

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6	
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	後期	
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、基本的なビジネス知識、ビジネスマナー、服装のマナーを身につける。前半は、キャリアサポートスタッフと連携の上、社会人として必要な基礎知識に関する講義によって就職活動における、マナーと対策方法を身につける。							
到達目標							
職業観が身につくこと、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。履歴書、エントリーシートの基本形が完成する。							
教育方法等							
授業概要	前半の授業では、基本的なビジネス知識、ビジネスマナー、服装マナーの習得講座、ビジネス検定3級、就職模試の対策講座を実施する。後半の特別講義については、映像制作、ゲーム、アニメ制作の3分野の現役クリエイター、ディレクターをゲスト講師に迎え、それぞれの現場での業務と就職に必要なスキルのレクチャーを実施する。服装マナーについては、服装コーディネーターによるレクチャー、実技の実習を行う。						
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13			本年度の就職活動動向について：担当C S C			
2回	キャリアガイダンス14			自己分析ワークショップ 自己PR文を書く準備：担当 豊田			
3回	キャリアガイダンス15			就職活動対策（キャリアサポートセンターの利用方法、J-Navi活用法）：担当C S C			
4回	キャリアガイダンス16			就職模擬試験			
5回	キャリアガイダンス17			就職マナー講座：担当C S C			
6回	キャリアガイダンス18			就職マナー、服装講座：株式会社AOKI			
7回	キャリアガイダンス19			グループワーク（履歴書の添削と発表会）、ディスカッション：担当C S C			
8回	キャリアガイダンス20			自己分析ワークショップ 履歴書の作成方法（自己PRと志望動機のドラフト制作）：担当 豊田			
9回	キャリアガイダンス21			自己分析ワークショップ 履歴書の作成方法（エントリーシートの書き方）：担当 豊田			
10回	キャリアガイダンス22			グループワーク（エントリーシートのグループ内発表会）ディスカッション：担当C S C			
11回	キャリアガイダンス23			面接対策・発声・入退出マナー：担当 C S C			
12回	キャリアガイダンス24			まとめ（履歴書提出）			