

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 4	
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	2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							
業界研究、CG、制作論、専門教養、一般教養など基礎知識を学び、自己分析などを経てキャリアパスの構築を行います。							
到達目標							
職業観が身につく、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しレポートをまとめ、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13			目標設定条件を考える。自己変革導入を行う。			
2回	キャリアガイダンス14			PDCAサイクルについて。意識の変化をはかる。			
3回	キャリアガイダンス15			自己肯定感について自己分析導入を行う。			
4回	キャリアガイダンス16			自己発見ワーク（1）障害になるものを特定する、劣等感になるものを特定する。			
5回	キャリアガイダンス17			自己発見ワーク（2）ストレスになるものを特定する、モチベーションの源を特定する。			
6回	キャリアガイダンス18			行動変容プログラム（1）コーチング1 目的志向型プログラムを行う。			
7回	キャリアガイダンス19			行動変容プログラム（2）コーチング2 問題解決型プログラムを行う。			
8回	キャリアガイダンス20			業界研究講義6（関連企業）			
9回	キャリアガイダンス21			業界研究講義7（関連企業）			
10回	キャリアガイダンス22			業界研究講義8（関連企業）			
11回	キャリアガイダンス23			業界研究講義9（関連企業）			
12回	キャリアガイダンス24			業界研究講義10（関連企業）			