

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2A											
対象	1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・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視点を中心にしている。 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											
後期の到達目標として、2つの本格イベントの運営を企画し、運営する。											
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。											
成績評価方法											
試験・課題	60% 企画、プレゼン、イベント運営での役割評価										
平常点	40% 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 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試験・課題評価対象とならない											
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	・クラスワーキング/ テストイベントB										
第2回	・クラスワーキング/ 「冬のイベント」 (仮) ① 企画										
第3回	・クラスワーキング/ 「冬のイベント」 (仮) ② 企画										
第4回	・クラスワーキング/ 「冬のイベント」 (仮) ③ プレゼンテーション										
第5回	・クラスワーキング/ 「冬のイベント」 (仮) ④ 役割分担										

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 2 A	
第6回	・クラスワーキング/ 「冬のイベント」 (仮) ⑤ マニュアル作成、進行台本、予算管理
第7回	・クラスワーキング/ 「冬のイベント」 (仮) ⑥ 試験運用
第8回	・クラスワーキング/ 「冬のイベント」 (仮) ⑦ リハーサル
第9回	・クラスワーキング/ 「冬のイベント」 (仮) ⑧ 本番/レビュー
第10回	・クラスワーキング/ 「春のイベント」 (仮) ① 企画
第11回	・クラスワーキング/ 「春のイベント」 (仮) ② プレゼンテーション
第12回	・クラスワーキング/ 「春のイベント」 (仮) ③ 各役割ごとの作業、進行台本、予算管理
第13回	・クラスワーキング/ 「春のイベント」 (仮) ④ 試験運用
第14回	・クラスワーキング/ 「春のイベント」 (仮) ⑤ リハーサル
第15回	・クラスワーキング/ 「春のイベント」 (仮) ⑥ 本番/レビュー