

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											
ゲームビジネス実習 4											
対象	3 年次	開講期	後期	区分	選	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	石倉 広也			実務 経験	有	職種	CGデザイナー・演出				
授業概要											
これまでの 1・2 年次での学びと「アウトプット」および「ゲームビジネス」の授業を踏まえ、学生自身が目指す職種への就職活動において評価されるより高度な「アウトプット」の作成に取り組む。「アウトプット」の内容は教員と相談の上、各学生にカスタマイズされたものとする。											
到達目標											
広範に渡る「ゲームビジネス」の領域の中から、各学生が目指す職種を見出し、その職種への就職活動時に使える作品（アウトプット）を完成させることを目標とする。											
授業方法											
各自が目標となる就職先（企業・職種）を定め、就職活動時にアピールできるであろうアウトプットの作成に取り組む。 取り組むテーマ、及び実習過程は教員のチェック、フィードバックを繰り返し、精度を担保する。 各自の作品を完成させるのと同時に、その過程で各自が調べた用語をGoogle Driveを通じて全学生で共有し「辞書化」する。											
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											
長期の個人作業となるため、シッカリと目標意識を持つことが必須となる。 取り組むアウトプットのテーマは教員と相談し、ブレの無いテーマを選定すること。 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											
各自のノートPCで作業を行う。											
回数	授業計画										
第 1 回	実習のオリエンテーション、アウトプットのテーマ設定										
第 2 回	テーマ設定、テーマヒアリング										
第 3 回	アウトプットのテーマを各自決定する										

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	
ゲームビジネス実習 4	
第4回	各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う
第5回	各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う
第6回	作成中のアウトプットの中間チェックを行う
第7回	各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う
第8回	各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う
第9回	作成中のアウトプットの中間チェックを行う
第10回	各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う
第11回	各自のアウトプット作品のプレゼンテーションを行う
第12回	全体のまとめ