

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 B																														
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、感想文から脱却しゲーム作品の批評ができる域に達することを目標とする。																														
授業方法																														
進路希望に合わせて授業内容を選択し、週 8 時間、1 5 週受講する。 （A）ゲーム運用 実業務を想定し、ゲーム運営事業の現場において発生しうる内容を授業で体験する （B）ゲームライター 前半はレビュー（批評）の書き方・批評の型・批評の歴史について学び、批評文を最終課題とする。授業の後半は発想力を鍛える課題を出し、批評に必要な思考力を鍛える。																														
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>（A）ゲーム運用</td><td>授業態度</td><td>60%</td><td>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></td><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>（B）ゲームライティング</td><td>作品内容・完成度</td><td>60%</td><td>解度と完成度を総合的に評価</td></tr><tr><td></td><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></td><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 ゲーム運営を伴うサービスを理解し業務初期構築を体験する（1） （B）ゲームライティング マスメディアにおける批評（レビュー）の役割りを学ぶ																													
第2回	（A）ゲーム運用 ゲーム運営を伴うサービスを理解し業務初期構築を体験する（2） （B）ゲームライティング 批評のアプローチ方法を学ぶ																													
第3回	（A）ゲーム運用 ゲーム運営を伴うサービスを理解し業務初期構築を体験する（3） （B）ゲームライティング 批評文の書き方～作家性からのアプローチについて学ぶ（1）																													
第4回	（A）ゲーム運用 業務のフロー化とルール設計を体験する（1） （B）ゲームライティング 批評文の書き方～作家性からのアプローチについて学ぶ（2）																													
第5回	（A）ゲーム運用 業務のフロー化とルール設計を体験する（2） （B）ゲームライティング 批評文の書き方～コンテンツの構成からのアプローチについて学ぶ																													
第6回	（A）ゲーム運用 業務のフロー化とルール設計を体験する（3） （B）ゲームライティング 批評文の書き方～コンテンツの構成からのアプローチについて学ぶ																													

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 B	
第7回	(A) ゲーム運用 プロモーション企画の立案体験 (1) (B) ゲームライティング 批評文の書き方～コンテンツが生み出された時代背景からのアプローチについて学ぶ (1)
第8回	(A) ゲーム運用 プロモーション企画の立案体験 (2) (B) ゲームライティング 批評文の書き方～コンテンツが生み出された時代背景からのアプローチについて学ぶ (2)
第9回	(A) ゲーム運用 プロモーション企画の立案体験 (3) (B) ゲームライティング 批評文の書き方～制作者の主義・主張からのアプローチについて学ぶ
第10回	(A) ゲーム運用 経緯報告書と改善提案書の書き方講座 (1) (B) ゲームライティング 批評文の書き方～制作者の主義・主張からのアプローチについて学ぶ
第11回	(A) ゲーム運用 経緯報告書と改善提案書の書き方講座 (2) (B) ゲームライティング 批評文の書き方～受け手側からのアプローチについて学ぶ
第12回	(A) ゲーム運用 新規プロジェクト立ち上げ体験 (1) (B) ゲームライティング レビュー記事が求められる理由、仕事として成立する理由を学ぶ
第13回	(A) ゲーム運用 新規プロジェクト立ち上げ体験 (2) (B) ゲームライティング レビュー記事を書く (1) 感想文から脱却したレビュー記事を目指して書いてみる
第14回	(A) ゲーム運用 新規プロジェクト立ち上げ体験 (3) (B) ゲームライティング レビュー記事を書く (2) 感想文から脱却したレビュー記事を目指して書いてみる
第15回	(A) ゲーム運用 事業提案プレゼン実習 (B) ゲームライティング レビュー記事を書く (3) 添削・全体のまとめ