

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											
クリエイティブゼミ 2											
対象	4 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	石倉 広也、吉田直史			実務 経験	有	職種	CGデザイナー、ゲーム会社社長				
授業概要											
これまでの集大成として「アウトプット」および「ゲームビジネス」の授業を踏まえ、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、各自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。可能な限り様々なコンテストの応募・受賞を目標として設定することで、各自のスキル向上も目標とする。											
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											
下記項目の総合評価で判断する。 ・試験・課題 ・成果発表 ・授業参加度、授業態度											
履修上の注意											
長期の個人・合同ワークとなるため、明確な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	オリエンテーション：オリエンテーション、アウトプットのテーマ設定										
第2回	テーマヒアリング：テーマ設定、テーマヒアリング										
第3回	テーマ決定：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	
クリエイティブゼミ 2	
第4回	アウトプット作成①：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	アウトプット作成②：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	中間チェック：作成中のアウトプットの中間チェックを行う
第7回	アウトプット作成③：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	アウトプット作成④：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	中間チェック：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：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	プレゼンテーション：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	まとめ：全体のまとめ