

|                                                                                                                                                            |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|-----|----|------|---|----|---------------------|-----|-----|----|---|
| 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                                                                                                                                      |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 実践実習 2 A                                                                                                                                                   |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 対象                                                                                                                                                         | 1 年次                                 | 開講期 | 後期 | 区分   | 必 | 種別 | 実習                  | 時間数 | 120 | 単位 | 4 |
| 担当教員                                                                                                                                                       | 連携企業、平林久和、川上真司、吉富賢介                  |     |    | 実務経験 | 有 | 職種 | ゲームアナリスト、ゲーム会社勤務経験者 |     |     |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                       |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| ゲームの品質管理（デバッグ）やゲームイベントの運営など、様々なゲーム関連ビジネスについて、主に企業などと連携した校外実習により就業体験などを通して実践的に学ぶ。業界を支える人材として活躍することはどういう意義を持ち、どのような人間的資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。 |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 到達目標                                                                                                                                                       |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 様々なゲーム周辺ビジネスの中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、業界で活躍するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。                      |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                       |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 主に企業のインターンシップなどを利用し、個人ワークやグループワークを採り入れた就業体験を行う。実践的な就業体験での行動を通じて、社会で生きるための基礎力を育成していく。この授業に主体的に参加する学生が、自分の「キャリアデザイン」を自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目指す。            |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                     |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 業務課題に対する成果を総合的に評価する<br>積極的な授業参加度、授業態度によって評価する                                                                                                              |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 履修上の注意                                                                                                                                                     |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 学生・教員・企業が密に連携をとりながら進める。実施前に学校・企業間でルールを確認し、覚書として契約を交わす。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                                                                                                                                                      |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 適宜資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。                                                                                                                             |                                      |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 回数                                                                                                                                                         | 授業計画                                 |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 第1回                                                                                                                                                        | 事前研修を学内で行う。就業内容、契約、企業内でのルールなどの説明を受ける |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                        | 事前研修を学内で行う。就業内容、契約、企業内でのルールなどの説明を受ける |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                        | 事前研修を学内で行う。就業内容、契約、企業内でのルールなどの説明を受ける |     |    |      |   |    |                     |     |     |    |   |

|                       |         |
|-----------------------|---------|
| 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 |         |
| 実践実習 2 A              |         |
| 第 4 回                 | 就業体験を行う |
| 第 5 回                 | 就業体験を行う |
| 第 6 回                 | 就業体験を行う |
| 第 7 回                 | 就業体験を行う |
| 第 8 回                 | 就業体験を行う |
| 第 9 回                 | 就業体験を行う |
| 第 1 0 回               | 就業体験を行う |
| 第 1 1 回               | 就業体験を行う |
| 第 1 2 回               | 就業体験を行う |
| 第 1 3 回               | 就業体験を行う |
| 第 1 4 回               | 就業体験を行う |
| 第 1 5 回               | 就業体験を行う |

|                       |         |
|-----------------------|---------|
| 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 |         |
| 実践実習 2 A              |         |
| 第 1 6 回               | 就業体験を行う |
| 第 1 7 回               | 就業体験を行う |
| 第 1 8 回               | 就業体験を行う |
| 第 1 9 回               | 就業体験を行う |
| 第 2 0 回               | 就業体験を行う |