2022年度 日本工学院八王子専門学校											
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2											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義+ 演習	時間数	60	単位	4
担当教員	白石マミ			実務 経験	有	職種	ゲームシナリオ・ゲームプランナー・テレビラジオのドラマ脚本				
授業概要											
ゲーム業界におけるさまざまなビジネスについて学びます。ゲーム実況、Web、運営、品質管理、サポート、イベント、マーケティング、プロモーション、レビュー等。											
到達目標											
ゲームを完成させ、発表することで、ゲーム販売までの流れと基本的な知識を身につけるとともに、社会人として必要な忍耐力、企画力、文章力を強化する。・ゲーム制作を通じ、各部署に必要な適性・スキルを理解する。・自分一人の力でゲームを完成させることで、独立心と忍耐力を身につける。・ゲームを発表し、他者の評価を受け入れることで、自分自身を客観的な視野で見ることができるようになる。											
授業方法											
ゲームビジネス1引き続き、ゲーム制作などを織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。また要所所で、生徒同士がお互いの企画や作品について意見を言い合うディスカッションの場を多く取り入れていく。											
成績評価方法											
以下の3つの評価軸を総合的に判断して評価を行う。・課題の提出、内容によって評価する。・企画のプレゼンテーション発表の実施、内容によって評価する。・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											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じた復習や予習を心がける。社会人として正しいルールや態度を身につけるため、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておく。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	前期に引き続き、後期で自身が制作するゲーム企画書の発表。										
第2回	ティラノビルダーによる、変数を使った”名前入力”の方法について学ぶ。										
第3回	ティラノビルダーによる、変数を使った”好感度分岐”の方法について学ぶ。										

2022年度 日本工学院八王子専門学校

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2

第4回	オリジナルゲームのオープニング（ACT1）までの制作開始。
第5回	オリジナルゲームのオープニング制作。
第6回	各自、オリジナルゲームのオープニングを発表する。
第7回	引き続きゲーム制作と、よく使う制作テクニック（オマケシナリオ。地の文。よく使うタグ等）について学ぶ。
第8回	引き続きゲーム制作と、キャラクターの配置、およびLive2Dについて。
第9回	ゲーム制作の中間発表（クローズ）。各ゲーム制作の途中経過をチェックする。
第10回	ゲーム制作を行う。随時、教員がチェックを行う。
第11回	ゲーム制作の中間発表（クローズ）。各ゲーム制作の途中経過をチェックする。
第12回	ゲーム制作を行う。随時、教員がチェックを行う。
第13回	完成したオリジナルゲームの制作発表1。
第14回	完成したオリジナルゲームの制作発表2と、完成したゲームの公開方法について学ぶ。
第15回	WEBでゲームを公開する為に必要な紹介文と紹介画像の作成。ゲームの書き出しとアップロードの方法を学ぶ。