

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----|------------------------------|------|----|----|----------------------|-----|-----|----|----------|------|-----|-------------------------|--|-------|-----|------------------------------|--------------|----------|-----|---------------|--|-----|-----|----------------------|--|-----|-----|-------------------|
| 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3 B                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 対象                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2年次                                               | 開講期 | 前期                           | 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| <p>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。</p> <p>（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。</p> <p>（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。</p>                                                                                                                                                                                             |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| <p>（Ａ）ゲーム運用 実務形式での運営プランニングに向けて必要なスキルと考え方を習得する</p> <p>（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。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 授業方法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| <p>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。</p> <p>（Ａ）ゲーム運用 実業務と同じ様式にて、職場体験と同等の知見を得る</p> <p>（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。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| <p>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。</p> <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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| <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> <p>（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。</p> <p>（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。</p>                                                                                                                                                                                                              |                                                   |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 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 案件営業とビジネスレビュー（１）<br>（Ｂ）ゲームライティング 企画記事（１） |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 第2回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | （Ａ）ゲーム運用 案件営業とビジネスレビュー（２）<br>（Ｂ）ゲームライティング 企画記事（２） |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 第3回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | （Ａ）ゲーム運用 案件営業とビジネスレビュー（３）<br>（Ｂ）ゲームライティング 企画記事（３） |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 第4回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | （Ａ）ゲーム運用 案件営業とビジネスレビュー（４）<br>（Ｂ）ゲームライティング 企画記事（４） |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 第5回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | （Ａ）ゲーム運用 案件営業とビジネスレビュー（５）<br>（Ｂ）ゲームライティング 企画記事（５） |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |
| 第6回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | （Ａ）ゲーム運用 市場調査業務体験（１）<br>（Ｂ）ゲームライティング 企画記事（６）      |     |                              |      |    |    |                      |     |     |    |          |      |     |                         |  |       |     |                              |              |          |     |               |  |     |     |                      |  |     |     |                   |

| 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 3 B              |                                                      |
| 第7回                   | (A) ゲーム運用 市場調査業務体験 (2)<br>(B) ゲームライティング 記事の添削        |
| 第8回                   | (A) ゲーム運用 市場調査業務体験 (3)<br>(B) ゲームライティング レビュー記事 (1)   |
| 第9回                   | (A) ゲーム運用 市場調査業務体験 (4)<br>(B) ゲームライティング レビュー記事 (2)   |
| 第10回                  | (A) ゲーム運用 運営コンサル業務体験 (1)<br>(B) ゲームライティング レビュー記事 (3) |
| 第11回                  | (A) ゲーム運用 運営コンサル業務体験 (2)<br>(B) ゲームライティング レビュー記事 (4) |
| 第12回                  | (A) ゲーム運用 運営コンサル業務体験 (3)<br>(B) ゲームライティング レビュー記事 (5) |
| 第13回                  | (A) ゲーム運用 運営コンサル業務体験 (4)<br>(B) ゲームライティング レビュー記事 (6) |
| 第14回                  | (A) ゲーム運用 運営コンサル業務体験 (5)<br>(B) ゲームライティング 記事の添削      |
| 第15回                  | (A) ゲーム運用 運営コンサル業務体験 (6)<br>(B) ゲームライティング 全体のまとめ     |