

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科/ゲームビジネスコース											
実践実習 4 A											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	平岩 基/山中 大輔			実務 経験	有	職種	イベントプロデューサー/イベント協会認定講師				
授業概要											
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く範囲に習得する。											
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。その過程で社会人として必要な意識や問題解決に臨む姿勢を習得する											
授業方法											
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。											
成績評価方法											
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、授業態度による評価											
履修上の注意											
学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する 授業中の私語や受講態度には厳しく対応する 理由のない遅刻・欠席は認めない 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											
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。											
回数	授業計画										
第1回	趣旨説明、企画素案										
第2回	企画立案										
第3回	企画立案										
第4回	企画決定、担当割り当て										
第5回	各担当ごとの作業、機材、試験運用（1）										
第6回	各担当ごとの作業、機材、試験運用（2）										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科/ゲームビジネスコース	
実践実習 4 A	
第7回	各担当ごとの作業、機材、試験運用 (3)
第8回	各担当ごとの作業、機材、試験運用 (4)
第9回	各担当ごとの作業、機材、試験運用 (5)
第10回	各担当ごとの作業、機材、試験運用 (6)
第11回	リハーサル
第12回	イベントの開催
第13回	反省会
第14回	実施記録、マニュアル作成 (1)
第15回	実施記録、マニュアル作成 (2)