

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームプランナーコース
授業科目	キャリアデザイン3
必選	選
年次	2年次
実施時期	前期
種別	講義+演習
時間数	30
単位数	2
担当教員	東 充世
実務経験	有
実務経験職種	ゲーム企画職
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こと 2. プレゼン資料をもとに、効果的な発表ができること 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こと
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	試験・課題 40% 進路決定によって評価 成果発表 40% 授業内に行われる指導によって評価 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
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

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
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

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームプログラマーコース
授業科目	キャリアデザイン3
必選	選
年次	2年次
実施時期	前期
種別	講義+演習
時間数	30
単位数	2
担当教員	東 充世
実務経験	有
実務経験職種	ゲーム企画職
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こと 2. プレゼン資料をもとに、効果的な発表ができること 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こと
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	試験・課題 40% 進路決定によって評価 成果発表 40% 授業内に行われる指導によって評価 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
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

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
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