

科目名	就職実務 I						
科目名(英)	Job Practice I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	青柳 孝浩		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲームクリエイター科3年						
授業概要	自己分析や企業研究を行い、希望の就職先への内定を目指す。 この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っていく。また、学校求人案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				自己分析を行い履歴書やエントリーシートの作成ができる。	
	○	○				企業研究を行い、自身の進路を選択する事ができる。	
	○	○				面接試験での質疑応答ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.履歴書:自己PRのブラッシュアップ						
	3-6.履歴書:志望動機を考える			履歴書の仕上げ			
	7-10.企業研究:希望業種の企業研究						
	11-14.企業研究:求人が来ている企業の研究			受験に必要な書類、作品の確認と準備			
	15-16.面接練習:自己PR、志望動機について						
	17-20.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方						
	21-22.企業研究:求人が来ている企業の研究						
	23-26.面接練習:自己PR、志望動機について						
	27-30.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方						
評価方法	成績評価は実施しない。 出席率により、R(66%以上)・D(66%以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	授業態度		○	○	○		100%
履修上の注意	特になし						

科目名	企画制作 I						
科目名(英)	Planning and Production I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	照山茂行 真島祐二 青柳孝浩		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品を就職活動にも活用できるようにする。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つのゲームとして完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	3-14.作品制作、進捗確認、個別指導						
	15-16.中間発表会			中間チェック			
	17-26.作品制作、進捗確認、個別指導						
	27-28.作品制作、期末発表準備						
	29-30.期末発表会、講評			最終評価			
評価方法	制作物の提出を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。						

科目名	企画制作Ⅱ						
科目名(英)	Planning and Production Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	照山茂行 真島祐二 青柳孝浩		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品を就職活動にも活用できるようにする。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つのゲームとして完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	4-21.作品制作、進捗確認、個別指導						
	22-24.中間発表会			中間チェック			
	25-39.作品制作、進捗確認、個別指導						
	40-42.作品制作、期末発表準備						
	43-45.期末発表会、講評			最終評価			
評価方法	制作物の提出を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。						

科目名	企画制作Ⅲ						
科目名(英)	Planning and Production Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	照山茂行 真島祐二 青柳孝浩		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	ゲーム制作会社において 開発、企画担当 無線通信機器会社において システムエンジニアとして勤務 コンピュータ関係会社においてシス テムエンジニアとして勤務		
対象学科・学年	ゲームクリエイター科3年						
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品を就職活動にも活用できるようにする。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				一つのゲームとして完成された作品を制作することができる。	
		○				スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-3.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成					
	2	4-21.作品制作、進捗確認、個別指導					
	3	22-24.中間発表会			中間チェック		
	4	25-39.作品制作、進捗確認、個別指導					
	5	40-42.作品制作、期末発表準備					
	6	43-45.期末発表会、講評			最終評価		
評価方法	作品制作の進捗状況および提出された作品の完成度により評価を行う。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。						

科目名	企画制作Ⅳ						
科目名(英)	Planning and Production Ⅳ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	照山茂行 真島祐二 青柳孝浩		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	学習成果を具現化するための作品制作を行い、その作品を就職活動にも活用できるようにする。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つのゲームとして完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-3.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成					
	2	4-21.作品制作、進捗確認、個別指導					
	3	22-24.中間発表会			中間チェック		
	4	25-39.作品制作、進捗確認、個別指導					
	5	40-42.作品制作、期末発表準備					
	6	43-45.期末発表会、講評			最終評価		
評価方法	作品制作の進捗状況および提出された作品の完成度により評価を行う。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	出席が20回に満たない場合は、作品提出の資格を与えない。						

科目名	ビジネス実務						
科目名(英)	Business Practice						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	青柳 孝浩		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	自らの職業観や勤労観といった概念の形成を前提にビジネス常識および、基礎的なコミュニケーション、情報の利活用など、将来、職業人として適応するために身につけておくべき知識を評価する。 社会人として最低限必要なビジネスマナーを学び、JobPass3級の取得を目指す。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					ビジネス用語を理解し、仕事への取り組み方・進め方の概要を説明することができる。	
		○				ビジネス現場における仕事の基本となる8つの意識を説明できる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	キャリアと仕事へのアプローチ					
	2	仕事の基本となる8つの意識					
	3	コミュニケーションとビジネスマナーの基本					
	4	指示の受け方と報告・連絡・相談					
	5	ビジネスにふさわしい話し方と聞き方					
	6	来客対応と訪問の基本マナー					
	7	仕事への取り組み方・進め方					
	8	ビジネス文書の基本					
	9	電話対応					
	10	統計・データの読み方・まとめ方					
	11	情報収集とメディアの活用					
	12	会社を取り巻く環境と経済の基本					
	13	過去問題1 解説					
	14	過去問題2 解説					
15	過去問題3 解説						
評価方法	定期試験を実施する。 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎					90%
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	授業態度				○		10%
履修上の注意	出席が10回に満たない場合は、定期試験受験の資格を与えない。						