

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											
ゲームビジネス実習 2											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	関戸弘和			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター				
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											
ソーシャルゲームの運用の新規開発における、企画書の作成ができるようになる。また問題解決(KPI分析)から効果的なゲームイベントを構築できるようになる。											
授業方法											
座学によるソーシャルゲーム運用のノウハウを学び、グループワークにて毎回異なる課題を課す。授業内で発表をさせ、講評をすることで運用方法、問題解決の手法を身につける。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。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。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。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ので注意すること。											
教科書教材											
必要に応じて都度レジュメを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	授業の目的・内容について説明。ソーシャルゲームの基礎知識を学ぶ。										
第2回	例題を与えグループディスカッションを学ぶ。										
第3回	ファシリテーションの手法を身につけ、ファシリテーションを用いて、グループワークを行う。										

第4回	ロジカルシンキング、クリティカルシンキングの手法を学び、グループワークを行う。
第5回	ソーシャルゲーム基本KPIを学び、グループワークを行う。基本KPI①
第6回	基本KPI②
第7回	MECEとマネタイズの仕組みを学び、グループワークを行う。
第8回	問題解決のWHERE(問題の根本原因はどこか)を学び、グループワークを行う。
第9回	問題解決のWHY(なぜ問題なのか)を学び、グループワークを行う。
第10回	問題解決のWHAT(問題のあるべき姿)を学び、グループワークを行う。WHAT①
第11回	WHAT②
第12回	グループワーク①
第13回	グループワーク②
第14回	グループワーク③
第15回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。