

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／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通

キャリアデザインⅡ

対象	1年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	東 充世			実務経験	有	職種	就職指導講師				

担当教員紹介

担当教員は、教員免許を取得、ゲーム会社にて企画職・宣伝職を経て、現在は就職指導担当教員として就職指導と連動した授業を行っている。各ゲーム・IT企業のニーズを熟知した授業を展開し高い進路決定率を誇っている。

授業概要

日本の就職活動における、能力試験、履歴書、自己アピール、といった各種対策を行う。同時に社会人に必須のビジネススキルの基礎力も養う。能力試験は模擬テストを半期を通して数回繰返す。履歴書は自己アピールを添削してクオリティを高め、そうした準備の中で、面接における話の引き出しを整理して、確実に増やしていく。

到達目標

1. SPIを始めとする能力試験・適性試験に慣れ、読解力・情報処理能力を上げる
2. 履歴書、特に自己アピールの書くことができるようになる
3. 面接における話し方、立ち振舞、アピールポイント ※1分間自己アピールができる

授業方法

就職試験に必要なSP試験対策・履歴書作成・面接対策の3分野に分けて指導を行う。SP試験対策：講義テキスト(学習のポイント)学習と繰り返しのテスト型演習で実践力を養う。履歴書作成：ビジネス文書の基本とTPOに合わせたライティング技術を習得、テキスト学習と課題提出・評価で文書作成能力を定着させる。面接対策：動画・テキスト学習と双方向型のオンライン実践演習をこなし(特にオンライン採用面接対策)、就戦面接試験のスキルを養う。

成績評価方法

試験・課題	60%	試験と課題ともに総合的に評価
成果発表	20%	授業内に行われる発表方法、内容について評価
平常点	20%	授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価

履修上の注意

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、社会人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。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。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。

教科書教材

毎回授業にて資料を提示する
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	ガイダンス、SPI試験対策のポイントビジネスマナーの重要性、ビジネスシーンでの話し方①(オンライン面接のポイント含む)
第2回	SP模擬試験1回目実施
第3回	履歴書の書き方・伝わる文章の書き方①自己アピール400字作成(5回目用課題)
第4回	SP模擬試験2回目実施
第5回	ビジネスシーンでの話し方② 入退室マナーロープレ、1分間自己アピール

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／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
キャリアデザイン2	
第6回	SP模擬試験3回目実施
第7回	名刺作成(※ゲーム業界志望者らしいもの)
第8回	SP模擬試験4回目実施
第9回	会社訪問時ロープレ
第10回	SP模擬試験5回目実施(※実力がどのくらい着いたか最終確認+評価)
第11回	模擬面接(グループ)
第12回	電話応対、ビジネス文書作成(添え状作成・メール作成・宛名書き)郵送物の扱い
第13回	模擬面接(個人)③
第14回	総合ロープレ
第15回	添え状・履歴書・自己PR文