

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	教養 1	
<b>科目基礎情報</b>					
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	45時間
単位数	3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。				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	平林久和	実務経験の有無・職種	有・ゲームアナリスト		
<b>学習目的</b>					
<p>この授業を受講する学生はゲームビジネスの全容を俯瞰的かつ統合的に理解できる。</p> <p>その理解を自らのキャリアデザインにいかすことが目的である。</p> <p>この授業は「ゲームビジネスの変化は激しい」という考え方に基づく。（過去の歴史を見ればわかるように）ゲームビジネスの浮き沈みは激しく、成長する新サービスと、衰退するサービスが混在する。ゲーム産業の中で起きるこの変化を洞察するための的確な情報を獲得し、自ら考える力を持つことが本講座の学習目的である。</p>					
<b>到達目標</b>					
<p>学生が視野を広げて日々起きている社会活動全般に興味を持ち、それがゲームビジネスとどのように関連しているのか理解することを第一の目標としている。また、受講者は新設コースで学ぶ学生でもあるので、「私は何を学び、何を考え、何ができる人なのか？」を対外的にプレゼンテーションするスキルもあわせて養っていく。</p>					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	ゲームビジネスを長期間かけて学ぶ機会をいかすため、本講座で取り扱うテーマは広範である。ゲームを学ぶためには「社会学」「心理学」領域の理解が不可欠で、ビジネスを学ぶためには「経済学」「経営学」の基礎知識は不可欠である。これらの難しいテーマをわかりやすくコンパクトにして授業を行っていく。そして、理解したことを確かなものとするため説明力（アカウンタビリティ）の向上を図っていく。また、この授業では個人ワークやグループワークを採り入れる。				
注意点	<p>下記授業内容の冒頭で「最新産業動向」について簡単な解説を行う。また、毎週簡単な課題発表がある。</p> <p>キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時間数の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。</p>				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	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	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
<b>授業計画（1回～12回）</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	遊びとは何か？	学問として、まじめに「遊び」を研究する。遊びの定義や遊びの特性について学ぶ。			
2回	遊びと道具	人間は遊び道具を生んだ。そのひとつにゲームがある。遊びの発達マップを作成する。			
3回	コンピュータゲームの発達史①	ゲームはどのように生まれ発達してきたのか体系的に学んで未来に役立てる。			
4回	コンピュータゲームの発達史②	ゲームはどのように生まれ発達してきたのか体系的に学んで未来に役立てる。			
5回	経済学基礎①	お金とは何か？ 「価値の交換」をキーワードにしてお金の本質を学ぶ。			
6回	経済学基礎②	会社とは何か？ 「共同体・専門集団・利益追求」をキーワードにして会社の本質を学ぶ。			
7回	経営学基礎①	経営とは何か？ 「集団と意志」をキーワードにして会社の本質を学ぶ。			
8回	経営学基礎②	マーケティングとは何か？ 「市場適合」をキーワードにしてマーケティングの本質を学ぶ。			
9回	比較文化学基礎①	なぜ日本のゲームは他国と違うのか？ 日本のゲーム産業の強みと弱みは何か？			
10回	ゲームビジネスの現在①	現在のゲームビジネスを客観的に理解する。			
11回	ゲームビジネスの未来シナリオ①	ゲームビジネスは将来、どのように変化するのか？ 未来シナリオを想定する。			
12回	まとめ	前期の振り返りを行う。			