

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											
実践実習 3 B											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	120	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											
個人ワーク、グループワーク、インターンシップ、校外実習など、実践的な経験や修練を積むことによってスキルを身につけます。											
到達目標											
各々が設定したプロジェクトを完成させることが最低限の目標である。（未完成の場合においては、次回以降にどのように生かすかを考察する。） e スポーツ、ソーシャルゲーム運営、品質管理、マーケティング等、それぞれが目指す就職を意識したプロジェクトを設定し、完遂する。											
授業方法											
各自がゲームビジネスの理解を深めるためのプロジェクトを行う。作業計画に基づいて適宜教員によるチェックをうけ作業を行う。											
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	実習のオリエンテーション、アウトプットのテーマ設定										
第2回	テーマ設定および作業計画を確認し、プロジェクト内容について決定する。										
第3回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。										

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	
実践実習 3 B	
第4回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第5回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第6回	教員による α 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第7回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第8回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第9回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第10回	教員による β 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第11回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第12回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第13回	各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第14回	教員による最終チェックを実施する。また学生同士によるチェックも行う。
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。