

|                                                                                                                                                                                                |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----|----|----------|---|----|-----------|-----|----|----|---|
| 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                                                                                                                                                                       |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| ゲームワーク 4                                                                                                                                                                                       |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                             | 3 年次                   | 開講期 | 後期 | 区分       | 選 | 種別 | 実習        | 時間数 | 45 | 単位 | 1 |
| 担当教員                                                                                                                                                                                           | 阿部 香織                  |     |    | 実務<br>経験 | 有 | 職種 | アートディレクター |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                                           |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| 1 年次・2 年次の経験を踏まえ、より高度なビジネスプランを考案し、資料としてまとめる。複数のビジネスコンテストに応募し、できる限り多くの目に見える「結果」を得る。ビジネスについて深く考えることで、「ゲームビジネス」に関する理解をより確かなものとするのが、この実習の目的である。                                                    |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| 到達目標                                                                                                                                                                                           |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| ビジネスプランを考案し、各種ビジネスコンテストに応募することが最低限の目標である。2 年次までの経験を踏まえ、複数のコンテストに応募また受賞を目指す。より創意に満ちたクオリティの高いプランを考案、「伝わる」資料を作成し、コンテストにおいて優秀な評価（受賞など）を達成することが最大の目標である。コンテストの受賞は分かりやすい「成果」であり、就職にも直結する理にかなった目標である。 |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                                           |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| ビジネスをテーマとした一般公募のコンテストへの応募作品を作成する。ビジネスの考案、パワーポイントを使用した資料の作成、及び、授業内でのプレゼンテーションも実施する。ビジネスの内容、及び資料作成は都度、教員がチェックを行う。                                                                                |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                                         |                        |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| 試験と課題を総合的に評価する。<br>授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。<br>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。<br>ビジネスプランは初期段階で教員のチェックを受けること。<br>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、ビジネスプラン考案 |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| 第 2 回                                                                                                                                                                                          | ビジネスプラン考案、教員ヒアリング      |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |
| 第 3 回                                                                                                                                                                                          | ビジネスプランを各自決定する         |     |    |          |   |    |           |     |    |    |   |

|                          |                            |
|--------------------------|----------------------------|
| 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 |                            |
| ゲームワーク 4                 |                            |
| 第4回                      | 資料作成①、随時教員からフィードバックを行う     |
| 第5回                      | 資料作成②、随時教員からフィードバックを行う     |
| 第6回                      | 作成中の資料の中間チェックを行う           |
| 第7回                      | 資料作成③、随時教員からフィードバックを行う     |
| 第8回                      | アウトプット作成④、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                     | アウトプット作成⑤、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                     |