

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	ビジネススキル2	
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		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	配布レジュメ						
担当教員情報							
担当教員	土井 克仁、白石 美香、内村 佳代子			実務経験の有無・職種	有・ビジネスマナー講師		
学習目的							
社会人として活躍するために必要なビジネスマナー・コミュニケーション力を習得し、就職活動に備えます。また、ロールプレイングやグループワークにより主体性と協働性を養い、コミュニケーション能力の向上を図ることを目的としています。							
到達目標							
以下、二つを習得する。 1. 就職活動及び良い人間関係を築くために必要な意識と、コミュニケーション力・ビジネスマナーを習得する。 2. 当たり前のことを当たり前にできる。自ら目標を持ち、考えながら責任ある行動ができる、自立性やチャレンジ性などのヒューマンスキル（人間力）を高める。							
教育方法等							
授業概要	1. 個人ワーク、グループワーク、フィードバックの流れで進み、主体的に課題に取り組む姿勢、周囲との協働で成果を出す姿勢を 習得する。 2. 他者の意見を理解し、自分の意見を相手に伝えることを繰り返すことで、表現力やコミュニケーション力を培う。 3. ビジネスマナーの基本を、ロールプレイングで「わかる」から「できる」まで身につける。						
注意点	授業中の携帯電話の操作、飲食、居眠り、私語は禁止する。また、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	40%	定期試験によって評価				
	小テスト	%					
	レポート	%					
	成果発表 (口頭・実技)	40%	授業内に行われるロールプレイング、グループワークによって評価				
	平常点	20%	授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価				
授業計画（1回～12回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	オリエンテーション			第一印象の重要性を理解し、好感をもたれる基本動作をロールプレイングにより身につける			
2回	傾聴の重要性			傾聴の重要性を理解し、ロールプレイングにより実践し身につける			
3回	伝わりやすい話し方			伝わりやすい話し方のポイントを理解する。グループ発表により上手に話す力を養う			
4回	ビジネスメールの書き方			ワークにより、ビジネスメールの書き方と、文書作成時の言葉遣いを理解する			
5回	電話応対			ロールプレイングをとおして、電話応対の言葉遣いと話し方を習得する			
6回	企業訪問時のマナー・来客応対			企業訪問時の立ち居振る舞い・言葉遣いのポイントを習得する			
7回	企業訪問のロールプレイング			グループワークをとおして、企業訪問時のポイントを習得する			
8回	社会に求められる人物像とは			グループワークをとおして、コミュニケーション力の向上を図る			
9回	エントリーシート対策			ワークにより、エントリーシート2大質問の書き方を理解する			
10回	グループディスカッション			グループディスカッションの進め方とポイントを習得する			
11回	面接におけるビジネスマナー			面接時の心構え・立ち居振る舞い・言葉遣いを習得する			
12回	後期のまとめ			後期内容の総復習を行います			