

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ゲームワーク 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	2単位			授業形態	実習
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	鈴木 祥夫		実務経験の有無・職種	有・eスポーツ関連ビジネス	
学習目的					
この科目を受講する学生は、 e スポーツをとりまく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。今後、国内外で発展が見込まれる新たな業界で、選手などの出演者として、あるいは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					
この科目では、学生が、 e スポーツに関わる様々な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。					
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)	50%	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		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	業界について		e スポーツに関わる国内外の現状と展望について理解する		
2回	業種と企業について		e スポーツをとりまく様々なビジネスと企業について理解する		
3回	職種について		e スポーツに関わる様々な職業について理解する		
4回	研究・演習 （1）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究①		
5回	研究・演習 （2）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究②		
6回	研究・演習 （3）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究③		
7回	研究・演習 （4）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究④		
8回	研究・演習 （5）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究⑤		
9回	研究・演習 （6）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究⑥		
10回	研究・演習 （7）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究⑦		
11回	研究・演習 （8）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究⑧		
12回	研究・演習 （9）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究⑨		
13回	研究・演習 （10）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究⑩		
14回	研究・演習 （11）		e スポーツ関連ビジネスについての調査・研究⑪		
15回	成果発表・まとめ		成果の発表と評価		