

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームビジネスコース
授業科目	ゲームリサーチ2
必選	選
年次	2年次
実施時期	後期
種別	講義+演習
時間数	30
単位数	2
担当教員	関 智
実務経験	有
実務経験職種	ゲームプロデューサー、雑誌・書籍編集者
授業概要	「売り込みたい企画を相手に説明するための技法」としてのプレゼンテーションを学ぶ。相手を理解し、相手の事を考え、相手にとってのメリットを伝え、相手の気持ちを動かす。相手に不快を与えず、自分の提案や願いを受け入れてもらい、相手に承認してもらうには、どのようにすればよいか。プレゼンテーションの目的や手法、そして成功するためのノウハウを書類にまとめる方法を実践的に学習し、様々な場面で役に立つ重要なスキルであるプレゼンテーション力を養う。
到達目標	相手を理解し、相手の事を考え、相手の気持ちを動かせるプレゼンテーションが出来ることを目指す。 効果性を高めるため、パワーポイントでテキストを考え、さらに効果的なデザイン手法を学ぶ。様々な場面で役立てられる様なプレゼンテーション力を養う。また、グループワークを通してグループの中での在り方や、役割についても学ぶ。
授業方法	プレゼンテーションとは何かを学び、プレゼン資料の作成、プレゼンテーション自体を実践していく。 各自が全員に向けてプレゼンテーション（発表）を行う。何度もリハーサルと発表と振り返りを重ねて、プレゼンテーション力を養いながら、完成度の高いプレゼンテーションを目指す。
成績評価方法	試験・課題 70% 科目終了時に実技試験を行う 成果発表（口頭・実技） 20% 学習成果が出ているかを評価 平常点 10% 授業態度による評価
履修上の注意	グループワークが多くなるため、グループの中でのあり方も考え、グループへ惜しみない協力をすること 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
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。

授業計画	
第1回	プレゼンテーションとは何か 第一印象の重要性を理解出来る 好印象な他己紹介が出来る
第2回	ゲーム形式の演習で話し方の工夫と聞き方の工夫が出来る
第3回	課題1①：テーマの決定、内容構成の仕方、伝える技術を理解出来る
第4回	課題1②：プレゼンテーションの作成する 内容構成の仕方を理解し活用出来る
第5回	課題1③：プレゼンテーションの作成する 伝える技術を理解し活用出来る
第6回	課題1④：プレゼンテーションの発表と振り返り
第7回	課題1⑤：プレゼンテーションの再発表と振り返り
第8回	課題2①：テーマの決定、内容構成が出来る
第9回	課題2②：プレゼンテーションの作成 前回課題の改善点を取り入れ作成出来る
第10回	課題2③：プレゼンテーションを作成 前回課題の改善点を取り入れ作成出来る
第11回	課題2④：プレゼンテーションを作成 前回課題の改善点を取り入れ作成しリハーサルが出来る
第12回	課題2⑤：プレゼンテーションの発表と振り返り
第13回	課題3①：テーマの決定 内容構成ができる リハーサルができる
第14回	課題3②：テーマの決定 内容構成ができる。 リハーサルができる
第15回	課題3②：プレゼンテーションの発表と総評