

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											
ゲームリサーチ1											
対象	2年次	開講期	前期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	平林 久和			実務経験	有	職種	ゲーム会社経営・ゲームアナリスト				
授業概要											
ゲームビジネスの全容を俯瞰的かつ統合的に理解する。 その理解を自らのキャリアデザインにいかすことが目的である。 この授業は「ゲームビジネスの変化は激しい」という考え方に基づく。（過去の歴史を見ればわかるように）ゲームビジネスの浮き沈みは激しく、成長する新サービスと、衰退するサービスが混在する。ゲーム産業の中で起きるこの変化を洞察するための的確な情報を獲得し、自ら考える力を持つことが本講座の学習目的である。											
到達目標											
この授業は、学生が視野を広げて日々起きている社会活動全般に興味を持ち、それがゲームビジネスとどのように関連しているのか理解することを第一の目標としている。また、「私は何を学び、何を考え、何ができる人なのか？」を対外的にプレゼンテーションするスキルもあわせて養っていく。											
授業方法											
〈ゲームビジネスを長期間かけて学ぶ機会をいかすため、本講座で取り扱うテーマは広範である。ゲームを学ぶためには「社会学」「心理学」領域の理解が不可欠で、ビジネスを学ぶためには「経済学」「経営学」の基礎知識は不可欠である。これら難しいテーマをなるべくわかりやすくコンパクトにして授業を行っていく。そして、理解したことを確かなものとするため説明力（アカウンタビリティ）の向上を図っていく。また、この授業では個人ワークやグループワークを採り入れる。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する									
小テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する									
レポート	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する									
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する									
平常点	10%	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											
授業中の私語や受講態度には厳しく対応する 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											
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	【遊びとは何か？】学問として、まじめに「遊び」を研究する 遊びの定義や遊びの特性について学ぶ										
第2回	【遊びと道具】人間は遊び道具を生んだ そのひとつにゲームがある 遊びの発達マップで作成する										
第3回	コンピュータゲームの発達史（1）										
第4回	コンピュータゲームの発達史（2）										
第5回	経済学基礎（1）										
第6回	経済学基礎（2）										

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	
ゲームリサーチ 1	
第7回	経営学基礎(1)
第8回	経営学基礎(2)
第9回	比較文化学基礎
第10回	ゲームビジネスの現在
第11回	ゲームビジネスの未来シナリオ
第12回	就活指導とケーススタディ研究(1)
第13回	就活指導とケーススタディ研究(2)
第14回	就活指導とケーススタディ研究(3)
第15回	全体のまとめ