

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											
クリエイティブリサーチ3											
対象	4年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	関戸弘和			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター				
授業概要											
ゲーム業界に限らず、ビジネスシーンで活用できるフレームワークやプレゼン力などを身につけ、基本的かつ応用の効くビジネススキルを養うと共に、就活を勝ち抜くための実践的なスキルを身につけることを目的とする。											
到達目標											
前期を踏まえ各自の課題を設定、就活が必要なものは引き続き就活対策。また内定が出た生徒は、新入社員として必要な実践的な知識、WBS制作、マイルストーン作成等を指導し、社会人として社内で役立つより高いスキルを身につける。											
授業方法											
座学だけでなくチーム制作、WBS制作、活用など、実践的な課題を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。なかでもチーム制作の実習では、ユーザーが楽しんでもらうものを作る発想力を養い、クリエイティブな地頭を作る。											
成績評価方法											
試験・課題：25% 課題の提出、内容によって評価する 成果発表：25% 企画のプレゼンテーション発表の実施、内容によって評価する 平常点：50% 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											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じた復習や予習を心がける。社会人として正しいルールや態度を身につけるため、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、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、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておく。ただし、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。											
教科書教材											
必要に応じてレジュメを配布。											
回数	授業計画										
第1回	前期の振り返りを行い、後期に取り組むべき課題について各々が目標を設定する。										
第2回	新入社員として働く心構えと、評価される知識について学ぶ。										
第3回	ゲーム制作を行うことで、楽しみながら必要な知識を身につける。										

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

クリエイティブリサーチ 3

第4回	ユーザー（顧客）を楽しませるゲームとは何か？ ゲームの企画書を作成する。
第5回	ゲーム企画書をプレゼンテーションし、反応を見て企画を再考する。
第6回	ゲームシナリオを学ぶことで、文章力とコミュニケーション能力を引き上げる。
第7回	各自が企画したゲームの作成を行う。
第8回	各自が企画したゲームの作成を行う。
第9回	各自が企画したゲームの作成を行う。
第10回	各自が企画したゲームの作成を行う。
第11回	作成したゲームを他者にプレゼンテーションする。（成果発表）
第12回	後期授業の振り返りを行う。