

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ゲームビジネス 2	
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	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	4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	高畠 宏之		実務経験の有無・職種	有 メディア媒体制作、営業	
学習目的					
この科目を受講する学生は、ゲーム業界に限らず、様々なビジネスについて理解し、新たな競争の場で求められる考え方や能力について意識できるようになる。また、講義中の課題を通して、実際のビジネスの現場で考えていく能力を身につける。					
到達目標					
この科目では、学生が、様々なゲーム関連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。短期的には、学生サポートセンター主催の学生ビジネスプランコンテストへの応募をできるレベルまで、ビジネスモデルに対する理解を深める。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。授業中での行動を通じて、学生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。				
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。社会の動きや業界の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	30%	試験と課題を総合的に評価する		
	成果発表（口頭・実技）	40%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
	レポート	10%	授業内容の理解を確認するために、随時レポート提出を実施する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	なぜマーケティングが必要か？		ゲーム業界に限らずマーケティングの必要性を理解する		
2回	ニーズとウォンツ		企業が商品を考える上での基礎を理解する		
3回	4Pとは？		マーケティングミックスの戦略を理解する		
4回	新商品開発の考え方		新商品開発を行う上での考え方を理解する		
5回	ゲームビジネス業界を考える		ビジネスにおける業界の捉え方を理解する		
6回	ビジネスにおける競合の捉え方		競合をどう捉えるかを理解する		
7回	差別化戦略とは		差別化とは何か、どう差別化していくかを理解する		
8回	ビジネスモデルとは		ビジネスモデルのパターンを理解する		
9回	ターゲティングとは		ペルソナを設定し、ターゲティングに関して考える		
10回	コアコンピタンスとは		企業内における強みを理解する		
11回	ビジネスプランの事業化の仕方		簡単な事業計画、収支の立て方を理解する		
12回	SWOT分析などのツール		フレームワークの使い方を覚える		