

2021年度 日本工学院専門学校																											
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース																											
実践実習 2 A																											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	120	単位	4																
担当教員	大塚 祐希／三瓶 千智			実務経験	有	職種	オンラインゲーム運営業務／ゲームライター																				
授業概要																											
ゲーム関連ビジネスとして、（Ａ）ゲーム運用と（Ｂ）ゲームライターという職業について実践的に学ぶ。 （Ａ）ゲーム運用 オンラインゲームの「運営」について知り、的確で魅力的なイベント施策、マーケティング施策を立案および運用するための基礎理論を修得する。 （Ｂ）ゲームライティング 現役ライターの実体験を基に、ゲームライターを目指すうえで必要なスキルや環境、心構えを習得する。レビュー、企画、攻略、インタビューなど、それぞれの記事の特徴を理解し、読み手・媒体・メーカーが求める記事を書く力を養う。																											
到達目標																											
（Ａ）ゲーム運用 ゲーム運営ビジネス・コンサルタントとして活躍できる人材を目指す。数値および市場の分析から施策提案に繋げる流れを実務形式で理解し、リスクマネジメントと根拠を伴う提案力を持つ価値ある人材に成長することを目標とする。 （Ｂ）ゲームライティング 自身のゲームライターの適性を理解すること、ゲームライターとして活動するにあたり、必要な能力を具体的にイメージすることを目標とする。最終的には読み手を意識したレビュー・企画が立てられるところまで知識を養う。																											
授業方法																											
ゲーム運用とゲームライターの授業を週に４時間ずつ、１５週で実施する。 （Ａ）ゲーム運用 ゲーム運営ビジネスを行う各企業において、社員に求められる知識・スキルがどのようなものを体験しプランニングを実際に行う。 （Ｂ）ゲームライター 職業についての基礎知識および発想法や表現技法についての講義、課題提出と添削などを通して、自身の個性を把握し「強み」を活かせるライターになれるよう指導する。																											
成績評価方法																											
ゲーム運用とゲームライターで授業ごとの基準で評価し、その合算（平均）で最終的な評価を算出する。 <table><tr><td rowspan="2">（Ａ）ゲーム運用</td><td>授業態度</td><td>60%</td><td rowspan="2">実務目線として、真摯に臨むことができるかの評価</td></tr><tr><td>試験・課題</td><td>40%</td><td>提示する課題を期限内にルール通り記載し提出できるかの評価</td></tr><tr><td rowspan="3">（Ｂ）ゲームライティング</td><td>作品内容・完成度</td><td>60%</td><td rowspan="3">解度と完成度を総合的に評価</td></tr><tr><td>計画性</td><td>20%</td><td>定められた授業時間内に作成できるかを評価</td></tr><tr><td>平常点</td><td>20%</td><td>積極的な授業参加度、授業態度を評価</td></tr></table>											（Ａ）ゲーム運用	授業態度	60%	実務目線として、真摯に臨むことができるかの評価	試験・課題	40%	提示する課題を期限内にルール通り記載し提出できるかの評価	（Ｂ）ゲームライティング	作品内容・完成度	60%	解度と完成度を総合的に評価	計画性	20%	定められた授業時間内に作成できるかを評価	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度を評価
（Ａ）ゲーム運用	授業態度	60%	実務目線として、真摯に臨むことができるかの評価																								
	試験・課題	40%		提示する課題を期限内にルール通り記載し提出できるかの評価																							
（Ｂ）ゲームライティング	作品内容・完成度	60%	解度と完成度を総合的に評価																								
	計画性	20%		定められた授業時間内に作成できるかを評価																							
	平常点	20%		積極的な授業参加度、授業態度を評価																							
履修上の注意																											
理由のない遅刻・欠席は認めない。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。 （Ａ）ゲーム運用 授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。資料の配布および課題の提出は各Officeドキュメントとなり、必要に応じて展開・提出すること。 （Ｂ）ゲームライター この授業ではゲームライターという職業がいかなるものかを把握してもらうことが目的であり、一般的な文書作成ソフトの使い方や企画書の書き方等には言及しない。																											
教科書教材																											
講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroom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	（Ａ）ゲーム運用 ゲーム運営ビジネスの業態と重要性 ゲーム運営事業が業界においてどのような役割を担い、どのような人材が求められるかを理解する。 （Ｂ）ゲームライティング まずは文章を書いてみる																										
第2回	（Ａ）ゲーム運用 ビジネスにおけるゲームレビューの理解（１）ゲームを「ビジネスサイドとしてレビューする」 （Ｂ）ゲームライティング ゲームライターの基礎知識について理解する																										
第3回	（Ａ）ゲーム運用 ビジネスにおけるゲームレビューの理解（２）ゲームを「ビジネスサイドとしてレビューする」 （Ｂ）ゲームライティング ゲームライターの様々な仕事について把握する（１）																										
第4回	（Ａ）ゲーム運用 ビジネスにおけるゲームレビューの理解（３）ゲームを「ビジネスサイドとしてレビューする」 （Ｂ）ゲームライティング ゲームライターの様々な仕事について把握する（２）																										
第5回	（Ａ）ゲーム運用 伝わるレポートの書き方（１）適切な情報を的確に伝えるためのレポートテクニック （Ｂ）ゲームライティング ゲームライターの様々な仕事について把握する（３）																										
第6回	（Ａ）ゲーム運用 伝わるレポートの書き方（２）適切な情報を的確に伝えるためのレポートテクニック （Ｂ）ゲームライティング ゲームライターの様々な仕事について把握する（４）																										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース	
実践実習 2 A	
第7回	(A) ゲーム運用 伝わるレポートの書き方 (3) 適切な情報を的確に伝えるためのレポートテクニック (B) ゲームライティング ゲームライターの様々な仕事について把握する (5)
第8回	(A) ゲーム運用 ビジネスを成功させるKPIとロジカルシンキング (1) (B) ゲームライティング ゲームライターの様々な仕事について把握する (6)
第9回	(A) ゲーム運用 ビジネスを成功させるKPIとロジカルシンキング (2) (B) ゲームライティング 「ターゲットに向けて書く」など、読まれる記事を書くテクニックを学ぶ (1)
第10回	(A) ゲーム運用 ビジネスを成功させるKPIとロジカルシンキング (3) (B) ゲームライティング 「ターゲットに向けて書く」など、読まれる記事を書くテクニックを学ぶ (2)
第11回	(A) ゲーム運用 イベントプランナー体験 (1) ゲーム運営において最も業務頻度が高い「イベント施策プランニング」 (B) ゲームライティング ライターになるために必要なスキルとその育て方を学ぶ
第12回	(A) ゲーム運用 イベントプランナー体験 (2) ゲーム運営において最も業務頻度が高い「イベント施策プランニング」 (B) ゲームライティング メモを活用し、レビュー記事を書く準備をする
第13回	(A) ゲーム運用 イベントプランナー体験 (3) ゲーム運営において最も業務頻度が高い「イベント施策プランニング」 (B) ゲームライティング レビュー記事を書く (1)
第14回	(A) ゲーム運用 イベントプランナー体験 (4) ゲーム運営において最も業務頻度が高い「イベント施策プランニング」 (B) ゲームライティング レビュー記事を書く (2)
第15回	(A) ゲーム運用 イベント企画を使った会議体験 ビジネスシーンにおける会議を体験する (B) ゲームライティング 記事の添削・全体のまとめ