

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四年制 ゲームビジネスコース											
ゲームビジネス3											
対象	3年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	90	単位	6
担当教員	平林久和、関戸弘和、山田健太			実務経験	有	職種	ゲームアナリスト、ゲームプランナー				
授業概要											
ゲームビジネスの全容を俯瞰的かつ統合的に理解するため、ゲーム制作会社の経営、デジタルマーケティング、デバッグ、e-スポーツビジネスの運営など、業界の最先端の「ゲームビジネス」の現在を認識する。2年次の学びを踏まえてより深く学ぶことで理解を高め、各自の目標である「ゲームビジネス」の本質の理解ができることを目的とする。											
到達目標											
普段、目にすることができない「ゲームビジネス」の現場の仕事内容を講義、演習を通して理解、体感し、自分の進むべき進路についての理解を深め、「就職」を視野に入れた将来の展望を抱けるようになることが目標である。											
授業方法											
・実際に最先端の「ゲームビジネス」の現場で働く企業の方の講義 ・実際の現場での事例を踏まえたケーススタディによる、個人・グループワーク ・企業の方に対する実習のプレゼンテーション及びフィードバック											
成績評価方法											
試験と課題を総合的に評価する。 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。 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											
企業の方から直接、「ゲームビジネス」における今を学ぶため、遅刻、欠席はもちろんのこと、授業態度、挨拶など、普段以上にしっかりと行うことを心がけること。 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											
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。											
回数	授業計画										
第1回	そもそも情報とは何か？① 情報の接し方、集め方、考え方 ーメディアの役割ー										
第2回	そもそも情報とは何か？② 情報の受け取り方と伝え方 ーWebサービスとアプリの活用ー										
第3回	稼げるビジネスパーソンの共通点「伝える力」を磨く（通期テーマ）										

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四年制 ゲームビジネスコース	
ゲームビジネス3	
第4回	イメージを言葉にする一言をイメージにする技術
第5回	プレゼンテーション講座① 何を伝えるか？
第6回	プレゼンテーション講座② 話す技術
第7回	プレゼンテーション講座③ 共感を生むプレゼンテーション
第8回	作文力向上講座① 日本語の構文、文学の構文、ビジネス文書の構文
第9回	作文力向上講座② 記録することの大切さと三日坊主日記
第10回	作文力向上講座③ 言いたいことを書く練習
第11回	作文力向上講座④ 作文・論文・レポート、長い文章の書き方
第12回	まとめ 重要項目と重要用語の振り返り
第13回	授業の目的・内容について説明。チーム編成。座学:ブレインストーミング
第14回	チーム制作:ブレインストーミング アイディア出し
第15回	個人制作:企画書作成①、座学:企画書作成・ターゲティングの手法など

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四年制 ゲームビジネスコース	
ゲームビジネス3	
第16回	個人制作:企画書作成②、座学:プレゼンテーションなど
第17回	個人制作:企画書作成③、座学:企画書の見るべきポイントとプレゼンテーション資料の違いなど
第18回	チーム制作:プレゼンテーション① チーム内でプレゼンテーション。
第19回	チーム制作:企画書作成①
第20回	チーム制作:企画書作成②
第21回	チーム制作:企画書作成③
第22回	チーム制作:プレゼンテーション②
第23回	チーム制作:仕様書作成のための準備
第24回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。