

2023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											
実践実習 1 B											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	大塚 祐希			実務経験	有	職種	オンラインゲーム運営				
担当教員紹介											
ゲーム運営経験8年の中で、カスタマーサポート・マーケット分析/企画・運営企画/運用・KPI調査/分析など運営に関わる幅広い経験と知識を持ち、運営会社・開発会社向けにセミナーも実施している。現在もゲーム運営の最前線で業務に就いており、ゲーム業界の様々な最新情報を含めた実践的授業を行っている。											
授業概要											
オンラインゲームの「運営」について知り、的確で魅力的なイベント施策、マーケティング施策を立案および運用するための基礎理論を修得する。											
到達目標											
ゲーム運営ビジネス・コンサルタントとして活躍できる人材を目指す。 数値および市場の分析から施策提案に繋げる流れを実務形式で理解し、リスクマネジメントと根拠を伴う提案力を持つ価値ある人材に成長することを目標とする。											
授業方法											
ゲーム運営ビジネスを行う各企業において、社員に求められる知識・スキルがどのようなものを体験しプランニングを実際に行う。											
成績評価方法											
授業態度 試験・課題	60% 実務目線として、真摯に臨むことができるかの評価 40% 提示する課題を期限内にルール通り記載し提出できるかの評価										
履修上の注意											
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。 授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。資料の配布および課題の提出は各Officeドキュメントとなり、必要に応じて展開・提出すること。											
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	ゲーム運営ビジネスの業態と重要性 ゲーム運営事業が業界においてどのような役割を担い、どのような人材が求められるかを理解する。										
第2回	ビジネスにおけるゲームレビューの理解（1）ゲームを「ビジネスサイドとしてレビューする」										
第3回	ビジネスにおけるゲームレビューの理解（2）ゲームを「ビジネスサイドとしてレビューする」										
第4回	ビジネスにおけるゲームレビューの理解（3）ゲームを「ビジネスサイドとしてレビューする」										
第5回	伝わるレポートの書き方（1）適切な情報を的確に伝えるためのレポートテクニック										

2023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	
実践実習 1 B	
第6回	伝わるレポートの書き方（2）適切な情報を的確に伝えるためのレポートテクニック
第7回	伝わるレポートの書き方（3）適切な情報を的確に伝えるためのレポートテクニック
第8回	ビジネスを成功させるKPIとロジカルシンキング（1）
第9回	ビジネスを成功させるKPIとロジカルシンキング（2）
第10回	ビジネスを成功させるKPIとロジカルシンキング（3）
第11回	イベントプランナー体験（1）ゲーム運営において最も業務頻度が高い「イベント施策プランニング」
第12回	イベントプランナー体験（2）ゲーム運営において最も業務頻度が高い「イベント施策プランニング」
第13回	イベントプランナー体験（3）ゲーム運営において最も業務頻度が高い「イベント施策プランニング」
第14回	イベントプランナー体験（4）ゲーム運営において最も業務頻度が高い「イベント施策プランニング」
第15回	イベント企画を使った会議体験 ビジネスシーンにおける会議を体験する