・作品追加の計画を練る
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	企業応募時に必要となる送付書、自己PR文面、志望動機文面等の再チェックを受け、改善を行う
第11回	ポートフォリオ・デモリールのブラッシュアップ作業
第12回	ポートフォリオ・デモリールのブラッシュアップ作業
第13回	ポートフォリオ・デモリールのブラッシュアップ作業
第14回	ポートフォリオ・デモリール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15回	後期に向け、これまでの次就職活動の総括を行い、後期の過ごし方について改めて目標を検討する