

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											
ゲームワーク 4											
対象	2 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	戸塚伎一			実務経験	有	職種	ゲームライター				
授業概要											
過去の代表的な作品を通してゲームの歴史を学びつつ、文章作成技法を学ぶ。											
到達目標											
・文章作成時の自分なりの思考展開法を身につける・課題に用いられたテレビゲームの情報をすぐに引き出せる「知識」とする											
授業方法											
座学およびそれを前提とした実習課題対象のリサーチとして、映像作品観賞やゲームプレイも行う各人の必要に応じて課外の作業を認める											
成績評価方法											
試験・課題：70%課題の提出、内容によって評価する平常点：30%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											
「提出課題で判断可能な講義内容の理解度・取り組み姿勢」を最重要評価対象とする。過度の私語などによる、他の学生の受講の妨げとなる行為は低評価の対象となる。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。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、その回の講義内容を放課後開放などで確認し、次回出席時に遅れが生じない準備を整えておく。											
教科書教材											
座学の際に資料を配布する。ゲーム史研究ではゲームソフトをダウンロード等によって支給する。											
回数	授業計画										
第1回	ゲーム史研究⑤解説とゲームプレイ										
第2回	ゲーム史研究⑤ゲームプレイ										
第3回	ゲーム史研究⑤ゲームプレイと文章作成										

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	
ゲームワーク 4	
第4回	ゲスト講師講演③ー 1
第5回	ゲスト講師講演③ー 2
第6回	ゲーム史研究⑥ゲームプレイと文章作成
第7回	ゲーム史研究⑥ゲームプレイ
第8回	ゲーム史研究⑥ゲームプレイと文章作成
第9回	ゲーム史研究⑦ゲームプレイと文章作成
第10回	ゲーム史研究⑦ゲームプレイ
第11回	ゲーム史研究⑦ゲームプレイと文章作成
第12回	ゲスト講師講演④
第13回	課題論文ー 1
第14回	課題論文ー 2
第15回	後期の振り返りを行う