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５

対象	４年次	開講期	前期	区分	選	種別	実習	時間数	45	単位	1
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

これまでの集大成として、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。3年間の経験を踏まえ、コンテストへの応募のみならず受賞も狙えるような作品や就職活動において高い評価を得られるような作品を作り上げることを目標とする。

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

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

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	プロジェクトオリエンテーション：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	プロジェクトテーマチェック：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	α版作業：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。

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５	
第４回	α版作業：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第５回	α版チェック：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	β版作業：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第７回	β版作業：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第８回	β版チェック：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	F版作業：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	F版作業：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	F版チェック：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	プレゼンテーション：各自プロジェクトのプレゼンテーションを実施する。