

2022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1 A											
対象	1年次	開講期	前期	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	プロデューサー/イベント・ディレクター				
担当教員紹介											
平岩基/大手広告代理店クリエイティブ・ディレクターの経験を有し、広告、映画・ドラマ業界に精通。常に現代社会の課題に取り組むプロデューサー 山中大輔/舞台進行、イベント運営を主な事業とした会社を共同創業。展示会、発表会、セールスプロモーションといった各種イベントの企画・制作・運営に従事。イ ベント協会認定プロデューサー、イベント業務管理士1級、エア遊具管理士。											
授業概要											
eスポーツ等のゲームイベントの企画・運営の基礎技能を、実習を通して習得する。個人としての能力開発はもとより、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											
以下、二つを習得する 1. 前期の到達目標として、学生によるゲームイベントを開催し、過程における準備、予算管理、運営を体験してもらう。 2. イベント検定試験合格を目指す。											
授業方法											
この授業では、1日をフルに使った実習形式というメリットを生かして、学生に受け身ではなく主体的に取り組むことを求める。そのため、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）等の実習過程においては、結果としてのミス、失敗を責めない。教 員は、そうした失敗を成功へと変えるためのプロセスを適宜指導する。 また、イベント検定試験の対策講座を合計28時間受講し受験する。前期授業計画では2時間ずつ14回に分けて対策講座を行う。											
成績評価方法											
試験・課題	60% 企画、プレゼン、チーム運営、準備、イベント運営に関して評価を行う。										
平常点	40% 積極的な授業参加度、提出物、授業態度に関して評価を行う。										
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 イベント検定試験を必ず受験する 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	・ガイダンス イベント運営とは										
第2回	・スタートダッシュ/ テストイベントA まずはやってみよう										
第3回	・スタートダッシュ/ 企画とプレゼン①										
第4回	・スタートダッシュ/ 企画とプレゼン②										
第5回	・スタートダッシュ/ 企画とプレゼン③										

2022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 1 A	
第6回	・チームワーキング/ 「夏のイベント」 (仮) ① 企画 ・イ
第7回	・チームワーキング/ 「夏のイベント」 (仮) ② 企画/プレゼンテーション
第8回	・チームワーキング/ 「夏のイベント」 (仮) ③ 役割分担、各担当ごとの作業
第9回	・チームワーキング/ 「夏のイベント」 (仮) ④ 各担当ごとの作業、試験運用
第10回	・チームワーキング/ 「夏のイベント」 (仮) ⑤ 各担当ごとの作業、試験運用
第11回	・チームワーキング/ 「夏のイベント」 (仮) ⑥ リハーサル
第12回	・チームワーキング/ 「夏のイベント」 (仮) ⑦ イベント本番
第13回	・チームワーキング/ 「ホームページ」 (仮) ① イベントのレビュー/ラフ案
第14回	・チームワーキング/ 「ホームページ」 (仮) ② ブラッシュアップ
第15回	・チームワーキング/ 「ホームページ」 (仮) ③ 完成、公開