

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	実践実習 2 A	
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	後期
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	企画①		趣旨説明、企画素案		
2回	企画②		企画立案		
3回	企画③		企画発表、投票		
4回	企画④		企画決定、担当割り当て		
5回	企画⑤		各担当ごとの作業		
6回	企画⑥		各担当ごとの作業		
7回	中間発表		企画の中間発表、講評		
8回	企画⑦		各担当ごとの作業		
9回	企画⑧		各担当ごとの作業		
10回	設営準備①		設営の準備、機材調達		
11回	設営準備②		設営の準備、機材調達		
12回	最終発表		イベントの開催		