

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	ゲームビジネス実習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	90時間
単位数	3単位					授業形態	実習
教科書/教材	デジタルデータで資料等を共有、配布する。						
担当教員情報							
担当教員	荻野 龍登			実務経験の有無・職種	有・映像クリエイター		
学習目的							
この科目を受講する学生は、ゲーム業界における様々な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。また、それらのビジネスにおいて必要になるスキルを実習を通して習得する。							
到達目標							
この科目では、学生が、様々なゲーム周辺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～12回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	配信動画の企画			ゲーム実況動画について市場調査し企画立案を行う			
2回	ゲームプレイのリサーチ			収録するゲーム場面についてリサーチする			
3回	撮影			リハーサル、撮影			
4回	編集			動画を編集する			
5回	配信			動画を配信する			
6回	成果発表			成果の発表と評価			
7回	配信動画の企画			ゲーム実況動画について市場調査し企画立案を行う			
8回	ゲームプレイのリサーチ			収録するゲーム場面についてリサーチする			
9回	撮影			リハーサル、撮影			
10回	編集			動画を編集する			
11回	配信			動画を配信する			
12回	成果発表			成果の発表と評価			