

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											
ゲームビジネス3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	古戎 千夏			実務 経験	有	職種	グラフィックデザイナー				
授業概要											
<p>広報・広告についての知識を通じて広い視野を持った人材を育てる。 誰もが表現・発信できる今の世の中においては、ほとんどすべての人が「受け取る側」であり、かつ「伝える側＝広報者」ともいえる。 よって、世の中の事象に関心を持ち、自分なりに考えをまとめ、アウトプットできることは「個」の時代において非常に重要な生存能力であると考えられる。 「気づく」→「分析・思考」→「表現」→「伝える」 このサイクルを繰り返し実践する。</p>											
到達目標											
<p>広報という目線から世の中で起きていること俯瞰し、全体像を把握するための観察力を身につける 流動的な世の中において、他人の考えに流されるのではなく、自分なりの考え、自分軸を持った人材を育てる 学生自身が身を置いているコミュニティの中だけでなく、外側の世界に目を向ける機会を積極的に設け、幅広い視野を身につける プレゼンテーションやヒアリング、グループでの演習を通じ、総合的なコミュニケーション能力を身につける</p>											
授業方法											
<p>広報・広告についての基本的な知識を身につける 時事的なトピックを通じて、リアルタイムで起きている事象に関心を持つ癖を身につける デザイン思考を実践し、ロジカルで説得力のあるアイデアを生み出すためのスキルを養う プレゼンテーションの機会を積極的に設け、アイデアを言語化すること、人前で発表することに慣れていく グループワークを通じて、人と一緒に物事を進めていくことの楽しさ、難しさを学ぶ</p>											
成績評価方法											
試験・課題	30%	課題提出物による評価。表面的なクオリティだけでなく、過程、思考プロセス、下調べも考慮する									
計画性	30%	自身のスキルとスケジュールを考慮し、計画通りにデザインを進められているか									
成果発表（口頭・実技）	20%	課題発表時のプレゼンの精度、意図を言語化できているか、誰が聞いても理解できる内容か									
平常点	20%	授業態度による評価。授業における勤勉さ、積極性、質問力など									
履修上の注意											
<p>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</p>											
教科書教材											
<p>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。</p>											
回数	授業計画										
第1回	授業概要・オリエンテーション										
第2回	現代における広報のあり方										
第3回	広告と広報、目指すゴールの違い（広報とPRの違い） CSR、プレスリリース、パブリシティ、インサイト、コンプライアンス等										
第4回	【アナログメディアとデジタルメディア】 一方向の情報発信から、双方向のコミュニケーションへ。（新聞、TV、ラジオ、雑誌/交通広告/WEB/SNS、口コミ）										
第5回	広報の成功事例（時代背景と照らし合わせながら、なぜ受け入れられたのかを分析）										
第6回	最近の炎上事例と分析（ターゲティング、クレマー、分断）。なぜ広報担当者に一般的な感覚が必須なのか										

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	
ゲームビジネス3	
第7回	日常に潜んでいる広告と現代人のスルースキル。メディアの組み合わせにより効果を最大化するクロスメディア戦略について。
第8回	ブランディング（差別化→共通化）、マーケティング（市場調査）、ペルソナ分析の手法。
第9回	アート思考からロジカル思考へ。自分がやりたいもの→求められているものへ思考を切り替える
第10回	かんたんな演習を通じて、デザイン思考を実践する
第11回	演習に向けてのオリエン 店舗についての情報共有、店舗取材（世間話・ヒアリング・コミュニケーションの練習）
第12回	実地演習① 実際の店舗を訪ねる
第13回	実地演習② リアル店舗の広報アイデア
第14回	実地演習③ グループワーク
第15回	実地演習④ プレゼンテーション