

2023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2											
対象	3 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	金光 拓也 坂本 晴香			実務 経験	有	職種	エディター/コンポジター				
担当教員紹介											
武蔵野美術大学映像学科、オースティン・ピイ州立大学美術学部卒業後、日本映像業界の大手企業においてCMエディター、コンポジター、VFXアーティストとして活躍。											
授業概要											
前期に引き続き2年次までに準備したポートフォリオ・デモリールのブラッシュアップを目指す。具体的には授業時間内に実施される企業説明会で企業の採用担当者のアドバイスをもらいながら作品の充実を目指す。 就職を見据え、希望職種に合わせた指導を得ながら、ポートフォリオを充実させるための指導のみならず、企業応募のための履歴書・エントリーシートの添削などのサポートを得ながら業界内定を得るための就活の動き方を身につける。											
到達目標											
以下の項目の習得を目指す 1．就職活動中、卒業後に役に立つポートフォリオ・リールを完成させる 2．企業説明会を通じ業界・企業について学び、理解を深める 3．企業説明会で自身の方向性と企業理念との相性を確認した上で実際に応募の行動に繋げる											
授業方法											
担当教員と学生とでこまめな個別面談を実施し、各学生の就活の進捗を確認しながら次の中期的マイルストーンを設定し、実際のアクションに繋がれるよう指導を行う。 不定期に企業説明会を実施し、企業と学生とのマッチングを促進する。 オンライン参加または登校対面授業のハイブリッド形式となるが、企業説明会はできる限り対面で実施する。											
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	面談を行い新年度の作品制作の方向性について指導教員と話し合う①										
第2回	面談を行い新年度の作品制作の方向性について指導教員と話し合う②										
第3回	企業説明会（不定期のため回が入れ替わる可能性あり）①										
第4回	面談で大まかに定めた作品制作・就活の計画をスケジュールリングし、今後の動きについてまとめる 計画したポートフォリオ・リールのブラッシュアップの自主制作①										
第5回	ポートフォリオ・リールのブラッシュアップの自主制作②										

2023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2	
第6回	企業説明会（不定期のため回が入れ替わる可能性あり）②
第7回	ポートフォリオ・リールのブラッシュアップの自主制作③
第8回	ポートフォリオ・リールのブラッシュアップの自主制作④
第9回	企業説明会（不定期のため回が入れ替わる可能性あり）③
第10回	ポートフォリオ・リール中間チェックを含む進捗確認面談①
第11回	ポートフォリオ・リール中間チェックを含む進捗確認面談②
第12回	企業説明会（不定期のため回が入れ替わる可能性あり）④
第13回	企業説明会（不定期のため回が入れ替わる可能性あり）⑤
第14回	卒期への進級を控えた就職活動用のポートフォリオ・リールを完成させ提出①
第15回	卒期への進級を控えた就職活動用のポートフォリオ・リールを完成させ提出②