

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	ゲームビジネス 3	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームビジネスコース	開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	選択	時間数	90時間
単位数	6単位	授業形態	講義		
教科書/教材	講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Drive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。				
担当教員情報					
担当教員	平林久和、吉田直史、他		実務経験の有無・職種	有・ゲーム会社経営者	
学習目的					
ゲームビジネスの全容を俯瞰的かつ統合的に理解するため、ゲーム制作会社の経営、デジタルマーケティング、デバッグ、e-スポーツビジネスの運営など、業界の最先端の「ゲームビジネス」の現在を認識する。2年次の学びを踏まえてより深く学ぶことで理解を高め、各自の目標である「ゲームビジネス」の本質の理解ができることを目的とする。					
到達目標					
普段、目にすることができない「ゲームビジネス」の現場の仕事内容を講義、実習を通して理解、体感し、自分の進むべき進路についての理解を深め、「就職」を視野に入れた将来の展望を抱けるようになることが本授業の目標である。					
教育方法等					
授業概要	実際に最先端の「ゲームビジネス」の現場で働く企業の方の講義 実際の現場での事例を踏まえたケーススタディによる、個人・グループワーク 企業の方に対する実習のプレゼンテーション及びフィードバック				
注意点	企業の方から直接、「ゲームビジネス」における今を学ぶ。 遅刻、欠席はもちろんのこと、授業態度、挨拶など、普段以上にしっかりと行うことを心がけること。 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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	20%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	50%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	ビジネスマナー講義・実践①		株式会社デジタルハーツによるビジネスマナー講座とその実践①		
2回	ビジネスマナー講義・実践②		株式会社デジタルハーツによるビジネスマナー講座とその実践②		
3回	ビジネスマナー講義・実践③		株式会社デジタルハーツによるビジネスマナー講座とその実践③		
4回	ビジネスマナー講義・実践④		株式会社デジタルハーツによるビジネスマナー講座とその実践④		
5回	ゲームビジネス講義・ワーク①		吉田直史氏によるゲームビジネス講義・ワーク・発表①		
6回	ゲームビジネス講義・ワーク②		吉田直史氏によるゲームビジネス講義・ワーク・発表②		
7回	ゲームビジネス講義・ワーク③		吉田直史氏によるゲームビジネス講義・ワーク・発表③		
8回	ゲームビジネス講義・ワーク④		吉田直史氏によるゲームビジネス講義・ワーク・発表④		
9回	デジタルマーケ講義・ワーク①		株式会社D2C Rによるデジタルマーケティング講義・ワーク・発表①		
10回	デジタルマーケ講義・ワーク②		株式会社D2C Rによるデジタルマーケティング講義・ワーク・発表②		
11回	デジタルマーケ講義・ワーク③		株式会社D2C Rによるデジタルマーケティング講義・ワーク・発表③		
12回	デジタルマーケ講義・ワーク④		株式会社D2C Rによるデジタルマーケティング講義・ワーク・発表④		