

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											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	平林 久和			実務経験	有	職種	著述・コンサルタント				
担当教員紹介											
大学卒業後、ゲーム専門誌の創刊編集者となる。1991年、ゲーム分野に特化したコンサルティング会社、株式会社インターラクト設立。ゲーム業界新規参入企業のサポートを開始する。1993年、新聞紙上にて日本で初めてゲームのことを論述する日刊連載。日本のゲーム業界のオビニオンリーダーの地位を確立。日本で随一のゲームアナリストと呼ばれる。おもな著書に『ゲームの大學』『ゲーム業界就職読本』など。ゲーム会社の研修教材『じつくり学ぶゲームの歴史』を開発。公益財団法人日本ゲーム文化振興財団理事。ゲームエイジ総研社外取締役。											
授業概要											
ゲームビジネスの全容を俯瞰的かつ統合的に理解する。 その理解を自らのキャリアデザインにいかすことが目的である。 この授業は「ゲームビジネスの変化は激しい」という考え方に基づく。（過去の歴史を見ればわかるように）ゲームビジネスの浮き沈みは激しく、成長する新サービスと、衰退するサービスが混在する。ゲーム産業の中で起きるこの変化を洞察するための的確な情報を獲得し、自ら考える力を持つことが本講座の学習目的である。											
到達目標											
相手を理解し、相手の事を考え、相手の気持ちを動かせるプレゼンテーションが出来ることを目指す。 効果性を高めるため、パワーポイントでテキストを考え、さらに効果的なデザイン手法を学ぶ。様々な場面で役立てられる様なプレゼンテーション力を養う。また、グループワークを通してグループの中での在り方や、役割についても学ぶ。											
授業方法											
プレゼンテーションとは何かを学び、プレゼン資料の作成、プレゼンテーション自体を実践していく。 各自が全員に向けてプレゼンテーション（発表）を行う。何度もしハーサルと発表と振り返りを重ねて、プレゼンテーション力を養いながら、完成度の高いプレゼンテーションを目指す。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	不定期で課題またはミニ試験を実施する									
成果発表（口頭・実技）	30%	成果発表等の機会により学習成果が出ているかを評価									
平常点	20%	授業への参加意識、授業態度による評価									
履修上の注意											
Google Classroomを用いて授業が進行する。授業はノートPCでアクセスできることを前提としている。 本授業はビジネスルール、ビジネスマナーを学習する実践の場でもある。授業内の諸注意やアドバイスに従って履修すること。 あらゆることが講師に質問できる「なんでも質問箱」を設置する。就活と進路の相談については最優先で受け付ける。											
教科書教材											
講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroomを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション、およびゲームビジネスの概要										
第2回	ゲーム業界におけるキャリアデザイン										
第3回	社会人基礎力の理解										
第4回	ビジネススキル実習①										
第5回	ビジネススキル実習②										

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