

2024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 4											
対象	2 年次	開講期	後期	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について学びます。ゲーム実況、Web、運営、品質管理、サポート、イベント、マーケティング、プロモーション、レビュー等。											
到達目標											
MicrosoftOfficece Specialist Excel (Expert)の取得を目指し、Excelの使い方を習得する。企業の方の特別講義・演習を通してビジネススキルと社会人としての心構えを習得する。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。また、模擬試験を行い、習得状況を確認する。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応用①：模擬試験第1回目の実施と解説。										
第2回	Excel応用②：模擬試験第2回目の実施と解説。										
第3回	Excel応用③：ピポットテーブルについて学ぶ。模擬試験第3回目の実施と解説。										

2024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 4	
第4回	Excel応用④：試験範囲外の関数について学ぶ。模擬試験第4回目の実施と解説。
第5回	Excel応用⑤：これまでの振り返りを行う。
第6回	企業特別講義・自分を説明しよう 講義・実習
第7回	企業特別講義・ロジカルシンキング 講義・実習
第8回	企業特別講義・未来の自分を想像する 講義・実習
第9回	企業特別講義・社会人として必要な能力 講義・実習
第10回	企業特別講義・現在のインターネット動向 講義・実習
第11回	企業特別講義・ビジネスメールの書き方 講義・実習
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。ゲ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。