

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	実践実習1A	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名	ゲームビジネスコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	120時間
単位数	4単位			授業形態	実習
教科書/教材	講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroom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	宮崎 邦康	実務経験の有無・職種	有・イベントプロモーター		
学習目的					
eスポーツなどゲームイベントの企画・運営を行うことにより、eスポーツ周辺の様々なゲームビジネスやイベント運営スタッフとしてのスキルを学ぶ。チームで取り組むことによって、コミュニケーション能力のほか、企画、発案、プレゼンテーションなどビジネス一般で必要とされるスキルを広範囲に習得する。					
到達目標					
チームでゲームイベントを企画し、運営を実現させる。					
教育方法等					
授業概要	授業内でチームビルディングを行い、チームごとにゲームイベントの企画・運営を行う。スケジュール管理、機材調達、学校施設・設備の運用・調整、予算申請、広報（集客）などイベントの運営実現までのすべてを教員指導のもと行う。				
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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	20%	企画発表、イベント開催		
	平常点	80%	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	興行について	eスポーツ興行のビジネスモデル（海外・日本）			
2回	会場について	eスポーツ会場の種類（日本・海外）			
3回	スポンサーについて	eスポーツ興行のスポンサー企業調査、スポンサーの狙い、効果調査			
4回	興行ビジネス	興行にてプロゲーマーに求められる事、スポンサーに還元できる事を考える			
5回	興行準備	eスポーツ会場調査（専門スタジアム・その他会場）			
6回	興行準備	実施のセットアップリスト			
7回	興行準備	興行のプロモーション、プロモーション手法			
8回	興行準備	興行企画			
9回	興行準備	興行スポンサー獲得/興行準備/興行PR実施			
10回	興行準備	台本作成			
11回	興行準備	リハーサル			
12回	興行の実施	イベントの開催			