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
ゲームビジネス応用１

対象	４年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	阿部 香織			実務経験	有	職種	アートディレクター				

授業概要

実践教育によって応用的なゲームビジネスを学びます。

到達目標

自らが重んじる価値観の明確化と再確認を行う。この学校で学び、そして獲得できたことの再確認を行う。改めて自分の進路への期待と不安要因を客観的に整理する。時代の変化に対応するための自己確立を行う。満足して、この学校を卒業するための総仕上げ。

授業方法

個人指導と全体講義は受講者の抱えた課題に応じて時間配分する。①緊急かつ重要（面接等の就活対策）②緊急（応募企業への実務的対応）③重要（進路の悩み）④①～③の該当者がいない場合は全体講義

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（語彙力向上のための辞書作成を継続する、他に課題を課す場合がある）・参加意欲（企業の上長の目線から判断する）

履修上の注意

就職活動など進路決定にかかわるドキュメントや資料は常に閲覧できる状態で出席すること。（アナログでもデジタルでもよい）また、年間・月間カレンダーを常に更新しておくこと。

教科書教材

参考書や資料は授業中に提示する。講義スライドを使用した際は、今までのようにGoogleドライブで共有する。

回数	授業計画
第1回	今、私たちの目の前で何が起きているのか？　それぞれの課題報告と共有
第2回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）
第3回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）

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
ゲームビジネス応用１

第4回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）
第5回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）
第6回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）
第7回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）
第8回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）
第9回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）
第10回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）
第11回	就活指導（上記授業方法①～④のルールで運用）
第12回	全体のまとめ