

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6	
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	3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	キャリアサポートブック、学校指定の履歴書				
担当教員情報					
担当教員	佐野 雅博		実務経験の有無・職種	無	
学習目的					
就職活動に必要な知識、技術の習得を目指す。自己分析、業界研究、企業研究、履歴書作成、面接対策など全体講義と個別対応を並行しながら進め、定期的に企業を招き、業界セミナー、会社説明会の実施、キャリアカウンセラーによる指導、就職エージェントによる支援により進路決定に向けての就職支援を目的とする。					
到達目標					
自己分析、業界研究を通じて就職活動に実際に利用できる履歴書を完成させる。面接指導、就職活動を通じ、担当教官の指示を仰ぎつつ自らの進路を決定することを目指す。					
教育方法等					
授業概要	就職活動の流れ、求人票の見方からはじめ、業界研究、企業研究を重ね自分が望む職種、会社を見つけさせる。応募書類の作成（履歴書、各種証明書）自己PRなどを個別対応できめ細かく指導しながら、面接対策、就職活動を振り返り望む企業に積極的に応募するようs道を行う。				
注意点	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。遅刻・欠席の際は担任および授業担当者を含め連絡を入れること。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%	進路決定によって評価		
	小テスト	%			
	レポート	%			
	成果発表 (口頭・実技)	40%	授業内に行われる指導によって評価		
	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		就職活動の流れ、働くことに対する意識付け、就職活動に必要なものの再確認		
2回	自己分析①		中学校、高等学校での自分を振り返り、自分について研究する		
3回	自己分析②		自分の長所、短所などから自己PRポイントを見つける		
4回	業界研究①		業界についての知識を身につける		
5回	業界研究②		業界の職種を理解し、自分が目指す分野を研究する		
6回	企業研究①		業界の企業、会社の規模、求人票の見方などを理解する		
7回	企業研究②		自分にあった企業を見つけ、会社説明会などに参加する		
8回	面接対策①		個人ワーク、グループワークを通じて面接対策を行う		
9回	面接対策②		本番を想定しての模擬面接によって自己PRできるよう練習を重ねる		
10回	企業様講義		業界について、仕事について直接、企業様からのお話を聞く		
11回	就職エージェント支援		就職エージェントによる就職支援イベントを実施する		
12回	後期のまとめ		自己の就職活動を振り返り今後に活かす		