

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											
実践実習 3 B											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	石倉広也			実務 経験	有	職種	CGデザイナー・演出				
授業概要											
個人ワーク、グループワーク、インターンシップ、校外実習など、実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。											
到達目標											
広範に渡る「ゲームビジネス」の領域の中から、各学生が目指す職種を見出し、その職種への就職活動時に使える作品（アウトプット）を完成させることを目標とする。											
授業方法											
学生各自が目標となる就職先（企業・職種）を定め、就職活動時にアピールできるであろうアウトプットの作成に取り組む。取り組むテーマ、及び実習過程は教員のチェック、フィードバックを繰り返し、精度を担保する。各自の作品を完成させるのと同時に、その過程で各自が調べた用語をGoogleDriveを通じて全学生で共有し「辞書化」する。											
成績評価方法											
試験と課題を総合的に評価する。授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。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											
長期の個人作業となるため、しっかりと目標意識を持つことが必須となる。取り組むアウトプットのテーマは教員と相談し、ブレの無いテーマを選定すること。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											
各自のノートPCで作業を行う。											
回数	授業計画										
第1回	実習のオリエンテーション、アウトプットのテーマ設定										
第2回	テーマ設定および作業計画を確認し、プロジェクト内容について決定する。										
第3回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。										

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	
実践実習 3 B	
第4回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第5回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第6回	教員による α 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第7回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第8回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第9回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第10回	教員による β 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第11回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第12回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第13回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第14回	教員による最終チェックを実施する。また学生同士によるチェックも行う。
第15回	各自プロジェクトのプレゼンテーションを実施する。