

茨城工業高等専門学校		開講年度	令和05年度 (2023年度)		授業科目	キャリアデザイン
科目基礎情報						
科目番号	0060		科目区分	一般 / 選択		
授業形態	講義		単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	国際創造工学科 情報系		対象学年	4		
開設期	前期		週時間数	2		
教科書/教材	必要に応じて資料等を配布する					
担当教員	神野河 彩子					
到達目標						
1. 社会の中における自らの存在意識を認識し自己理解を深め、自律的なキャリアデザインの意識を持つことができる。 2. 産業と職種について理解を深め、今後の進路選択に応用することができる。 3. ビジネスモデルの考え方について理解を深め、グループワークを通じチームの一員として協働的に問題を解決する姿勢を習得する。						
ルーブリック						
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
評価項目1	社会の中における自らの存在意識を分かりやすく他者に説明でき、深い自己理解のもと自律的なキャリアデザインの意識を持つことができる		社会の中における自らの存在意識を認識し、自己理解や自律的なキャリアデザインについて理解することができる。		自己の存在意識を認識できず、自己理解や自律的なキャリアデザイン意識を深めることができない。	
評価項目2	産業と職種について主体的に理解を深めることができ、今後の進路選択に応用することができる。		産業と職種について理解を深め、今後の進路選択に役立てることができる。		産業と職種について理解を深めることができず、今後の進路選択に役立てることができない。	
評価項目3	ビジネスモデルの考え方について理解を深め、グループワークを通じて自ら問題を複数発見し、チームの一員として協働的に問題を解決できる。		ビジネスモデルの考え方について理解し、グループワークを通じて自ら問題を発見し、チームの一員として協働的に問題を解決する姿勢を習得する。		ビジネスモデルの考え方について理解を深めることができない。グループワークで自ら問題を発見できず、チームの一員として問題解決に取り組むことができない。	
学科の到達目標項目との関係						
学習・教育到達度目標 (B)						
教育方法等						
概要	「キャリアデザイン」とは、自らが主体となって自律的に自身の未来を構想し実現していくことをいいます。これまで組織に依存してきたキャリア形成は、個人主導のキャリア形成へと大きく変化しており、セルフプロデュース（自分の強みや魅力を知ってうまくPRすること）の必要性がますます高まっています。授業では自己理解とその言語化を基盤とし、産業や職種の理解を深めながら自分の将来と向き合うことで、より明確なキャリアビジョンを描きます。社会人講話や工場見学も実施予定ですのでリアルな社会の現状に触れながら、キャリア形成に必要な知識や考え方を学ぶことができます。最終日には、ビジネスモデルの考え方やロジカルシンキング、プレゼンテーション手法の習得を目指します。					
授業の進め方・方法	出席は、呼名による出席確認や提出物によりおこないます。授業内で取り上げたトピックについてweb等を活用し復習してください。課題に対するプロセスと、議論による各々の気づきを重視します。					
注意点	この講義は、5日間の集中講義です。下記の授業計画の1週は1日目に対応します。提出すべき課題やレポート等のうち1通でも未提出のものがある場合には不合格とします。なお、定められた期限内に提出されなかった場合は減点します。授業開始後、交通機関の遅れなど特段の事情がなく5分以上遅刻した場合は入室を認めません。					
授業の属性・履修上の区分						
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業
授業計画						
		週	授業内容	週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	・イントロダクション：授業全体の構造 ・自分自身について理解を深める ・多様性について理解を深める ・自律的なキャリアデザインについて理解する	・イントロダクション ・ライフラインチャート（自分史）を作成し、これまでの人生を振り返る ・自己分析と自己PRシート作成を通し、自分の特徴を言語化する ・PREP法を使った論理的な文章作成について理解を深める ・ベアインタビューを通して、自分と他者の違いを知り多様性を理解する ・自律的なキャリアデザインの方法を知る		
		2週	・社会について理解を深める ・企業講話を受講し、自身の将来像を考え今後の進路選択に役立てる（OB講話）	・社会（産業構造と職業）を知る ・グローバル社会について理解を深める ・企業調査を通して「働く、就職する」を考える ・発達心理学に基づいた幸福論について理解を深める ・OBによる企業講話を受講し、自身のキャリアビジョンを考える		
		3週	・地域大手企業の工場見学（終日学外活動）	・工場見学や社員懇談会を通して自身のキャリアビジョンをブラッシュアップし、将来の目標をイメージする		
		4週	ワークショップ形式： ・ビジネスモデル・キャンバスを使った企業調査の方法を知る ・企業の経営課題とその解決策を考える	・ビジネスモデルを構成する要素を、論理的に理解できること ・ロジカルシンキング、プレゼンテーションなどのコミュニケーションスキルの定義とそれが発揮できている状態を理解すること		

		5週	ワークショップ形式： ・デザイン思考のプロセスの概要を理解する ・ビジネスモデルを社会課題の解決に応用するアイデアを考える	・ヒトに焦点を当てた概念（DX、UX）の理解 ・プロトotypingなどの様々なニーズ引き出しのテクニックがあることを知ること ・課題解決のための活動である「プロジェクトマネジメント」と「プロダクトマネジメント」のそれぞれの特徴を理解できること
		6週		
		7週		
		8週		
	2ndQ	9週		
		10週		
		11週		
		12週		
		13週		
		14週		
		15週		
		16週		

評価割合			
	課題	グループワーク・プレゼンテーション	合計
総合評価割合	60	40	100
基礎的能力	0	0	0
専門的能力	0	0	0
分野横断的能力	60	40	100