

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	実践実習4A	
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	ゲームビジネスコース			開設期	後期
対象年次	3年次	科目区分	選択			時間数	90時間
単位数	3単位					授業形態	実習
教科書/教材	適宜資料を配布する。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	連携企業、佐野 雅博				実務経験の有無・職種	有・ゲームビジネス	
学習目的							
この科目を受講する学生は、ゲームの品質管理（デバッグ）やゲームイベントの運営など、様々なゲーム関連ビジネスについて、主に企業などと連携した校外実習により就業体験などを通して実践的に学ぶ。業界を支える人材として活躍することはどういう意義を持ち、どのような人間的資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。							
到達目標							
この科目では、学生が、様々なゲーム周辺ビジネスの中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、業界で活躍するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。							
教育方法等							
授業概要	この授業では、主に企業のインターンシップなどを利用し、個人ワークやグループワークを採り入れた就業体験を行う。実践的な就業体験での行動を通じて、社会で生きるための基礎力を育成していく。この授業に主体的に参加する学生が、自分の「キャリアデザイン」を自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目指す。						
注意点	この授業は、学生・教員・企業が密に連携をとりながら進める。実施前に学校・企業間でルールを確認し、覚書として契約を交わす。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	40%	業務課題に対する成果を総合的に評価する				
	平常点	60%	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～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	事前研修（1）			事前研修を学内で行う 就業内容、契約、企業内でのルールなどの説明を受ける			
2回	事前研修（2）			事前研修を学内で行う 就業内容、契約、企業内でのルールなどの説明を受ける			
3回	事前研修（3）			事前研修を学内で行う 就業内容、契約、企業内でのルールなどの説明を受ける			
4回	企業研修（1）			就業体験を行う			
5回	企業研修（2）			就業体験を行う			
6回	企業研修（3）			就業体験を行う			
7回	企業研修（4）			就業体験を行う			
8回	企業研修（5）			就業体験を行う			
9回	企業研修（6）			就業体験を行う			
10回	企業研修（7）			就業体験を行う			
11回	企業研修（8）			就業体験を行う			
12回	企業研修（9）			就業体験を行う			
13回	企業研修（10）			就業体験を行う			
14回	企業研修（11）			就業体験を行う			
15回	企業研修（12）			就業体験を行う			