

2021年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース											
ゲームビジネス実習 1											
対象	1年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	関戸弘和			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター				
授業概要											
ソーシャルゲームにおける運用方法(主にKPI分析、イベント作成)の手法を学び、企画書を作成する。 また問題解決など、ビジネスで活用できるノウハウを学ぶ。											
到達目標											
ソーシャルゲームの運用の新規開発における、企画書の作成ができるようになる。 また問題解決(KPI分析)から効果的なゲームイベントを構築できるようになる。											
授業方法											
座学によるソーシャルゲーム運用のノウハウを学び、毎回異なる課題を課す。 授業内で発表をさせ、講評をすることで運用方法、企画書の作成手法を身につける。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。 また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。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。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。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。											
教科書教材											
必要に応じて都度レジュメを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	授業の目的・内容について説明。ソーシャルゲームの基礎知識を学ぶ。										
第2回	ソーシャルゲームの運用方法を学び、課題を行う。										
第3回	ソーシャルゲームの企画書の作成方法を学び、企画を考案する。ソシャゲの企画書作成①										

2021年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース

ゲームビジネス実習 1

第4回	ソシャゲの企画書作成②
第5回	ソシャゲの企画書作成③
第6回	ソシャゲの企画書作成④
第7回	マネタイズの仕組みについて講義を学ぶ。新しいマネタイズの仕組みを考えてもらう。
第8回	ガチャの設定方法を学び、ガチャ設定を行う。ガチャ設定①
第9回	ガチャ設定②
第10回	運用イベント作成方法を学び、イベント作成を行う。運用イベント作成①
第11回	運用イベント作成②
第12回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。