

2026年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース											
ゲームプランニング応用実習 2											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	関戸弘和			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター				
授業概要											
実際に働くことを想定し、自ら目標を立て、課題に取り組む。											
到達目標											
マイルストーンの精度の向上、目標の達成、振り返りを行い、スキルを向上させる。											
授業方法											
座学だけでなく実践を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。また、遅刻・欠席回の講義内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
必要に応じてレジュメを配布。											
回数	授業計画										
第1回	WBSやマイルストーンを学び自身の目標の立て方を学ぶ										
第2回	逆算思考を学び目標に向かって、具体的なアクションを考える。										
第3回	目標を定め、予定表を作る。										

2026年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース

ゲームプランニング応用実習 2

第4回	目標を定め、予定表を作る。
第5回	目標達成を目指し、予定表通りに課題を進める。
第6回	目標達成を目指し、予定表通りに課題を進める。
第7回	目標達成を目指し、予定表通りに課題を進める。
第8回	目標達成を目指し、予定表通りに課題を進める。
第9回	中間報告と達成度合いを確認する。予定どおりに進んでいない場合はリカバリーを考え、対策を講じる。予定よりも進んでいる場合は目標を見直しさらなる向上を行う。
第10回	目標達成を目指し、予定表通りに課題を進める。
第11回	目標達成を目指し、予定表通りに課題を進める。
第12回	目標達成を目指し、予定表通りに課題を進める。
第13回	目標達成を目指し、予定表通りに課題を進める。
第14回	最終報告を行い、課題の達成状況を確認する。
第15回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。