

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 2	
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	後期
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					
ゲーム業界への就職活動に必要な基礎知識を身につけることができる。将来、ゲーム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的確な情報を獲得し、ゲーム業界で必要とされる人材とは何かを自ら考える力を身につける。					
到達目標					
ゲーム業界への就職活動に必要な履歴書・エントリーシートの作成、面接試験に対応するためのスキルを身につける。また、ゲーム産業とは何かを理解した上で、2年後・5年後・10年後の未来像を考え、ゲーム業界が求める人材とは何かを理解することを目標としている。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も習得する。					
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		講義内容のオリエンテーションと前期授業の振り返り		
2回	就職活動の基礎知識		就職活動の流れやインターンシップなどの全体像を理解する		
3回	ゲーム産業の基礎知識		そもそも産業とは何か？　そしてゲーム産業とは何か？を理解する		
4回	ビジネスモデルの基礎知識		ビジネスモデルの基礎知識について理解する		
5回	ゲーム業界の仕事について①		ゲーム業界の仕事について理解する		
6回	ゲーム業界の仕事について②		ゲーム業界の仕事について理解する		
7回	就職活動に必要な文章の書き方①		就職活動に必要な書類（履歴書・エントリーシートなど）を書けるようになる		
8回	就職活動に必要な文章の書き方②		企画書・仕様書などゲーム開発の文書を書けるようになる		
9回	面接試験とグループワークの対策		面接の試験の対策法とグループワーク試験の対策法を身につける		
10回	ゲーム業界が求める人物像		ゲーム業界が求める人物像とキャリアデザインについて理解する		
11回	2年後、5年後、10年後の未来		ゲーム業界、2年後、5年後、10年後の予想図について理解する		
12回	まとめ		全体のまとめ		
13回					
14回					
15回					