

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四年制 ゲームプランナーコース											
ゲームプランニング応用実習2											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	吉富賢介 他			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー				
授業概要											
実践教育によって応用的なゲームプランニングを学びます。また後輩指導を通して、プランニングスキルを高めます。											
到達目標											
就職活動の作品とできる企画書を最低でも3部作成する。全員コンテストに応募する。											
授業方法											
就職活動を想定している企業に向けた企画を立て、企画書を作成する。企画内容、書類の体裁、文章など、都度教員がチェックをしクオリティを確保する。											
成績評価方法											
提出された企画書のクオリティと量で判断する。出席状況、授業態度も成績の参考とする。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。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											
必要に応じて都度レジュメを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション。アタック企業向けの企画考案①										
第2回	アタック企業向けの企画書作成① 1回目										
第3回	アタック企業向けの企画書作成① 2回目										

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四年制 ゲームプランナーコース

ゲームプランニング応用実習 2

第4回	アタック企業向けの企画書作成① 3回目
第5回	アタック企業向けの企画書作成① 4回目 提出
第6回	アタック企業向けの企画考案②
第7回	アタック企業向けの企画書作成② 1回目
第8回	アタック企業向けの企画書作成② 2回目
第9回	アタック企業向けの企画書作成② 3回目
第10回	アタック企業向けの企画書作成② 4回目 提出
第11回	アタック企業向けの企画考案③
第12回	アタック企業向けの企画書作成③ 1回目
第13回	アタック企業向けの企画書作成③ 2回目
第14回	アタック企業向けの企画書作成③ 3回目
第15回	アタック企業向けの企画書作成 ③ 4回目 提出