

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ビジネススキル 1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名	ゲームビジネスコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	30時限
単位数	2単位			授業形態	講義
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。				
担当教員情報					
担当教員	関 智		実務経験の有無・職種	有・ゲームシナリオライター	
学習目的					
プレゼンテーション力は、ビジネスシーンはもちろん、学校でも私生活でも必要なスキルです。 プレゼンテーションとは、相手を理解し、相手の事を考え、相手にとってのメリットを伝え、相手の気持ちを動かす事です。 では、相手に不快を与えず、自分の提案やお願いを受け入れてもらい、相手に承認してもらうには、どのようにすればよいのでしょうか。 この学習では、様々な場面で役に立つ重要なスキルであるプレゼンテーション力を養います。					
到達目標					
学習を通し、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ようになります。 併せて、相手に不快を与えず、自分の提案やお願いを受け入れてもらい、相手に承認してもらう事も出来ます。 様々な場面で役立てられる様、プレゼンテーション力を養いましょう。 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、役割についても学びます。					
教育方法等					
授業概要	プレゼンテーションとは何かを学び、実践していきます。 プレゼンテーションは発表を行います、発表して終わりではありません。 何度もリ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します。				
注意点	グループワークが多くなるため、グループの中でのあり方も考え、グループへ惜しみない協力をしましょう。 ※授業時数の4分の3以上出席しない学生は定期試験を受験することが出来ません。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	科目終了時に実技試験を行います。		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	20%	学習成果が出ているかを評価します。		
	平常点	10%	授業態度によって評価します。		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	プレゼンテーションとは		プレゼンテーションとは何か 第一印象の重要性を理解出来る 好印象な他己紹介が出来る		
2回	プレゼンテーションの基本		ゲーム形式の演習で話し方の工夫と聞き方の工夫が出来る		
3回	プレゼンテーションの作成		課題1①：「今、食べるべき逸品の紹介」テーマの決定、内容構成の仕方、伝える技術を理解出来る		
4回	プレゼンテーションの作成		課題1②：プレゼンテーションを作成する 内容構成の仕方を理解し活用出来る		
5回	プレゼンテーションの作成		課題1③：プレゼンテーションを作成する 伝える技術を理解し活用出来る リハーサルが出来る		
6回	プレゼンテーションの発表		課題1④：プレゼンテーションの発表と振り返り		
7回	プレゼンテーションの再発表		課題1⑤：プレゼンテーションの再発表と振り返り		
8回	プレゼンテーションの作成		課題2①：「今、知っておくべき事（ゲーム業界）」テーマの決定、内容構成が出来る		
9回	プレゼンテーションの作成		課題2②：プレゼンテーションを作成する 前回課題の改善点を取り入れ作成出来る		
10回	プレゼンテーションの作成		課題2③：プレゼンテーションを作成する 前回課題の改善点を取り入れ作成出来る		
11回	プレゼンテーションの作成		課題2④：プレゼンテーションを作成する 前回課題の改善点を取り入れ作成しリハーサルが出来る		
12回	プレゼンテーションの発表		課題2⑤：プレゼンテーションの発表と振り返り		