

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3											
対象	2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	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											
就職活動において、自己アピールに利用できる研究を行い、効果的な発表を実施できるスキルを磨く。											
到達目標											
1. 各自で設定した研究テーマをまとめあげる 2. プレゼン資料をもとに、効果的な発表ができる 3. 就職活動において十分通用する研究を行うことができる											
授業方法											
学生各自で設定した研究テーマに基づき、研究をプレゼン資料として準備、発表を行う。また、学生間で評価しあうことにより、相互成長を促すことができる。											
成績評価方法											
課題	40%	課題の提出状況による評価									
成果発表	40%	授業内に行われる発表による評価									
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	就職活動に必要なものは何か、確認する										
第2回	研究テーマを決定する										
第3回	1周目 テーマに従った研究										
第4回	1周目 テーマに従った研究										
第5回	1周目 プレゼンテーション										

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3	
第6回	1周目 学生間で評価しあう
第7回	2周目 テーマに従った研究
第8回	2周目 テーマに従った研究
第9回	2周目 プレゼンテーション
第10回	2周目 学生間で評価しあう
第11回	3周目 テーマに従った研究
第12回	3周目 テーマに従った研究
第13回	3周目 プレゼンテーション
第14回	3周目 学生間で評価しあう
第15回	全体振り返り