

科目名	CC概論3							年度	2025
英語科目名								学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 2年次	必/選	選3	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	青木紀明		教員の実務経験	有	実務経験の職種	イラストレーター			
<b>【科目の目的】</b> 本科目では、ゲーム業界の構造、求められる人材像、基礎ビジネススキルについて学習し、実践的なグループ・ワークを通してコミュニケーション力やプレゼンテーション能力を向上させます。業界理解を深めるとともに、即戦力として活躍できる柔軟な発想と戦略的思考を養い、就職活動に必要な実務力を身につけることを目指します。									
<b>【科目の概要】</b> この科目を受講する学生は就職活動に向けてゲーム業界の仕組み、求められる人材、業界に入るために必要な基礎ビジネススキルを学習する。授業内グループ・ワークでは他者との意見交換を積極的に実施し、コミュニケーション力、聞く力、ディスカッション力、プレゼンテーション力の向上を目指し、ビジネススキルの習得と向上を学習目標とする。									
<b>【到達目標】</b> A. ゲーム業界の仕組みと構造を理解する B. 基礎ビジネススキルの習得と実践力の向上 C. グループワークを通じたコミュニケーション力の強化 D. プレゼンテーション及びディスカッション能力の向上 E. 柔軟な発想と戦略的思考に基づく問題解決能力の獲得									
<b>【授業の注意点】</b> また先生の話はもちろん、他学生とのディスカッションも授業の一環なので真剣に聞くこと。個人ワーク、グループワークの際は資料検索の為にスマートフォンやタブレットの使用を許可する。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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	専門的な理論と最新の業界動向を深く理解し、具体例を交えて説得力ある説明ができる	理論と業界動向を正確に把握し、実例を用いて明確に説明できる	基本的な概念は理解しており、標準的な説明ができる	基礎的な理解はあるが、具体例や応用に欠ける	業界の基本概念が不十分で、説明に一貫性がない				
到達目標 B	高度な戦略立案と実践的な成果を示し、リーダーシップを発揮できる	理論と業界動向を正確に把握し、実例を用いて明確に説明できる	基本的なビジネススキルを習得し、日常業務で問題なく運用できる	ビジネススキルの習得が不十分で、実践にやや苦戦している	基礎的なスキルが不足し、実務において大きな改善が必要				
到達目標 C	チーム内でリーダーシップを発揮し、円滑かつ積極的な意見交換を推進できる	理論と業界動向を正確に把握し、実例を用いて明確に説明できる	基本的なコミュニケーションは取れており、協力的に活動できる	発言や協力が限定的で、チーム内での存在感が薄い	他者との連携が不足し、意見交換や協働に大きな課題がある				
到達目標 D	明確で説得力のある発表を行い、議論をリードし多角的な視点を提供できる	論理的かつ自信を持った発表ができ、活発なディスカッションに参与できる	基本的なプレゼンテーションスキルを有し、標準的な議論に参加できる	発表内容に一部不明瞭な点があり、議論の進行に影響が見られる	発表や議論において表現力が不足し、伝達力に大きな課題がある				
到達目標 E	明確で説得力のある発表を行い、議論をリードし多角的な視点を提供できる	実用的で効果的な解決策を論理的に導出し、柔軟な発想を示せる	基本的な問題解決手法を理解し、標準的な解決策を提案できる	問題解決のアプローチに一貫性がなく、提案内容が不十分	問題へのアプローチが一貫しておらず、解決策の提案に著しい不足がある				
<b>【教科書】</b>									

筆記用具、ノート、PC

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		CC概論3			年度	2025
英語表記					学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル	評価方法	自己評価
1	オリエンテーションと業界入門	ゲーム業界の全体像を把握し、今後の学びの方向性を理解する。	授業概要の説明	業界全体の理解		
			ゲーム業界の現状と動向の紹介	自己目標の明確化		
			学生の目標確認	初期コミュニケーションスキル		
2	オリエンテーションと業界入門	業界の構造、主要企業、流通の仕組みを理解する。	業界構造の講義	業界構造の知識		
			主要企業のケーススタディ	ケーススタディ分析力		
			グループディスカッション	意見交換スキル		
3	求められる人材像とキャリアパス	ゲーム業界で求められるスキルセットやキャリアパスを理解する。	求められるスキルの講義	人材評価の視点		
			成功事例の紹介	自己分析スキル		
			グループワークでの自己分析	キャリアプランニング		
4	基礎ビジネススキル入門	ビジネスコミュニケーションと基本の経営知識を学ぶ。	ビジネスマナー講座	基本マナー		
			経営基礎知識の講義	経営の基本概念		
			ロールプレイ演習	実践的コミュニケーション		
5	プロジェクトマネジメントの基礎	プロジェクト管理の基本手法とチーム運営を理解する。	プロジェクト管理の理論	プロジェクト管理知識		
			チームワークの重要性の講義	チームビルディング		
			ケーススタディ	問題解決スキル		
6	コミュニケーション強化ワークショップ	効果的な情報交換と対話の技術を実践する。	コミュニケーション理論の講義	聞く力		
			ロールプレイ・ディスカッション	話す力		
			フィードバックセッション	フィードバック力		
7	プレゼンテーション技術向上	効果的なプレゼンテーション手法を習得し、自信を持って発表する。	プレゼンテーションの基本講義	プレゼン技術		
			実践的発表演習	聞く力		
			グループ評価と改善策検討			
8	ディスカッションと議論の技法	効果的なディスカッションで意見交換のスキルを磨く。	議論のルールとマナー講義	議論進行管理		
			ケースディスカッション	論理的思考		
			反省とフィードバック			
9	戦略的思考と問題解決	問題発見と戦略的解決策の策定方法を学ぶ。	問題解決理論講義	問題分析		
			グループワーク実践	戦略的思考		
			発表とディスカッション	解決策提案		
10	イノベーションとクリエイティブティ	新しいアイデア創出方法と実践事例を学び、創造力を引き出す	イノベーション理論講義	統合的思考		
			事例研究	アイデア発想		
			ブレインストーミング			
11	自己ブランディングとキャリア構築	自己の強みを活かしたブランディング方法とキャリア戦略を学ぶ。	自己分析ワーク	自己分析		
			ブランディング講義	ブランディング		
			個別キャリア相談			
		実践的なビジネスプラ	ビジネスプラン構成講義	企画立案力		

12	ビジネスプラン作成と評価	ビジネスプランの作成と評価方法を学ぶ。	グループでプラン作成	チームワーク		
			プレゼンテーションと評価			
13	業界内の最新動向と事例研究	最新の業界動向や成功事例から実践的知識を深める。	最新ニュース分析	トレンド分析		
			事例研究講義	事例解析		
			ディスカッションと意見交換			
14	総合演習と実践発表	学んだ知識とスキルを統合し、実践的な発表を行う。	グループプロジェクト進捗確認	統合的思考		
			発表準備	実践力		
			模擬プレゼンテーション	発表スキル		
15	振り返りと今後のキャリア展望	授業全体の振り返りと今後のキャリア展望を具体化する。	振り返りディスカッション	自己評価		
			キャリアプラン再確認	キャリア展望構築		
			個別フィードバック			

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等