

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	ゲームワーク3	
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	3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	PC実習室を使用						
担当教員情報							
担当教員	中川 蔵人			実務経験の有無・職種	有・eスポーツプレイヤー、実況者		
学習目的							
この科目を受講する学生は、eスポーツをとりまくビジネスについて理解し、新たな競争の場で求められる考え方や能力について意識できるようになる。今後、国内外で発展が見込まれる新たな業界で、選手などの出演者として、あるいは業界を支える人材として活躍することはどういう意義を持ち、どのような人間的資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。							
到達目標							
この科目では、学生が、eスポーツに関わる様々なビジネスの中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、業界で活躍するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。							
教育方法等							
授業概要	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。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、授業を進める。授業中での行動を通じて、学生の基礎力を育成していく。この授業に主体的に参加する学生が、自分の「キャリアデザイン」を自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目指す。						
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。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。社会の動きや業界の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。						
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				
	成果発表 (口頭・実技)	50%	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	20%	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～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	業界について			eスポーツに関わる国内外の現状と展望について理解する			
2回	業種と企業について			eスポーツをとりまく様々なビジネスと企業について理解する			
3回	職種について			eスポーツに関わる様々な職業について理解する			
4回	リサーチ／トレーニング（1）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング①			
5回	リサーチ／トレーニング（2）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング②			
6回	リサーチ／トレーニング（3）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング③			
7回	リサーチ／トレーニング（4）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング④			
8回	リサーチ／トレーニング（5）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング⑤			
9回	リサーチ／トレーニング（6）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング⑥			
10回	リサーチ／トレーニング（7）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング⑦			
11回	リサーチ／トレーニング（8）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング⑧			
12回	リサーチ／トレーニング（9）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング⑨			
13回	リサーチ／トレーニング（10）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング⑩			
14回	リサーチ／トレーニング（11）			eスポーツ関連ビジネスについての調査・研究／トレーニング⑪			
15回	成果発表・まとめ			成果の発表と評価			