

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	ゲームワーク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	45時間
単位数	1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					
<p>ゲームを問わずビジネスプランを考案し、資料としてまとめる。 ビジネスコンテストに応募し、目に見える「結果」を得る。 本気でビジネスを考えることで、「ゲームビジネス」に関する理解をより確かなものとするのが、この実習の目的である。</p>					
到達目標					
<p>ビジネスプランを考案し、各種ビジネスコンテストに応募することが最低限の目標である。 より創意に満ちたクオリティの高いプランを考案、「伝わる」資料を作成し、コンテストでの受賞を達成することが最大の目標である。 コンテストの受賞は分かりやすい「成果」であり、就職にも直結する理にかなった目標である。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>ビジネスをテーマとした一般公募のコンテストへの応募作品を作成する。 ビジネスの考案、パワーポイントを使用した資料の作成、及び、授業内でのプレゼンテーションも実施する。 ビジネスの内容、及び資料作成は都度、教員がチェックを行う。</p>				
注意点	<p>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。 ビジネスプランは初期段階で教員のチェックを受けること。 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。</p>				
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	実習オリエンテーション	実習のオリエンテーション、ビジネスプラン考案			
2回	ビジネスプランヒアリング	ビジネスプラン考案、教員ヒアリング			
3回	ビジネスプラン決定	ビジネスプランを各自決定する			
4回	資料作成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	資料作成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	作成中の資料の中間チェックを行う			
7回	資料作成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①	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②	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			