

日本工学院専門学校		開講年度	2020年度		科目名	実践実習 2 B	
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	120時間
単位数	4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 Drive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	大塚 祐希			実務経験の有無・職種		有・オンラインゲーム運営業務	
学習目的							
ゲームの「運営」について知り、的確で魅力的なイベント施策、マーケティング施策を立案および運用するための基礎理論を修得する。 学生はゲーム運営ビジネス・コンサルタントとして活躍できる人材へ成長するために、業界情勢に関する授業のほか、数値および市場の分析から施策提案に繋げる流れを実務形式で理解し、リスクマネジメントと根拠を伴う提案力を持つ価値ある人材に成長することを目的とする。 また、当業界において最低限必要となるPC（タイピング・Officeアプリケーション・機能）の基礎知識および操作と授業を通して作成した資料の知的財産となる蓄積物は今後いかなる職業に就くとしても価値あるものとなる。							
到達目標							
後期「実務形式での運営プランニング」にて予定している個人およびチームでの実制作の授業に向け、以下のスキルと考え方を身に付ける。 ・ゲームの「運営」がなぜ必要とされ、今後の業界において重要性が高まるのか ・ゲームの製作および運営に際して、方針の着想から懸念要因の発掘、改善構築、施策効果予測までのロジックを組む考え方 ・思い付きや感覚ではなく、根拠と確実性を持った企画提案をするための考え方と伝え方 ・プロジェクトマネジメントを行う上でのタスク管理およびチームリーディング							
教育方法等							
授業概要	第1回はゲーム運営事業に関する説明、第2回から第4回は業界で仕事をする上での基礎知識とグループディスカッションの体験、第5回から第9回で分析と理論構築に関する講義および実践、第10回から第14回で運営フェーズまで視野に入れた企画書作成、第15回で企画書のプレゼンテーションを行う。 第10回以降は特に長期に渡って同グループで進行するため、リーダー（プロジェクトマネージャー）を立てる。						
注意点	座学においては授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけてください。受講態度を就業態度と置き換え、社会人として正しい行動ができるかを評価するため、遅刻・欠席および不要な私語は厳禁とします。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の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。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	受講態度	40%	実務目線（就業態度）として、真摯に臨むことができるかを評価する。				
	レポート	20%	授業にて指導するため、各受講を通して指導内容を踏襲した成長が見られるかを評価する。				
	課題	40%	自己テーマを設定しレポートを作成、提出する。第1回にて詳細説明を行う。内容によって評価する。				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	ビジネスプラン構築実践講習			グループで前回作成したゲーム企画に対しビジネスプランを構築し、レポートを提出する。			
2回	プロモーション企画ディスカッション			グループで前回作成したゲーム企画に対しプロモーション企画を考えレポートを提出する。			
3回	運営施策ディスカッション			グループで前回作成したゲーム企画に対しゲームイベント企画を考えレポートを提出する。			
4回	プレゼン講義&実践			プレゼンを行う際に重要となるテクニックの講義後、グループで一連の企画と運用計画を発表する。			
5回	ビジネスプラン構築実践講習			グループで前回作成したゲーム企画に対しビジネスプランを構築し、レポートを提出する。			
6回	プロモーション企画ディスカッション			グループで前回作成したゲーム企画に対しプロモーション企画を考えレポートを提出する。			
7回	運営施策ディスカッション			グループで前回作成したゲーム企画に対しゲームイベント企画を考えレポートを提出する。			
8回	プレゼン講義&実践			プレゼンを行う際に重要となるテクニックの講義後、グループで一連の企画と運用計画を発表する。			
9回	ビジネスプラン構築実践講習			グループで前回作成したゲーム企画に対しビジネスプランを構築し、レポートを提出する。			
10回	ビジネスプラン構築実践講習			グループで前回作成したゲーム企画に対しビジネスプランを構築し、レポートを提出する。			
11回	プロモーション企画ディスカッション			グループで前回作成したゲーム企画に対しプロモーション企画を考えレポートを提出する。			
12回	プロモーション企画ディスカッション			グループで前回作成したゲーム企画に対しプロモーション企画を考えレポートを提出する。			
13回	運営施策ディスカッション			グループで前回作成したゲーム企画に対しゲームイベント企画を考えレポートを提出する。			
14回	運営施策ディスカッション			グループで前回作成したゲーム企画に対しゲームイベント企画を考えレポートを提出する。			
15回	プレゼン講義&実践			プレゼンを行う際に重要となるテクニックの講義後、グループで一連の企画と運用計画を発表する。			