

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース											
ゲームリサーチ 1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義+演習	時間数	30	単位	2
担当教員	太田和也			実務経験	有	職種	ゲーム品質管理				
授業概要											
eスポーツなどのイベントを企画・実施する											
到達目標											
下級生と合同で配信を含めたeスポーツイベントを学生だけの力で企画・実施できるようになる。大型イベントでは企業との連携などを通して、ビジネスのやり取りについても実地で学ぶ。配信の機材・技術について自ら習得するとともに後輩に指導する。											
授業方法											
座学だけでなく、実践的な課題を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
必要に応じて都度レジュメを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション										
第2回	eスポーツのイベント①の企画立案										
第3回	eスポーツのイベント①の企画立案										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース	
ゲームリサーチ 1	
第4回	eスポーツのイベント①の準備・リハーサル
第5回	eスポーツのイベント①の準備・リハーサル
第6回	eスポーツのイベント①の実施
第7回	eスポーツイベント①の反省と次回へのアクションプランの策定
第8回	大型eスポーツイベントの企画立案
第9回	大型eスポーツイベントの企画立案
第10回	大型eスポーツイベントの準備・リハーサル
第11回	大型eスポーツイベントの準備・リハーサル
第12回	大型eスポーツイベントの準備・リハーサル
第13回	大型eスポーツイベントの準備・リハーサル
第14回	大型eスポーツイベントの実施
第15回	前期実施イベントの振り返り