

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
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2	
第4回	ロジカルシンキング、クリティカルシンキングの手法を学び、グループワークを行う。
第5回	ソーシャルゲーム基本KPIを学び、グループワークを行う。基本KPI①
第6回	基本KPI②
第7回	MECEとマネタイズの仕組みを学び、グループワークを行う。
第8回	問題解決のWHERE(問題の根本原因はどこか)を学び、グループワークを行う。
第9回	問題解決のWHY(なぜ問題なのか)を学び、グループワークを行う。
第10回	問題解決のWHAT(問題のあるべき姿)を学び、グループワークを行う。WHAT①
第11回	WHAT②
第12回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。