

(工業専門課程デジタルクリエイター学科ゲームプログラマー3年制コース)

## 企業等との連携による具体的な取組 キャリア教育への取組

### ■企業等との連携による取組

授業科目名	キャリア実習	授業時数又は単位数	80時間
実施期間	1年次後期 平成29年1月11日～1月29日のうち10日間(1日8時間 合計80時間)		
実習・演習等の目的及び概要	ゲーム開発企業を含むIT業界において、即戦力として活躍できる人材を育成することを目的に学習する。授業を通して学んできたことを、実際の現場で実習することにより、理論と実践の相互関係を理解し、基礎的な知識・技術力を身につけることを目的としている。実習内容は、基本的に実習先IT企業担当者の指示に従い、実習現場のIT技術者の方々の指導の下、実習を行う。		
企業等との連携の基本方針	ゲーム開発業務・IT関連業務を行っている岡山県内外のIT関連企業において、学生の実習受入にあたり、システム開発・運営、その他IT関連業務を含むIT業務を体験できる企業等を選定している。		
企業等との連携内容	授業科目の担当教員が実習内容の詳細について、実習前に事前にIT関連企業側と受入の確認と調整を行い、実習内容、学生の学修成果指標等について定める。実習期間中は、担当教員がIT関連企業を訪問し、学生の状況を確認するとともに、IT関連企業側実習担当者との情報交換等の連携をしながら実習授業運営を行う。実習終了時には、実習担当者による学生の学修成果の評価と実習日誌をふまえ、担当教員が成績評価、単位認定を行う。		
学修成果の評価方法	学生の学修成果の評価にあたっては、授業科目担当教員が毎日の実習日誌、IT関連企業からの評価表にて評価を行う。IT関連企業と協議の上作成した評価表については、専門業務の理解・マナー・実習態度の15項目についての評価を設定、IT関連企業が評価項目について3段階で評価を行う。実習終了後、IT関連企業からいただいた評価表および実習生の実習日誌に記載されている日々の専門分野の実習目標と実習項目・実習成果を基に、担当教員が成績評価(4段階評価)、単位認定を行う。		
連携する企業等	グリーン情報システムズ株式会社、シコク・システム工房株式会社、有限会社ウルクスヘブン、株式会社イクシアシステム、有限会社サンテル他全17企業		

### ■キャリア教育への取組

学科ごとの授業科目の中に実習、ビジネス実務、プレゼンテーション実習、コミュニケーション実習等それぞれの業界で必要なキャリア教育を行っている。(学科のカリキュラム参照)