

授業科目名	eスポーツプランニング I	科目コード	533		
開講クラス	システム工学科	コース	-	学 年	2年
担当教員	富谷 聡				
	実務経験教員 (有 ・ (無)) 実務経験内容 IT 関連企業勤務				
開講時期 1コマ90分	(前期)・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	16コマ	
	(必須)・選 択 ・ 選択必須		時 間 数	32時間	
使 用 テキスト1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	(講義) ・ 演習 ・ (実習) ・ 実験 ・ その他 ()				
<授業の目的・目標> eスポーツイベントを開催することを目標に、学生が実習を通して主体的に活動する。					
<授業の概要・授業方針> イベントの意義を学び、企画立案、スケジュール作成から実際の開催までの流れを把握し、実習を通してより深く学んでいく。					
<成績基準・評価基準> イベントの企画から運営までに必要な成果物を評価する。					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 特になし					

授業科目名	e イベントプランニング I	
回	授業内容	備考
1	イベントの意義・世の中の様々なイベントについて知る	
2	企画・構想についての流れの理解	
3	組織運営・スケジュール管理の理解	
4	財務・法務・広報コミュニケーションの理解	
5	会場運営・設営・リスクマネジメントの理解	
6	具体的なイベントの理解1（スポーツイベント・音楽イベント）	
7	具体的なイベントの理解2（食のイベント・展示イベント）	
8	イベント演出の理解（音響・照明・映像）	
9	オリジナルイベントを考える1（調査・企画構想）	
10	オリジナルイベントを考える2（概要作成）	
11	オリジナルイベントを考える3（詳細作成）	
12	オリジナルイベントを考える4（プレゼン資料・原稿作成1）	
13	オリジナルイベントを考える5（プレゼン資料・原稿作成2）	
14	オリジナルイベントを考える6（プレゼン資料・原稿作成3）	
15	オリジナルイベントを考える7（発表1）	
16	オリジナルイベントを考える8（発表2）	