

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

ゲームプロジェクト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	阿部香織 (平林久和)			実務経験	有	職種	アートディレクター (ゲームアナリスト)				

授業概要

1・2年次での学習経験を踏まえ、より効果的にゲームビジネスの全容を理解するためにプロジェクト（個別・合同ワーク）を行う。各自で検討し教員とともに設定したプロジェクト（個別・合同ワーク）を行う中で、ゲームを取り巻くビジネスについて理解し、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、オンラインゲームの運営、e-スポーツビジネスの運営など、業界の「ゲームビジネス」を認識・理解する。

到達目標

各々が設定したプロジェクトを完成させることが最低限の目標である。（未完成の場合においては、次回以降にどのように生かすかを考察する。）
可能な限り、コンテストへの応募や、就職活動のための作品となるような質の高いアウトプットを行うことも目標として設定する。

授業方法

各自がゲームビジネスの理解を深めるためのプロジェクトを行う。
作業計画に基づいて適宜教員によるチェックをうけ作業を行う。

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

キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。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ので注意すること。

教科書教材

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	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	テーマ設定および作業計画を確認し、プロジェクト内容について決定する。
第3回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。

ゲームプロジェクト4

第4回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第5回	教員による α 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第6回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第7回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第8回	教員による β 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第9回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第10回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第11回	教員による最終チェックを実施する。また学生同士によるチェックも行う。
第12回	各自プロジェクトのプレゼンテーションを実施する。