

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 4 B																														
対象	2 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 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 （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。																														
授業方法																														
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。 （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 （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。																														
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 ビジネスプラン構築実践講習 （Ｂ）ゲームライティング 企画記事（１）																													
第2回	（Ａ）ゲーム運用 プロモーション企画ディスカッション （Ｂ）ゲームライティング 企画記事（２）																													
第3回	（Ａ）ゲーム運用 運営施策ディスカッション （Ｂ）ゲームライティング 企画記事（３）																													
第4回	（Ａ）ゲーム運用 プレゼン講義&実践 （Ｂ）ゲームライティング 企画記事（４）																													
第5回	（Ａ）ゲーム運用 ビジネスプラン構築実践講習 （Ｂ）ゲームライティング 企画記事（５）																													
第6回	（Ａ）ゲーム運用 プロモーション企画ディスカッション （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 4 B	
第7回	(A) ゲーム運用 運営施策ディスカッション (B) ゲームライティング 記事の添削
第8回	(A) ゲーム運用 プレゼン講義&実践 (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 ビジネスプラン構築実践講習 (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 ビジネスプラン構築実践講習 (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 プロモーション企画ディスカッション (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 プロモーション企画ディスカッション (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 運営施策ディスカッション (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 運営施策ディスカッション (B) ゲームライティング 記事の添削
第15回	(A) ゲーム運用 プレゼン講義&実践 (B) ゲームライティング 全体のまとめ