

日本工学院専門学校		開講年度	2020年度		科目名	ゲームリサーチ 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	2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	佐野 雅博			実務経験の有無・職種	無		
学習目的							
これまでに学んだゲームビジネスの知識を、希望する進路に合わせて応用し自主的な研究課題を設定、指導を受けながら研究に取り組む。研究成果のみならず研究の過程で得ることになる手法や知見を、将来、ゲームビジネスの世界で生きぬいていくための糧として身に着けることを目的とする。							
到達目標							
到達目標は研究テーマごとに指導教員から設定される。成果発表を行い、その成果について客観的な評価を得る。							
教育方法等							
授業概要	基本的には各個人で研究テーマを策定する。テーマ策定の段階から教員は指導を行い、テーマやボリュームが適正なものになるよう導いていく。中間発表を経て最終成果発表を行い、評価する。						
注意点	キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。遅刻・欠席の際は担任および授業担当者を含め連絡を入れること。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				
	中間発表	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				
	成果発表	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				
授業計画（1回～12回）							
回	授業内容		各回の到達目標				
1回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
2回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
3回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
4回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
5回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
6回	中間発表		発表、評価				
7回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
8回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
9回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
10回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
11回	研究課題		課題の策定、研究、報告				
12回	成果発表		発表、評価				