

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	キャリアデザイン5	
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 ゲームビジネスコース ゲームサウンドコース		開設期	前期
対象年次	3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	豊田純子、石倉広也、山本敦			実務経験の有無・職種	有・キャリアプランナー		
学習目的							
来年度の就職活動に向け、ビジネス知識、ビジネスマナー、業界研究の知識を身につける。社会で求められている勤労観、職業観を意識した人間力を育成し、就職力の向上を図る。設定された企業の採用担当者やクリエイターを招いての特別講義や会社説明会などを受講し、業界研究を進め、関連業界の知識を高める。							
到達目標							
職業観が身につき、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。							
教育方法等							
授業概要	キャリアに関連した講義、個人別のワークを用いキャリアプランニングを行う。また、ゲーム性を取り入れたグループワークにおいて様々なテーマに取り組み、グループ内の意識共有を図る。業界研究においては関連企業の採用担当者、クリエイター、卒業生、上級生などの業界に関する講義を受け、業界の知識を身につける。個人ワークでは興味のある企業をリサーチレポートをまとめ、提出する。						
注意点	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。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	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				
	小テスト	0%					
	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				
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			コミュニケーションワークショップ			
3回	キャリアガイダンス3			勤労観・職業観ワークショップ			
4回	キャリアガイダンス4			勤労観・職業観ワークショップ			
5回	キャリアガイダンス5			勤労観・職業観ワークショップ			
6回	キャリアガイダンス6			勤労観・職業観ワークショップ			
7回	キャリアガイダンス7			勤労観・職業観ワークショップ			
8回	キャリアガイダンス8			業界研究講義1（関連企業）			
9回	キャリアガイダンス9			業界研究講義2（関連企業）			
10回	キャリアガイダンス10			業界研究講義3（関連企業）			
11回	キャリアガイダンス11			業界研究講義4（関連企業）			
12回	キャリアガイダンス12			業界研究講義5（関連企業）			