

科目名	キャリアデザイン 1							年度	2025
英語科目名	Career Design 1							学期	後期
学科・学年	ゲームクリエイター科 1年次	必／選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	布川 麻理	教員の実務経験		有	実務経験の職種		就職アドバイザー		
【科目の目的】 就職活動を目前に控え、その準備を行います。 就活の流れの理解、業界理解、業界の就職活動の特徴の理解、履歴書作成、面接対策、筆記試験対策を行います。 企業との連携により説明会の実施を行うこともあります。 模擬試験、模擬面接等も行います。									
【科目の概要】 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】 ゲーム業界、IT業界を正しく理解する。 就職活動の流れを理解する。 業界の就職活動の特徴を理解する。 履歴書を完成させる。 基本的な面接スキルを習得する。 筆記試験（SPI等）のポイントを理解する。									
【授業の注意点】 授業中はメモを取ること。 適宜資料を配布するが、口頭のための説明もあるので注意して聞くこと。 万一、遅刻や欠席の場合は必ず担任に連絡すること。 ただし、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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい		レベル3 ふつう		レベル2 あと少し		レベル1 要努力	
到達目標 A	就活の流れを理解し、学科で準備した就活書類を理解している。			就活の流れを理解している。				就活の流れを理解していない。	
到達目標 B	関連業界の仕事内容を理解し、志望企業を選定できている。			関連業界の業種、仕事内容を理解している。				関連業界の業種、仕事内容を理解していない。	
到達目標 C	履歴書が完成している。			履歴書が不完全ながら書けている。				履歴書用がまったく書けていない。	
到達目標 D	全ての筆記試験（SPI、CAB、GAB）の準備ができている。			筆記試験について一部の準備はできている。				筆記試験の準備ができていない。	
到達目標 E	模擬面接を受けている。面接の対策ができている。			模擬面接を受けている。自分の課題を把握している。				模擬面接を受けていない。面接の準備ができていない。	
【教科書】 筆記試験用のテキストを随時選定									
【参考資料】 随時、レジュメ・資料を配布する。									
【成績の評価方法・評価基準】 履歴書などの提出物、及び随時行う確認テスト、模擬試験、模擬面接の点数をもとに評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

