

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通											
ビジネススキル2											
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											
社会人として活躍するために必要なビジネスマナー・コミュニケーション力を習得し、就職活動に備える。また、ロールプレイングやグループワークにより主体性と協働性を養い、コミュニケーション能力の向上を図る。											
到達目標											
以下、二つを習得する。 1. 就職活動及び良い人間関係を築くために必要な意識と、コミュニケーション力・ビジネスマナーを習得する。 2. 当たり前のことを当たり前に行える。自ら目標を持ち、考えながら責任ある行動ができる、自立性やチャレンジ性などのヒューマンスキル（人間力）を高める。											
授業方法											
1. 個人ワーク、グループワーク、フィードバックの流れで進み、主体的に課題に取り組む姿勢、周囲との協働で成果を出す姿勢を習得する。 2. 他者の意見を理解し、自分の意見を相手に伝えることを繰り返すことで、表現力やコミュニケーション力を培う。 3. ビジネスマナーの基本を、ロールプレイングで「わかる」から「できる」まで身につける。											
成績評価方法											
試験・課題	40%	定期試験によって評価									
成果発表	40%	授業内に行われるロールプレイング、グループワークによって評価									
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	第一印象の重要性を理解し、好感をもたれる基本動作をロールプレイングにより身につける										
第2回	傾聴の重要性を理解し、ロールプレイングにより実践し身につける										
第3回	伝わりやすい話し方のポイントを理解する。グループ発表により上手に話す力を養う										
第4回	ワークにより、ビジネスメールの書き方と、文書作成時の言葉遣いを理解する										
第5回	ロールプレイングをとおして、電話対応の言葉遣いと話し方を習得する										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
ビジネススキル2	
第6回	企業訪問時の立ち居振る舞い・言葉遣いのポイントを習得する
第7回	グループワークをととして、企業訪問時のポイントを習得する
第8回	グループワークをととして、コミュニケーション力の向上を図る
第9回	ワークにより、エントリーシート2大質問の書き方を理解する
第10回	ワークにより、エントリーシート2大質問の書き方を理解する
第11回	グループディスカッションの進め方とポイントを習得する
第12回	面接時の心構え・立ち居振る舞い・言葉遣いを習得する
第13回	面接時の心構え・立ち居振る舞い・言葉遣いを習得する
第14回	面接時の心構え・立ち居振る舞い・言葉遣いを習得する
第15回	後期内容の総復習を行います