

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四年制 ゲームビジネスコース											
クリエイティブリサーチ 4											
対象	4 年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	関戸弘和、山田健太			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											
さまざまな最新技術について、講義形式で研究・分析を行います。（複数の内容から選択受講します。）											
到達目標											
学年混合チームで企画書・仕様書の完成を目指しつつ、各々の能力の向上を行う。リーダーシップや指導力などのスキルを身につける。企画書・仕様書の向上、チーム制作におけるコミュニケーションをスキルを身につける。※事業収支やプロモーションなどのスキルを身につける。											
授業方法											
座学だけでなくチーム制作、実践的な課題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。											
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。前期の振り返りを行い、後期に取り組むべき課題について各々が目標を設定する。										
第2回	各班で作業分担し、前期に制作した企画書を商品化を想定して事業収支やプロモーションのための作業を行う。										
第3回	チーム制作:市場調査、現状把握、分析 座学:現状分析、SWOT分析など										

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四年制 ゲームビジネスコース	
クリエイティブリサーチ 4	
第4回	チーム制作:完成を目指して作業
第5回	チーム制作:ターゲティング、ポジショニング 座学:ターゲティング、ポジショニングなど
第6回	チーム制作:完成を目指して作業
第7回	チーム制作:完成を目指して作業
第8回	チーム制作:事業収支、プロモーション 座学:事業収支、プロモーションなど
第9回	チーム制作:完成を目指して作業
第10回	チーム制作:完成を目指して作業
第11回	チームで作成した、企画書の事業収支計画とプロモーション資料の提出。
第12回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。