

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	ゲームビジネス実習 1	
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	2年次	科目区分	選択	時間数	90時間
単位数	3単位	授業形態	実習		
教科書/教材	各自のノートPCで作業を行う。				
担当教員情報					
担当教員	石倉 広也	実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー・演出		
学習目的					
「ゲームビジネス」の授業を踏まえ、学生自身が目指す職種への就職活動に使える「アウトプット」の作成に取り組み、完成させる。また、それにより各自が目指す職種についての理解を深める。 「アウトプット」の内容は教員と相談の上、各学生にカスタマイズされたものとする。					
到達目標					
広範に渡る「ゲームビジネス」の領域の中から、各学生が目指す職種を見出し、その職種への就職活動時に使える作品（アウトプット）を完成させることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	学生各自が目標となる就職先（企業・職種）を定め、就職活動時にアピールできるであろうアウトプットの作成に取り組む。 取り組むテーマ、及び実習過程は教員のチェック、フィードバックを繰り返し、精度を担保する。 各自の作品を完成させると同時に、その過程で各自が調べた用語をGoogle Driveを通じて全学生で共有し「辞書化」する。				
注意点	長期の個人作業となるため、しっかりと目標意識を持つことが必須となる。 取り組むアウトプットのテーマは教員と相談し、プレの無いテーマを選定すること。 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	30%	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)	20%	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	実習オリエンテーション		実習のオリエンテーション、アウトプットのテーマ設定		
2回	テーマヒアリング		テーマ設定、テーマヒアリング		
3回	テーマ決定		アウトプットのテーマを各自決定する		
4回	アウトプット作成①		各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う		
5回	アウトプット作成②		各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う		
6回	中間チェック		作成中のアウトプットの中間チェックを行う		
7回	アウトプット作成③		各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う		
8回	アウトプット作成④		各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う		
9回	中間チェック		作成中のアウトプットの中間チェックを行う		
10回	アウトプット作成⑤		各自作業を行う、随時教員からフィードバックを行う		
11回	プレゼンテーション		各自のアウトプット作品のプレゼンテーションを行う		
12回	まとめ		全体のまとめ		