

学校法人原田学園 鹿児島キャリデザイン専門学校
授業シラバス

■ 対象入学年度	■ 学科名	■ コース名			
2021年度	クリエイター専攻科				
■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態			
C21PC001	キャリアデザイン			講義	
■ 科目区分 必修／選択	■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数	
一般	必修	1年 通年	45分	30	2
■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴			
クラス担任	専任				
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					

学校生活上必要な書類作成や学校行事(学園祭やイベント大会等)におけるクラス内の話合いを行う「クラス運営」の時間にするとともに、科目「ビジネスマナー」の指導と連携しながら就職活動に必要な知識・技術・心構え等を修得し、スムーズな就職活動に繋げることを目的とする。また、適宜キャリアセンター職員による講義を実施する。

■ 成績評価基準

科目の特性上、成績評価は実施せず、全授業時間数の3分の2以上の出席をもって単位認定を行う。

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

GPA算出除外科目

■ 授業計画

回	授業内容
1 ~ 2	(学校生活およびクラス運営上の取り決め) ①棚と座席の決定 ②各種当番の決定 ③各種必要書類の作成
3 ~ 6	(就職指導) ①個人の就職活動スケジュール検討 ②エントリーシート、お礼状の書き方理解 ③身だしなみ、面接の指導
7 ~ 10	(就職指導) ④個人面談
11 ~ 13	(就職指導) ⑤履歴書原本の作成 ⑥自己PRシートの原本作成
14 ~ 17	(学園祭企画・運営) ①クラス内実行委員の決定 ②クラス出展内容の決定 ③クラス内役割分担の決定と分科会開始
18 ~ 22	(就職指導) ⑦(内定者)内定企業の研究と準備 ⑧(未内定者)スケジュール、目標の再検討 ⑨(未内定者)個人面談
23 ~ 25	(学園祭企画・運営) ④事前準備
26 ~ 30	(就職指導) ⑩企業の構造理解 ⑪社会人としての考え方理解 ⑫社会人としてのマナー理解
備考	

■ 対象入学年度	■ 学科名	■ コース名			
2021年度	クリエイター専攻科				
■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態			
C21PC002	一般教養			講義	
■ 科目区分 必修／選択	■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数	
一般	必修	1年 通年	45分	30	2
■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴			
池田 秀俊	専任				
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					

就職試験で実施される一般教養問題に備えて様々な分野の問題に取り組み、就職試験対策を行う。

■ 成績評価基準

期末考査(筆記) 80% 授業態度・提出物等 20%	<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可
----------------------------	--

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
文英堂編集部(編)	書いてマスター常用漢字	文英堂

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授業内容	
1 ~ 5	<漢字> <一般教養> <SPI>	漢字検定5級の小テスト 日本の地理 速さ・距離・速度
6 ~ 10	<漢字> <一般教養> <SPI>	漢字検定5級の小テスト 日本の歴史 速さ・距離・速度
11 ~ 15	<漢字> <文章力> <SPI>	漢字検定4級の小テスト 文書検定4級の小テスト 濃度算
16 ~ 20	<漢字> <文章力> <SPI>	漢字検定4級の小テスト 文書検定4級の小テスト 濃度算
21 ~ 25	<漢字> <文章力> <SPI>	漢字検定4級の小テスト 文書検定4級の小テスト 年齢算
26 ~ 30	<漢字> <文章力> <SPI>	漢字検定3級の小テスト 文書検定3級の小テスト 仕事算
備考		

■ 対象入学年度	■ 学科名	■ コース名			
2021年度	クリエイター専攻科				
■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態			
C21PC003	ビジネスマナー				講義
■ 科目区分 必修／選択	■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数	
一般	必修	1年 通年	45分	15	1
■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴			
小原 博昭	専任				

■ その他教員

■ 授業概要及び到達目標

社会人としての心構え、言葉遣い、電話対応等、正しい言葉遣いや電話対応などの基本的な知識や動作を学ぶ。教材をもとに基本を学習した後、応用へと発展させる。ロールプレイングを取り入れることで「解る」から「出来る」を目指す。就職活動の目的から自己分析・表現方法の学習・書類作成を行い、自信を持って本番に臨めるよう、各種面接試験やグループディスカッションの練習を繰り返し行う。

■ 成績評価基準

<基準> 100～90点：秀
89～80点：優
79～70点：良
69～60点：可
59点以下：不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社
早稲田教育出版編集部	ビジネスマナー基礎実習 新版	早稲田教育出版
株式会社ウイネット	これだけは知っておきたい！面接対策＆ビジネスマナー	株式会社ウイネット

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授業内容
1	受付と訪問対応②
2・3	ビジネス文章①
4・5	ビジネス文章②
6・7	面接の目的
8・9	立つ姿勢・お辞儀の仕方・椅子の座り方・歩き方・表情
10・11	面接試験ロールプレイング①
12・13	面接試験ロールプレイング②
14・15	面接試験ロールプレイング③ 2年前期期末考査
備考	

■ 対象入学年度		■ 学科名	■ コース名		
2021年度		クリエイター専攻科			
■ 科目コード		■ 科目名	■ 授業形態		
C21PS001		グループワーク	実習、演習		
■ 科目区分	必修／選択	■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年 通年	90分	210	7
■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴			
張 佐和子	兼任	イラストレーターとして大学案内等を作成。日本郵便九州版年賀状原画担当(H20～H22)。絵本「氷の島とねこ」(H26 タリーズコーヒージャパン)出版。			

■ その他教員 福田 智樹、有馬 憲吾、弟子丸 方道、木村 誠治

■ 授業概要及び到達目標

グラフィック科と合同で授業を行う。実際の業務に沿った流れでチームごとに案件(課題制作)に取り組み、実践的で専門的な技術と、業務に取り組む際に必要な発想力や行動力を修得する。チームとしての行動意識、スケジュール管理、プレゼンテーション力を身に付けることを目標とする。

■ 成績評価基準

案件(課題)の納品に対して、作品のクオリティや提出期日までに納品できたかなどを考慮してポイントが付与される(ポイントは案件(課題)ごとに事前に明示される)。年度末までに獲得したポイントを成績として換算する。

<基準> 100～90点：秀
89～80点：優
79～70点：良
69～60点：可
59点以下：不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授業内容	回	授業内容
1 ~ 8	1. グループ内制作準備作業 ①顧問の方針説明 ②メンバーの自己紹介(得意分野、抱負等) ③希望案件の選択 ④担当決定 ⑤スケジュール作成	101 ~ 108	1. グループ内制作準備作業 ①顧問の方針説明 ②メンバーの自己紹介(得意分野、抱負等) ③希望案件の選択 ④担当決定 ⑤スケジュール作成
9 ~ 86	2. コンテンツ制作 ①必要な場合はコンペ参加 ・プレゼンテーション資料作成 ・プレゼンテーション ②進捗管理 ・進捗管理票を共有データとして作成 ・週単位で進捗会議を行う ・問題点は顧問を含めて話し合い、解決策を考える ③心構え ・スケジュールを守る ・クライアントの意向を確認する ・グループ内で知識・技術を教え合う ④注意事項 ・経費が必要な場合は申請書を作成すること ・外出する場合は外出許可書を作成すること	109 ~ 196	2. コンテンツ制作 ①必要な場合はコンペ参加 ・プレゼンテーション資料作成 ・プレゼンテーション ②進捗管理 ・進捗管理票を共有データとして作成 ・週単位で進捗会議を行う ・問題点は顧問を含めて話し合い、解決策を考える ③心構え ・スケジュールを守る ・クライアントの意向を確認する ・グループ内で知識・技術を教え合う ④注意事項 ・経費が必要な場合は申請書を作成すること ・外出する場合は外出許可書を作成すること
87 ~ 100	3. 発表 ①発表に対する役割分担決定 ②プレゼンテーション資料準備 ③発表練習 ④発表	197 ~ 210	3. 発表 ①発表に対する役割分担決定 ②プレゼンテーション資料準備 ③発表練習 ④発表
備考	前・後期とも週8時間授業を行う。前期はグラフィック科2年生と合同のチーム、後期はグラフィック科1・2年生と合同のチームにて実施。5人の講師が交代で、もしくは複数が同時に指導にあたる。必要に応じて、各チームごとに打ち合わせや案件制作のための取材、写真撮影等を行うこと。		

■ 対象入学年度	■ 学科名	■ コース名			
2021年度	クリエイター専攻科				
■ 科目コード	■ 科目名	■ 授業形態			
C21PS002	作品制作		実習、演習		
■ 科目区分 必修／選択	■ 配当年次・学期	■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数	
専門 必修	1年 通年	90分	525	19	
■ 代表教員名	■ 教員区分	■ 担当教員の主な職務経歴			
弟子丸 方道	兼任	CGデザイナーとして、3Dソフト等を使用した、建築/土木用ソフトウェアの開発と映像制作、ゲーム開発、ゲームアセット及びウェブアプリ制作などの業務に従事。			

■ その他教員 福田 智樹、有馬 憲吾、張 佐和子、木村 誠治

■ 授業概要及び到達目標

専攻科入学前の学科で修得した技術を基に、オリジナリティを重視した作品を制作する。就職活動の際提出するポートフォリオを意識し、多くの時間をかける分、質の高い作品づくりを目指す。

■ 成績評価基準

<基準> 100～90点：秀
89～80点：優
79～70点：良
69～60点：可
59点以下：不可

■ テキスト・参考書

著者名	書籍名	出版社

■ 特記事項

■ 授業計画

回	授業内容
1 ~ 16	1. 作品制作エントリーシートの作成 (1)自分のオリジナリティを重視し、1年を通して制作する作品を決める。 (2)その作品を制作する為のプロセスを検討し、スケジュールを作成する。 (3)作品登録シートと年間スケジュール表を該当講師に提出し承認をもらう。
17 ~ 250	2. 作品制作 (1)常に進捗状況を把握しながら制作する (2)問題点等、講師に相談しながら制作する
251 ~ 263	3. 中間発表準備 (1)進捗状況を明確にする (2)現状を正確に発表する
264 ~ 275	4. 中間発表
276 ~ 500	5. 作品制作 (1)常に進捗状況を把握しながら制作する (2)問題点等、講師に相談しながら制作する
501 ~ 513	3. 卒業作品発表準備 (1)自分の作品を最も輝かせる発表内容を考える (2)観客・講師の立場になって発表内容を考える
514 ~ 525	5. 卒業作品発表
備考	5人の講師が交代で指導にあたる。