

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 2	
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	後期
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。				
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・ゲームアナリスト、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。					
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。				
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	ゲームビジネス講義・ワーク⑤		吉田直史氏によるゲームビジネス講義・ワーク・発表⑤		
2回	ゲームビジネス講義・ワーク⑥		吉田直史氏によるゲームビジネス講義・ワーク・発表⑥		
3回	ゲームビジネス講義・ワーク⑦		吉田直史氏によるゲームビジネス講義・ワーク・発表⑦		
4回	アプリマーケティング・プランニング①		株式会社D2C Rと協力会社によるアプリマーケティングの企画コンペワーク		
5回	アプリマーケティング・プランニング②		株式会社D2C Rと協力会社によるアプリマーケティングの企画コンペワーク		
6回	アプリマーケティング・プランニング③		株式会社D2C Rと協力会社によるアプリマーケティングの企画コンペプレゼンテーション		
7回	eスポーツビジネス講義・ワーク①		協力会社またはeスポーツ関係者によるイベント運営に関する講義		
8回	eスポーツビジネス講義・ワーク②		協力会社またはeスポーツ関係者によるイベント運営に関するワーク		
9回	eスポーツビジネス講義・ワーク③		協力会社またはeスポーツ関係者によるイベント運営に関する学びのプレゼンテーション		
10回	ゲームデバッグ講義・ワーク①		株式会社デジタルハーツによるゲームデバッグ講座①		
11回	ゲームデバッグ講義・ワーク②		株式会社デジタルハーツによるゲームデバッグ講座②		
12回	ゲームデバッグ講義・ワーク③		株式会社デジタルハーツによるゲームデバッグ講座③		