

日本工学院八王子専門学校A1:	開講年度	2019年度(平成31年度)	科目名	キャリアデザイン7
科目基礎情報				
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース ゲームプランナーコース ゲームCGデザイナーコース	開設期 前期
対象年次	4年次	科目区分	選択	時間数 45時間
単位数	3単位	授業形態	講義	
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。			
担当教員情報				
担当教員	石倉 広也・山本 敦・豊田 純子		実務経験の有無・職種	有・キャリアプランナー
学習目的				
<p>就職活動に鑑み、就職受験に望むための準備また就職活動をスムーズに行うための学習を行う。</p> <p>完成度の高い履歴書・エントリーシートを作成できるよう、進捗の個人差を埋めるため、個人対応の回数を増やし、個々のカスタマイズを重視する。また、集団面接・個人面接対策も適宜行う。</p>				
到達目標				
<p>卒業後の進路決定を目標とする。具体的には、就職内定のために必要な各種選考(履歴書、筆記試験、作品(ポートフォリオ)、面接)で結果を残すためのスキルを得ることを目標とする。また、それらを個々でセルフチェック出来るようにする。そのための方法を個人面談等で提示し、就職活動を効率的かつ円滑に進められるようにする。</p>				
教育方法等				
授業概要	<p>履歴書の更なる向上(必要に応じて、企業の担当者などから直接アドバイスをいただくことも行う)</p> <p>卒業後の進路に関して未決定者への誘導</p> <p>定期試験は授業計画に組み込まない。</p>			
注意点	<p>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。</p> <p>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。</p>			
評価方法	種別	割合	備 考	
	試験・課題	0%		
	小テスト	0%		
	レポート	50%	履歴書・エントリーシートの作成と精度を重視する	
	成果発表 (口頭・実技)	0%		
	平常点	50%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する	
授業計画(1回~12回)				
回	授業内容	各回の到達目標		
1回	キャリアガイダンス1	コミュニケーションワークショップ		
2回	キャリアガイダンス2	勤労観・職業観ワークショップ		
3回	個人面談	履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接		
4回	個人面談	履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接		
5回	個人面談	履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接		
6回	個人面談	履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接		
7回	個人面談	履歴書・ES添削・メタ認知法模擬面接		
8回	業界研究	業界研究講義1(関連企業)		
9回	業界研究	業界研究講義2(関連企業)		
10回	業界研究	業界研究講義3(関連企業)		
11回	業界研究	業界研究講義4(関連企業)		
12回	業界研究	業界研究講義5(関連企業)		