

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース											
キャリアデザイン6											
対象	3年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義+演習	時間数	30	単位	2
担当教員	石倉 広也			実務経験	有	職種	CGデザイナー・演出				
授業概要											
就職活動のためのキャリアパスの構築、履歴書・ポートフォリオ作成、筆記・面接試験対策等を行います。											
到達目標											
職業観が身につく、社会人として働くこと、職業につくことの意義を理解する。業界研究と分析により、業界と自分の接点を見出し、就職活動を積極的に進められるようにする。履歴書、エントリーシートの基本形が完成する。											
授業方法											
前半の授業では、基本的なビジネス知識、ビジネスマナー、服装マナーの習得講座、ビジネス検定3級、就職模試の対策講座を実施する。後半の特別講義については、映像制作、ゲーム、アニメ制作の3分野の現役クリエイター、ディレクターをゲスト講師に迎え、それぞれの現場での業務と就職に必要なスキルのレクチャーを実施する。服装マナーについては、服装コーディネーターによるレクチャーを行う。											
成績評価方法											
試験・課題(20%)：個人、グループワークの課題について評価するレポート(20%)：授業内容の理解度を確認するために実施する成果発表（口頭・実技）(20%)：授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する平常点（40%） 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
学生個々に進捗状況や志向が異なるため、定期的な面談を交え、個別対応を行う。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
適宜レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	キャリアガイダンス13：本年度の就職活動動向について：担当C S C										
第2回	キャリアガイダンス14：自己分析ワークショップ 自己PR文を書く準備										
第3回	キャリアガイダンス15：就職活動対策（キャリアサポートセンターの利用方法、J-Navi活用法）：担当C S C										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース	
キャリアデザイン6	
第4回	キャリアガイダンス16：就職模擬試験
第5回	キャリアガイダンス17：就職マナー講座：担当C S C
第6回	キャリアガイダンス18：就職マナー、服装講座：担当C S C
第7回	キャリアガイダンス19：グループワーク（履歴書の添削と発表会）、ディスカッション：担当C S C
第8回	キャリアガイダンス20：自己分析ワークショップ 履歴書の作成方法（自己PRと志望動機のドラフト制作）
第9回	キャリアガイダンス21：自己分析ワークショップ 履歴書の作成方法（エントリーシートの書き方）
第10回	キャリアガイダンス22：グループワーク（エントリーシートのグループ内発表会）ディスカッション：担当C S C
第11回	キャリアガイダンス23：面接対策・発声・入退出マナー：担当 C S C
第12回	キャリアガイダンス24：まとめ（履歴書提出）