

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 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	斉藤 俊之助			実務経験	有	職種	eスポーツ事業 (チーム運営、イベント企画運営、デザイン、広告代理店業)				
担当教員紹介											
本校のグラフィックデザイン科を卒業後、エディトリアルデザイン事務所に就職。その後、マーケティング会社にデザイナーとして転職。退職後、以前より運営していたeスポーツチームNatureを活用し、eスポーツ事業に参入。Fortnite、Apex Legendsの2部門を所有し、Fortnite公式競技アジア1位を獲得。Apex Legendsでは公式競技決勝10位入賞する他、自社主催イベントNature CUPや企業とのタイアップイベントの企画運営を手掛ける。											
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											
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 平常点	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。 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	前期開催イベントの問題点修正作業										
第2回	リハーサル①										
第3回	イベントの開催										
第4回	反省会										
第5回	ゲームタイトル選定、企画立案										

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 4 A	
第6回	企画発表、投票
第7回	企画決定、担当割り当て、各担当ごとの作業①
第8回	各担当ごとの作業②
第9回	各担当ごとの作業③
第10回	各担当ごとの作業④
第11回	各担当ごとの作業⑤
第12回	リハーサル①、反省会
第13回	問題点の修正
第14回	リハーサル②
第15回	イベントの開催