

ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース

ゲームワーク3

対象	2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	戸塚伎一			実務経験	有	職種	ゲームライター				

授業概要

テレビゲームに関するさまざまな文書の作成を通して、意思伝達・自己実現のための思考法を学ぶ（国語の表現技法の巧拙は指導対象外）。その過程でテレビゲームの歴史や業界動向に関する情報・経験を蓄積させ、コンテンツ開発、マーケティングその他で引用・応用できる「知識」とする。

到達目標

- ・文章作成時の自分なりの思考展開法を身につける
- ・課題に用いられたテレビゲームの情報をすぐに引き出せる「知識」とする

授業方法

座学およびそれを前提とした実習

課題対象のリサーチとして、映像作品観賞やゲームプレイも行う

各人の必要に応じて課外の作業を認める

成績評価方法

試験・課題：70%課題の提出、内容によって評価する
平常点：30% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する

履修上の注意

「提出課題で判断可能な講義内容の理解度・取り組み姿勢」を最重要評価対象とする。過度の私語などによる、他の学生の受講の妨げとなる行為は低評価の対象となる。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。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、その回の講義内容を放課後開放などで確認し、次回出席時に遅れが生じない準備を整えておく。

教科書教材

座学の際に資料を配布する。ゲーム史研究ではゲームソフトをダウンロード等によって支給する。

回数	授業計画
第1回	オリエンテーション（本授業の方針説明など）
第2回	「コロナ禍とゲーム」というテーマでの文章
第3回	ゲーム史研究①－1 解説とゲームプレイ

ゲームワーク3

第4回	ゲーム史研究①-2 ゲームプレイと文章
第5回	ゲスト講師講演①-1
第6回	ゲスト講師講演②-2
第7回	ゲーム史研究②-1 解説とゲームプレイ
第8回	ゲーム史研究②-2 ゲームプレイと文章
第9回	ゲーム史研究③-1 解説とゲームプレイ
第10回	ゲーム史研究③-2 ゲームプレイと文章
第11回	ゲスト講師講演②-1
第12回	ゲスト講師講演②-2