

日本工学院専門学校		開講年度	2020年度		科目名	実践実習 4 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	2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							
担当教員情報							
担当教員	三瓶 千智			実務経験の有無・職種	有・ゲームライター、イラストレーター、マンガ家		
学習目的							
この科目を受講することでゲームライターの仕事全般についての知識を養う。また、現役ライターの実体験を基に、ゲームライターを目指すうえで必要なスキル、必要な環境、必要な心構えを身に着ける。レビュー、企画、攻略、インタビューなど、それぞれの記事の特徴を理解し、読み手が求める記事、媒体が求める記事、メーカーが求める記事を書く力を養う。どのような記事が好まれ、実際に読まれているかを知り、書き手目線でメディアを見る目を養う。							
到達目標							
この科目では、学生自身のゲームライターの適性を理解すること、ゲームライターとして活動するにあたり、必要な能力を具体的にイメージすることを目標とする。最終的には読み手を意識したレビュー・企画が立てられるところまで知識を養う。							
教育方法等							
授業概要	前半はゲームライターの仕事の主な内容について講義し、後半は独創的なネタを閃く方法についても育成していく。ゲーム以外に興味あることを引き出し、それをどのようにして記事に活かすかを促す。学生自身が自分の個性を把握し、「強み」を活かせるライターになれるよう指導し、最終的に1本原稿を仕上げる。						
注意点	この授業ではゲームライターという職業がいかなるものかを学生に把握してもらうのが目的であり、一般的な文書作成ソフトの使い方や企画書の書き方等には言及しない。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	作品内容	50%	理解度と完成度を総合的に評価する				
	作品完成度	10%	授業の理解度を確認するために実施する				
	計画性	20%	定められた授業時間内に作成できるかを評価する				
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度を評価する				
授業計画（1回～12回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	ゲームライターとは			ゲームライターの基礎知識について理解する			
2回	ゲームライターの仕事（1）			ゲームライターの様々な仕事について把握する			
3回	ゲームライターの仕事（2）			ゲームライターの様々な仕事について把握する			
4回	求められるスキル			どのような人が向いているのか、どのようなスキルが必要かについて理解する			
5回	趣味の幅を広げるメリット			ゲーム以外の趣味がゲームライターという職業にどのように活かせるか理解する			
6回	読まれる記事を書くために（1）			感想文にならないために必要なテクニックを学ぶ			
7回	読まれる記事を書くために（2）			ユーザーが喜ぶ記事、拡散される企画など、読まれるためのテクニックを学ぶ			
8回	ライティングしてみよう			レビュー、コラム、企画のいずれかを選択し、企画を考える（Web媒体を想定）			
9回	企画添削・初校作成			企画を確定し、実際に記事を書く			
10回	初校添削・再校			初校チェックののち、再校			
11回	再校添削・Wordpress入稿			実際にWebに流し込んで見た目のバランスを確認する			
12回	作品発表 全体まとめ			それぞれの記事を読み合う。全体のまとめ			