

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 1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名		開設期	前期
対象年次	1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	講義に使用したスライド、資料の一部を講義後にpdfで共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。				
担当教員情報					
担当教員	平林久和		実務経験の有無・職種	有・ゲームアナリスト	
学習目的					
ゲームを「遊ぶ」対象ではなく「学ぶ」「働く」対象として向かい合う意識を育むことを目的とする。 将来、クリエイターになるために必要スキルは何であるかを自覚し、自ら学習できるようになることを目的とする。 （過去の歴史を見ればわかるように）ゲームビジネスの浮き沈みは激しく、成長する新サービスと、衰退するサービスが混在する。ゲーム産業の中で起きるこの変化を洞察するための確かな情報を獲得し、自ら考える力を持つことが本講座の学習目的である。 2年制の学生にとっては就職活動に必要な基礎知識を身につけることができる。					
到達目標					
学生が視野を広げて日々起きている社会活動全般に興味を持ち、それがゲーム産業とどのように関連しているのか理解することを目標としている。また、受講者はコミュニケーションスキルの向上、キャリアデザインに不可欠な自己分析の方法などを習得できる。					
教育方法等					
授業概要	前に踏み出す力（アクション）、考えぬく力（シンキング）、チームで働く力（チームワーク）を重視する。個人ワークやグループワークを採り入れる。				
注意点	下記授業内容の冒頭で「最新産業動向」について簡単な解説を行う。 キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	10%	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	10%	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	講義オリエンテーション		講師紹介・講義の全体像の概説・キャリアデザインとは何か？		
2回	キャリアデザイン概論1		就活と採用の全体像について理解する		
3回	傾聴とコミュニケーション		傾聴スキルを向上させ、コミュニケーション能力を高める		
4回	キャリアデザイン概論2		キャリアデザインの方法、自己分析と体験の重要性について		
5回	ゲームを考えるための基礎知識1		遊びとは何か？ 遊びと学問		
6回	ゲームを考えるための基礎知識2		ゲームの発達史		
7回	ゲームを考えるための基礎知識3		現代ゲーム産業の概説		
8回	思考力向上のためのワークショップ		プロフェッショナルの考え方を知り、考える力を身につける		
9回	ビジネススキル		ビジネスマナーの基礎知識		
10回	キャリアデザイン概論3		ゲーム業界が求める人物像とキャリアデザイン		
11回	キャリアデザイン概論4		描写力を磨いて書いて自分を伝える力を養う		
12回	まとめ		全体のまとめ		
13回					
14回					
15回					