

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース											
ビジネススキル1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	関 智			実務 経験	有	職種	ゲームプロデューサー、雑誌・書籍編集者				
担当教員紹介											
大手出版社で数多くの雑誌、書籍の編集を担当。その後はゲーム開発にも携わり、多くの企画立案の現場を指揮してきた。その多彩なエンターテインメントを創作したキャリアの中で、肝心なのは企画を正確に伝達しアピールする能力である。現場で培ってきた企画立案&プレゼンテーションのメソッドを余す所なく教示する。											
授業概要											
プレゼンテーションとは要約すると「売り込みたい企画を相手に説明するための技法」のこと。しかし、プレゼンテーション力は、ビジネスシーンの活用だけでなく、学校でも私生活でも必要なスキルである。相手を理解し、相手の事を考え、相手にとってのメリットを伝え、相手の気持ちを動かす事。相手に不快を与えず、自分の提案やお願いを受け入れてもらい、相手に承認してもらうには、どのようにすればよいか。プレゼンテーションの目的や手法、そして成功するためのノウハウを書類にまとめる方法を実践的に学習し、様々な場面で役に立つ重要なスキルであるプレゼンテーション力を養う。											
到達目標											
相手を理解し、相手の事を考え、相手の気持ちを動かせるプレゼンテーションが出来ることを目指す。 効果性を高めるため、パワーポイントでテキストを考え、さらに効果的なデザイン手法を学ぶ。様々な場面で役立てられる様なプレゼンテーション力を養う。また、グループワークを通してグループの中での在り方や、役割についても学ぶ。											
授業方法											
プレゼンテーションとは何かを学び、プレゼン資料の作成、プレゼンテーション自体を実践していく。 各自が全員に向けてプレゼンテーション（発表）を行う。何度もしハーサルと発表と振り返りを重ねて、プレゼンテーション力を養いながら、完成度の高いプレゼンテーションを目指す。											
成績評価方法											
試験・課題 70% 科目終了時に実技試験を行う 成果発表（口頭・実技） 20% 学習成果が出ているかを評価 平常点 10% 授業態度による評価											
履修上の注意											
グループワークが多くなるため、グループの中でのあり方も考え、グループへ惜しみない協力をする事 理由のない遅刻・欠席は認めない 授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない											
教科書教材											
講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroom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	プレゼンテーションとは何か 第一印象の重要性を理解出来る 好印象な自己紹介が出来る										
第2回	ゲーム形式の演習で話し方の工夫と聞き方の工夫が出来る										
第3回	課題1①：「自分の好きなゲーム」テーマの決定、内容構成の仕方、伝える技術を理解出来る										
第4回	課題1②：プレゼンテーションの作成する 内容構成の仕方を理解し活用出来る										
第5回	課題1③：プレゼンテーションの作成する 伝える技術を理解し活用出来る										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース	
ビジネススキル 1	
第6回	課題 1 ④：プレゼンテーションの発表と振り返り
第7回	課題 1 ⑤：プレゼンテーションの再発表と振り返り
第8回	課題 2 ①：「私が実現したいこと（ゲーム業界）」テーマの決定、内容構成が出来る
第9回	課題 2 ②：プレゼンテーションの作成 前回課題の改善点を取り入れ作成出来る
第10回	課題 2 ③：プレゼンテーションを作成 前回課題の改善点を取り入れ作成出来る
第11回	課題 2 ④：プレゼンテーションを作成 前回課題の改善点を取り入れ作成しリハーサルが出来る
第12回	課題 2 ⑤：プレゼンテーションの発表と振り返り
第13回	課題3①：「自由テーマ」テーマの決定 内容構成ができる リハーサルができる
第14回	課題3②：「自由テーマ」テーマの決定 内容構成ができる。 リハーサルができる
第15回	課題3②：プレゼンテーションの発表と総評