

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											
ゲームビジネス2											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	平林 久和			実務 経験	有	職種	著述・コンサルタント□				
担当教員紹介											
<p>大学卒業後、ゲーム専門誌の創刊編集者となる。1991年、ゲーム分野に特化したコンサルティング会社、株式会社インターラクト設立。ゲーム業界新規参入企業のサポートを開始する。1993年、新聞紙上に日本で初めてゲームのことを論述する日刊連載。日本のゲーム業界のオピニオンリーダーの地位を確立。日本で随一のゲームアナリストと呼ばれる。おもな著書に『ゲームの大学』『ゲーム業界就職読本』など。ゲーム会社の研修教材『じっくり学ぶゲームの歴史』を開発。公益財団法人日本ゲーム文化振興財団理事。ゲームエイジ総研社外取締役。</p>											
授業概要											
<p>ゲームビジネスの全容を俯瞰的かつ統合的に理解する。 その理解を自らのキャリアデザインにいかすことが目的である。 この授業は「ゲームビジネスの変化は激しい」という考え方に基づく。(過去の歴史を見ればわかるように)ゲームビジネスの浮き沈みは激しく、成長する新サービスと、衰退するサービスが混在する。ゲーム産業の中で起きるこの変化を洞察するための的確な情報を獲得し、自ら考える力を持つことが本講座の学習目的である。</p>											
到達目標											
<p>この授業は、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。また、「私は何を学び、何を考え、何ができる人なのか？」を対外的にプレゼンテーションするスキルもあわせて養っていく。また、後期は就活の基礎知識を身につけ、具体的な準備を行っていく。</p>											
授業方法											
<p>本講座で取り扱うテーマは広範である。ゲームを学ぶためには「社会学」「心理学」領域の理解が不可欠で、ビジネスを学ぶためには「経済学」「経営学」の基礎知識は不可欠である。これら難しいテーマをなるべくわかりやすくコンパクトにして授業を行っていく。そして、理解したことを確かなものとするため説明力(アカウンタビリティ)の向上を図っていく。また、この授業では個人ワークやグループワークを採り入れる。特に就活対策としての「国語」「社会(政経分野)」に力点を置く。</p>											
成績評価方法											
試験・課題	50%	不定期で課題またはミニ試験を実施する									
成果発表(口頭・実技)	30%	成果発表等の機会により学習成果が出ているかを評価									
平常点	20%	授業への参加意識、授業態度による評価									
履修上の注意											
<p>Google Classroomを用いて授業が進行する。授業はノートPCでアクセスできることを前提としている。 本授業はビジネスルール、ビジネスマナーを学習する実践の場でもある。授業内の諸注意やアドバイスに従って履修すること。 あらゆることが講師に質問できる「なんでも質問箱」を設置する。就活と進路の相談については最優先で受け付ける。</p>											
教科書教材											
<p>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。</p>											
回数	授業計画										
第1回	後期に向けてオリエンテーションと就活準備										
第2回	ビジネスパーソンとしての「国語」										
第3回	キャリアデザインと発達心理学										
第4回	マーケティング基礎①										
第5回	マーケティング基礎②										

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	
ゲームビジネス2	
第6回	マーケティング基礎③
第7回	プロジェクトマネジメント入門①
第8回	プロジェクトマネジメント入門②
第9回	プロジェクトマネジメント入門③
第10回	就職活動とキャリアデザイン①
第11回	就職活動とキャリアデザイン②
第12回	就職活動とキャリアデザイン③
第13回	個人進路希望ヒアリング&アドバイス
第14回	個別指導と個別目標の設定
第15回	後期のふりかえり、ラップアップ、まとめ