

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 4											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	高 晶 宏 之			実務 経験	有	職種	メディア媒体制作、営業				
授業概要											
ゲーム業界に限らず、様々なビジネスについて理解し、新たな競争の場で求められる考え方や能力について意識できるようになる。また、講義中の課題を通して、実際のビジネスの現場で考えていく能力を身につける。											
到達目標											
この科目では、学生が、様々なゲーム関連ビジネスの中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、業界で活躍するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。短期的には、学生サポートセンター主催の学生ビジネスプランコンテストへの応募のできるレベルまで、ビジネスモデルに対する理解を深める。											
授業方法											
講義、ディスカッション、グループワーク、プレゼンテーション、成果発表など											
成績評価方法											
試験・課題 40% 課題の提出率・クオリティーを総合的に評価 成果発表（口頭・実技） 40% 授業で学んだ内容、習得したスキルをまとめた成果報告書による評価 平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度による評価											
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											
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	ゲーム業界に限らずマーケティングの必要性を理解する										
第2回	企業が商品を考える上での基礎を理解する										
第3回	マーケティングミックスの戦略を理解する										
第4回	新商品開発を行う上での考え方を理解する										
第5回	ビジネスにおける業界の捉え方を理解する										
第6回	ビジネスにおける競合の捉え方を理解する										

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 4	
第7回	差別化戦略とは何か、どう差別化していくかを理解する
第8回	ビジネスモデルのパターンを理解する
第9回	ペルソナを設定し、ターゲティングに関して考える
第10回	企業内における強みを理解する
第11回	簡単な事業計画、収支の立て方を理解する
第12回	フレームワークの使い方を覚える
第13回	企業の戦略の中での、ポジショニングを学ぶ
第14回	広告論を含めて、ブランドというものを理解する
第15回	前期学んだ事を総括する