



2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース	
ゲームビジネス 1	
第6回	ビジネスの視点から見たゲーム発達史①
第7回	ビジネスの視点から見たゲーム発達史②
第8回	ビジネスの視点から見たゲーム発達史③
第9回	経済学入門「お金ってなんだろう？」①
第10回	経済学入門「会社ってなんだろう？」②
第11回	個人進路希望ヒアリング＆アドバイス①
第12回	個人進路希望ヒアリング＆アドバイス②
第13回	2022年夏段階でのゲーム産業の現状分析
第14回	前期課題の成果発表とフィードバック
第15回	前期のふりかえり、ラップアップ、まとめ