

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	ゲーム研究	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名	ゲームプランナーコース	開設期	後期
対象年次	1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	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	戸塚伎一	実務経験の有無・職種	有・フリーランスのゲームライター		
学習目的					
卒業生の就職先では、さまざまな主旨・内容・形式の文章を作成する機会がある。その際に最低限必要な文章の作法を学んでおくことで、意思伝達（自己実現）の障害を軽減することができる。本講義では、テレビゲームに関する文書の作成を通して、それらを身につけることを目的とする。					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・文章のさまざまなタイプ・形式を理解する ・文章に必要な「材料」の調査・取捨選択法が身につく ・求められる形式に沿った文章を作成できる ・成果物第一主義の課題の取り組み方のペースを把握する 					
教育方法等					
授業概要	座学およびそれを前提とした実習 課題対象のリサーチとして、映像作品観賞やゲームプレイも行う 各人の必要に応じて課外の作業を認める				
注意点	「提出課題で判断可能な講義内容の理解度・取り組み姿勢」を最重要評価対象とする。過度の私語などによる、他の学生の受講の妨げとなる行為は低評価の対象となる。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。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の講義内容を放課後開放などで確認し、次回出席時に遅れが生じない準備を整えておくこと。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	70%	課題の提出、内容によって評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	30%	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	オリエンテーション	本講義の方針説明と、ゲーム関連の文章について概略を理解する。			
2回	自己紹介資料の作成1	自身とゲーム及び周辺娯楽の関係性を整理する			
3回	自己紹介資料の作成2	ゲーム業界に携わる自身のアピールポイントを明確にし、文章化する			
4回	ゲーム書籍の紹介文作成1	書籍『スペースインベーダーを創った男 西角友宏に聞く』の概要紹介とゲームプレイ			
5回	ゲーム書籍の紹介文作成2	同書籍を読む			
6回	ゲーム書籍の紹介文作成3	どのような紹介文にするかまとめる			
7回	ゲーム書籍の紹介文作成4	紹介文の作成と提出			
8回	ゲーム攻略記事の作成1	ゲーム攻略記事の概要解説と、課題ゲームのプレイ			
9回	ゲーム攻略記事の作成2	課題ゲームのプレイ、どのような構成にするかまとめる			
10回	ゲーム攻略記事の作成3	紹介記事の作成			
11回	ゲーム攻略記事の作成4	紹介記事の作成と提出			
12回	まとめ	後期授業の振り返りを行う			