

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											
ゲームリサーチ1											
対象	2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	高島 宏之			実務経験	有	職種	大学講師				
担当教員紹介											
東京工科大学にて、マーケティング科目を4年間継続して、非常勤講師として勤めて今も継続中。大学卒業後、地方放送局、日本最大のケーブル局、外資系チャンネルなどでの勤務経験を持つ。											
授業概要											
この科目を受講する学生は、ゲーム業界に限らず、様々なビジネスについて理解し、新たな競争の場で求められる考え方や能力について意識できるようになる。また、講義中の課題を通して、実際のビジネスの現場で考えていく能力を身につける。											
到達目標											
この科目では、学生が、様々なゲーム関連ビジネスの中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、業界で活躍するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。短期的には、学生サポートセンター主催の学生ビジネスプランコンテストへの応募をできるレベルまで、ビジネスモデルに対する理解を深める。											
授業方法											
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。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。授業中での行動を通じて、学生の基礎力を育成していく。この授業に主体的に参加する学生が、自分の「キャリアデザイン」を自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目指す。											
成績評価方法											
課題	30% 課題を評価する										
成果発表（口頭・実技）	40% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する										
平常点	20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する										
レポート	10% 授業内容の理解を確認するために、随時レポート提出を実施する										
履修上の注意											
コミュニケーションを密に行う授業とする。報連相などの基本はもちろんのこと、些細なことでも学生が教員に聞けるような空間を作ることが大事。技能をしっかりと学ぶことも大事だが、その技能や知識を周りに率先して教えることができるような人間性を育むこと。理由のない遅刻・欠席は認めない											
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	なぜマーケティングが必要か？ ゲーム業界に限らずマーケティングの必要性を理解する										
第2回	ニーズとウォンツ 企業が商品を考える上での基礎を理解する										
第3回	4Pとは？ マーケティングミックスの戦略を理解する										
第4回	新商品開発の考え方 新商品開発を行う上での考え方を理解する										
第5回	ゲームビジネス業界を考える ビジネスにおける業界の捉え方を理解する										

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	
ゲームリサーチ 1	
第6回	ビジネスにおける競合の捉え方 競合をどう捉えるかを理解する
第7回	差別化戦略とは 差別化とは何か、どう差別化していくかを理解する
第8回	ビジネスモデルとは ビジネスモデルのパターンを理解する
第9回	ターゲティングとは ペルソナを設定し、ターゲティングに関して考える
第10回	コアコンピタンスとは 企業内における強みを理解する
第11回	ビジネスプランの事業化の仕方 簡単な事業計画、収支の立て方を理解する
第12回	SWOT分析などのツール フレームワークの使い方を覚える
第13回	ポジショニングの考え方 企業の戦略の中での、ポジショニングを学ぶ
第14回	ブランドとは 広告論を含めて、ブランドというものを理解する
第15回	前期のまとめ 前期学んだ事を総括する