

2023年度 日本工学院八王子専門学校											
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3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義+ 演習	時間数	60	単位	4
担当教員	太田和也			実務 経験	有	職種	ゲーム品質管理				
授業概要											
ゲーム業界におけるさまざまなビジネス、特に品質管理、マーケティングについて学びます。またすべての業務に必要なMicrosoft系ソフトの使い方も習得する。											
到達目標											
MicrosoftOfficeSpecialistExcel (Expert)の取得を目指し、Excelの使い方を習得する。デジタルマーケティングの基礎を理解する。ゲーム制作の品質管理業務を体験し、業務のノウハウを知る。											
授業方法											
スキル取得のため、教員の解説を聞きつつ、実際にソフトウェアを使用する。企業の特別講義・演習を行う。実際にゲームの品質管理の演習を行い、業務の流れを把握する。											
成績評価方法											
試験と課題を総合的に評価する。授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
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GoogleDrive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	Excel基礎①：Excelの基礎知識、ヘッダーとフッター、印刷、ブックの検査について学ぶ。										
第2回	Excel基礎②：セルの参照種類、計算、関数の挿入について学ぶ。										
第3回	Excel基礎③：関数の挿入、ネスト、スパークライン、アウトライン、並び替えについて学ぶ。										

2023年度 日本工学院八王子専門学校

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3

第4回	Excel基礎④：テーブルについて学ぶ。
第5回	Excel基礎⑤：グラフについて学ぶ。
第6回	Excel基礎⑥：これまでの振り返りを行う。
第7回	デジタルマーケティング企業の特別講義・演習 オリエンテーション・講義
第8回	デジタルマーケティング企業の特別講義・演習 作業
第9回	デジタルマーケティング企業の特別講義・演習 作業
第10回	デジタルマーケティング企業の特別講義・演習 発表・講評
第11回	ゲームデバッグについて、基本を学ぶ
第12回	制作中の学生作品の仕様書からチェックリストを作成する。
第13回	制作中の学生作品をプレイし、不具合を探しリスト化する。チームをより良くするための意見を出す。
第14回	制作チームからのフィードバックを受け、修正確認を行う。
第15回	各自プロジェクトのプレゼンテーションを実施する。