

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											
クリエイティブゼミ 1											
対象	4 年次	開講期	前期	区分	選択	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	東 充世			実務 経験	有	職種	就職指導教員				
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											
就職活動に必要な知識、技術の習得を目指す。自己分析、業界研究、企業研究、履歴書作成、面接対策など全体講義と個別対応で進めつつ、定期的に企業様をお招きしての業界セミナー、会社説明会の実施、キャリアカウンセラーによる指導、就職エージェントによる支援により進路決定に向けての就職支援を目的とする。											
到達目標											
自己分析、業界研究を通じて就職活動に実際に利用できる履歴書を完成させる。面接指導、就職活動を通じ、担当教官の指示を仰ぎつつ自らの進路を決定することを目指す。											
授業方法											
就職活動の流れ、求人票の見方からはじめ、業界研究、企業研究を重ね自分が望む職種、会社を見つけさせる。応募書類の作成（履歴書、各種証明書）自己PRなどを個別対応できめ細かく指導しながら、面接対策、就職活動を振り返り望む企業に積極的に応募するよう指導を行う。											
成績評価方法											
試験・課題 成果発表 平常点	40% 40% 20%	進路決定によって評価 授業内に行われる指導によって評価 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	就職活動の流れ、働くことに対する意識付け、就職活動に必要なものの再確認										
第2回	高等学校までの自分を振り返り、自分について研究する										
第3回	自分の長所、短所などから自己PRポイントを見つける										
第4回	業界についての知識を身につける										
第5回	業界の職種を理解し、自分が目指す分野を研究する										

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／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
クリエイティブゼミ 1	
第6回	業界の企業、会社の規模、求人票の見方などを理解する
第7回	自分にあった企業を見つけ、会社説明会などに参加する
第8回	自分にあった企業を見つけ、会社説明会などに参加する
第9回	本番を想定しての模擬面接によって自己PRできるよう練習を重ねる
第10回	業界について、仕事について直接、企業様からのお話を聞く
第11回	就職エージェントによる就職支援イベントを実施する
第12回	個人ワーク、グループワークを通じて面接対策を行う
第13回	個人ワーク、グループワークを通じて面接対策を行う
第14回	個人ワーク、グループワークを通じて面接対策を行う
第15回	自己の就職活動を振り返り今後に活かす