

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実習 1											
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			実務 経験	有	職種	ゲームアナリスト				
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											
各々が設定したプロジェクトを完成させることが最低限の目標である。3年間の経験を踏まえ、コンテストへの応募のみならず受賞も狙えるような作品や就職活動において高い評価を得られるような作品を作り上げることを目標とする。											
授業方法											
各自がゲームビジネスの理解を深めるためのプロジェクトを行う。作業計画に基づいて適宜教員によるチェックを受け作業を行う。											
成績評価方法											
下記項目の総合評価で判断する。・試験・課題・成果発表・授業参加度、授業態度											
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	プロジェクトオリエンテーション：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	プロジェクトテーマチェック：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	α版作業：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四年制 ゲームビジネスコース

ゲームビジネス応用実習 1

第4回	α 版作業：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第5回	α 版チェック：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6回	β 版作業：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第7回	β 版作業：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第8回	β 版チェック：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9回	F版作業：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10回	F版作業：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11回	F版チェック：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12回	プレゼンテーション：各自プロジェクトのプレゼンテーションを実施する。