

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											
プロジェクトプランニング 3											
対象	4 年次	開講期	前期	区分	選	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	平林久和、吉田直史			実務 経験	有	職種	ゲームアナリスト（平林） ゲーム会社経 営者（吉田）				
授業概要											
チームによる制作を通してゲームビジネスを学びます。											
到達目標											
【自ら考え、変化に強い人になる】学生が視野を広げて日々起きている社会活動全般に興味を持ち、それがゲームビジネスや自分が志望する業界とどのように関連しているのか理解することを第一の目標としている。そのうえで、これから行う個別・合同ワークについてそのための前提知識を身につける。また、取り組む方針を決める。就活に直結する学習の支援も行う。											
授業方法											
各自がゲームビジネス／ビジネス全般の理解を深めるためのプロジェクトについて準備作業を行う。そのために必要な学びはどんなことなのか、その全体像を理解できるようにする。個人ワーク、個人面談、グループワーク、座学などを適宜に行う。											
成績評価方法											
下記項目の総合評価で判断する。・レポート（授業内容の理解度を確認するために実施する）・成果発表・参加意欲（企業の上長の目線から判断する）											
履修上の注意											
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。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ので注意すること。											
教科書教材											
使用したスライド、資料の一部をGoogle Driveを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。											
回数	授業計画										
第1回	ビジネスとゲームビジネスの現在・全体像（座学）										
第2回	現況の自己分析（価値観と行動様式のワークシート）										
第3回	今まで何をどのようにインプットしてきたか？（振り返り）										

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	
プロジェクトプランニング 3	
第4回	これから何をどのようにインプットしたいか、すべきか？（目標設定）
第5回	それらをどのようにアウトプットしたいか、すべきか？（目標設定）
第6回	学外活動の目標設定（インターン、アルバイト、独学、資格取得）
第7回	習得すべきスキルリストの作成
第8回	身につけるべき習慣
第9回	短期プロジェクトの決定と準備
第10回	短期プロジェクトの実行①（実習）
第11回	短期プロジェクトの実行②（成果発表）
第12回	希望進路の明文化と確認