

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	ゲームワーク3
必選	必
年次	2年次
実施時期	前期
種別	講義+演習
時間数	60
単位数	4
担当教員	三瓶 千智
実務経験	有
実務経験職種	ゲームライター
授業概要	現役ライターの実体験を基に、ゲームライターを目指すうえで必要なスキルや環境、心構えを習得する。レビュー、企画、攻略、インタビューなど、それぞれの記事の特徴を理解し、読み手・媒体・メーカーが求める記事を書く力を養う。
到達目標	自身のゲームライターの適性を理解すること、ゲームライターとして活動するにあたり、必要な能力を具体的にイメージすることを目標とする。最終的には読み手を意識したレビュー・企画が立てられるところまで知識を養う。
授業方法	職業についての基礎知識および発想法や表現技法についての講義、課題提出と添削などを通して、自身の個性を把握し「強み」を活かせるライターになれるよう指導する。
成績評価方法	作品内容・完成度 60% 解度と完成度を総合的に評価 計画性 20% 定められた授業時間内に作成できるかを評価 平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度を評価
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。 この授業ではゲームライターという職業がいかなるものかを把握してもらうことが目的であり、一般的な文書作成ソフトの使い方や企画書の書き方等には言及しない。
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	【文章を書く】 まずは文章を書いてみる
第2回	【ゲームライターとは】 ゲームライターの基礎知識について理解する
第3回	【ゲームライターの仕事（1）】 ゲームライターの様々な仕事について把握する
第4回	【ゲームライターの仕事（2）】 ゲームライターの様々な仕事について把握する
第5回	【ゲームライターの仕事（3）】 ゲームライターの様々な仕事について把握する
第6回	【ゲームライターの仕事（4）】 ゲームライターの様々な仕事について把握する
第7回	【ゲームライターの仕事（5）】 ゲームライターの様々な仕事について把握する
第8回	【ゲームライターの仕事（6）】 ゲームライターの様々な仕事について把握する
第9回	【読まれる文章を考える1】 「ターゲットに向けて書く」など、読まれる記事を書くテクニックを学ぶ
第10回	【読まれる文章を考える2】 「フックとなる言葉を使う」など、読まれる記事を書くテクニックを学ぶ
第11回	【ライターに必要なスキルとは？】 ライターになるために必要なスキルとその育て方を学ぶ
第12回	【レビュー記事を書く準備】 メモを活用し、レビュー記事を書く準備をする
第13回	【ライティングしてみよう】 レビュー記事を書く
第14回	【ライティングしてみよう】 レビュー記事を書く
第15回	【ライティングしてみよう 全体まとめ】 記事の添削・全体のまとめ