

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											
ゲームリサーチ 1											
対象	3年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
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											
<p>就職先では、さまざまな主旨・内容・形式の文章を作成する機会がある。その際に最低限必要な文章の作法を学んでおくことで、意思伝達（自己実現）の障害を軽減することができる。テレビゲームに関する文書の作成を通して、それらを身につけることを目的とする。</p> <p>「文章の書き手である自身の特性を知ること」と「人に伝える文章を書く際の基礎」を重点的に学ぶ。</p>											
到達目標											
<ul style="list-style-type: none"> <li>文章のさまざまなタイプ・形式を理解する</li> <li>文章に必要な「材料」の調査・取捨選択法が身につく</li> <li>求められる形式に沿った文章を作成できる</li> <li>成果物第一主義の課題の取り組み方のペースを把握する</li> </ul>											
授業方法											
<p>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</p>											
成績評価方法											
<p>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</p>											
履修上の注意											
<p>「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。</p>											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	本講義の方針説明と、ゲーム関連の文章										
第2回	自身とゲーム及び周辺娯楽の関係性を整理する										
第3回	ゲーム業界に携わる自身のアピールポイントを明確にし、文章化する										

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

ゲームリサーチ1

第4回	指定書籍の概要紹介とゲームプレイ
第5回	指定書籍を分析し理解する
第6回	どのような紹介文にするかまとめる
第7回	紹介文の作成と提出
第8回	ゲーム攻略記事の概要解説と、課題ゲームのプレイ
第9回	課題ゲームのプレイ、どのような構成にするかまとめる
第10回	紹介記事の作成
第11回	紹介記事の作成と提出
第12回	前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。