

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームCGデザイナーコース
授業科目	キャリアデザイン2
必選	選
年次	3年次
実施時期	後期
種別	講義+演習
時間数	30
単位数	2
担当教員	坂本 晴香
実務経験	無
実務経験職種	
授業概要	・就職活動で必要となる企業研究の一環として毎週企業を招き、ポートフォリオ、デモリールの指導を受けたり、応募のきっかけを得たりすること ・担任や進路担当教員との面談、相談を通して、よりスムーズに進路決定をすること ・作品のブラッシュアップのポイントを押さえること
到達目標	到達目標A：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 到達目標B：進路決定者や進路に作品不要な学生は、自分の作成する作品を決定し、1作品以上完成させる 到達目標C：企業説明会を通じ業界・企業について学び、理解を深める 到達目標D：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	・説明会(マッチングイベント)参加企業の担当者から直接話を聞いたり作品講評をしてもらう ・マッチングイベント参加企業の人事担当者や現場担当者から作品のアドバイスを受け、作品のブラッシュアップを行う ・企業との相性がよい学生は積極的に担当者と直接コミュニケーションを取り始める ・専任教員に作品等の進捗状況を確認してもらい、滞りなく就職活動を進められるようアドバイスを受ける
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	授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない 教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない
教科書・教材	毎回授業にて資料の開示を行う。 参考書・参考資料等は授業中に指示をする。

授業計画	
第1回	ガイダンス：内定者の作品 有名企業内定者の作品レベルとは？客観的に自分と比較しよう。
第2回	進路決定スケジュール① 進路決定までの流れとは？
第3回	C G映像業界以外の進路 業界外の進路のロードマップとは？
第4回	企業研究ツール 企業研究のためのツールとは？
第5回	進路決定スケジュール② 卒業までの計画を立てる
第6回	計画の実行 進路決定の計画を実行に移そう
第7回	自己管理 メンタルの自己管理方法とは？
第8回	計画の実行 進路決定の計画を実行に移そう
第9回	目標と現状 進路における優先順位とは？
第10回	目標と現状 目標と現状のギャップは何か？
第11回	目標と現状 目標と現状のギャップは何か？
第12回	個人制作の完成 今年度の個人制作を完成しよう
第13回	個人制作の完成 今年度の個人制作を完成しよう
第14回	個人制作の完成 今年度の個人制作を完成しよう
第15回	自己実現 卒業後のキャリアデザインとは？