

■科目基本情報

| | | | | | | | |
|---------|---------------------|------|--------|------------------|------------------|----|----|
| 科目名 | イベント演習 | | | | | | |
| 単位数 | 12 | 授業時数 | 204 時間 | 学年 | 2年 | 学期 | 通年 |
| 必修/選択区分 | 必修 | | | 主たる授業方法 | 演習 | | |
| 担当教員 | 後藤 理彩, 小林 亮介 | | | | | | |
| 教員の実務経験 | 有: 実務経験のある教員による授業科目 | | | 実務経験職種 | eスポーツイベント ディレクター | | |
| 企業等連携授業 | 該当しない | | | 職業実践専門課程の企業等連携科目 | | | |
| 連携企業等 | | | | | | | |

■科目詳細情報

| | | | | | | | | | | | | |
|------------------|--|---|--------------|----|------|----|------|-----|------|-----|----|------|
| 授業概要 | オンラインとオフライン、両方のeスポーツイベント制作に関する実践的な知識を身につける。学内施設や学外施設での学習により、eスポーツイベント制作に関する実践的な技術を身につける。 | | | | | | | | | | | |
| 到達目標 | 2年次ではオンラインとオフラインのeスポーツイベントを運営できる知識と技術を身につけ、イベントを少人数かつ短期間で運営できる実践的スキルを習得することを目標とする | | | | | | | | | | | |
| 授業方法 | ソフトウェアとハードウェアを使用し、1~1.5カ月を1枠とした実践形式で授業を行う | | | | | | | | | | | |
| 実務家教員による実践的教育の内容 | 業界で使用されているソフトウェア(OBS)や音響・照明・映像のプロ機器を扱い、電源および信号線の接続方法に関して知識と技術を自らの手を動かして習得することを目的とする | | | | | | | | | | | |
| 成績評価方法 | 筆記試験 定期試験 | 0% | 筆記試験 小テスト | 0% | 実技試験 | 0% | 課題評価 | 30% | 平常評価 | 70% | 合計 | 100% |
| | 課題評価: 授業で学んだ内容を理解しているかを確認ができる課題を評価 平常評価: 授業内で実施するイベントでの担当・貢献度を教員が採点し評価 | | | | | | | | | | | |
| 授業外における学修 | 各自のラップトップにインストールするソフトウェアを、授業前後で触れることにより予習・復習を行う。(授業前後 各2時間程度) | | | | | | | | | | | |
| 教科書・教材 | なし | | | | | | | | | | | |
| 参考文献・資料 | 特になし | | | | | | | | | | | |
| 履修上の留意点 | 単位認定に必要な各単元の補習は、週を定めず実施する場合があります。 機材やケーブル等の運搬もおこなうため、教員が指示する服装に従って履修すること | | | | | | | | | | | |
| 授業計画 | 第 1 週 | イントロダクション 教員紹介 今後の授業内容についての伝達 | | | | | | | | | | |
| | 第 2 週 | 企画チーム分け(1) 複数チームに分かれ第7週で実施する企画内容を考案する。 | | | | | | | | | | |
| | 第 3 週 | イベント企画(1) 第2週で決定したチームで実施する内容を1つに決定する。 | | | | | | | | | | |
| | 第 4 週 | イベント企画及び機材の確認(1) 使用機材の確認と操作方法の知識と技術を習得する | | | | | | | | | | |
| | 第 5 週 | イベント企画及び機材の確認(2) 使用機材の確認と操作方法の知識と技術を習得する | | | | | | | | | | |
| | 第 6 週 | イベントリハーサル(1) 実際に本番で使用する機材チェックと進行の確認 | | | | | | | | | | |
| | 第 7 週 | イベントの実施(1) 自主企画eスポーツ大会(1回目) | | | | | | | | | | |
| | 第 8 週 | イベントの反省会(1) レポートの作成及び提出 | | | | | | | | | | |
| | 第 9 週 | 企画チーム分け(2) 複数チームに分かれ第14週で実施する企画内容を考案する。 | | | | | | | | | | |
| | 第 10 週 | イベント企画(2) 第9週で決定したチームで実施する内容を1つに決定する。 | | | | | | | | | | |
| | 第 11 週 | イベント企画及び機材の確認(3) 使用機材の確認と操作方法の知識と技術を習得する | | | | | | | | | | |
| | 第 12 週 | イベント企画及び機材の確認(4) 使用機材の確認と操作方法の知識と技術を習得する | | | | | | | | | | |
| | 第 13 週 | イベントリハーサル(2) 実際に本番で使用する機材チェックと進行の確認 | | | | | | | | | | |
| | 第 14 週 | イベントの実施(2) 自主企画eスポーツ大会(2回目) | | | | | | | | | | |
| | 第 15 週 | イベントの反省会、理解不足の知識と技術の洗い出し作業 レポートの作成及び提出 | | | | | | | | | | |
| | 第 16 週 | 後期に向けての全体ミーティング① 機材の確認 | | | | | | | | | | |
| | 第 17 週 | 後期に向けての全体ミーティング② 機材の確認 | | | | | | | | | | |

| | | |
|------|--------|---|
| 授業計画 | 第 18 週 | 企画チーム分け(3) 複数チームに分かれ第23週で実施する企画内容を考案する。 |
| | 第 19 週 | イベント企画(3) 第18週で決定したチームで実施する内容を1つに決定する。 |
| | 第 20 週 | イベント企画及び機材の確認(5) 使用機材の確認と操作方法の知識と技術を習得する |
| | 第 21 週 | イベント企画及び機材の確認(6) 使用機材の確認と操作方法の知識と技術を習得する |
| | 第 22 週 | イベントリハーサル(3) 実際に本番で使用する機材チェックと進行の確認 |
| | 第 23 週 | イベントの実施(3) 自主企画eスポーツ大会(3回目) |
| | 第 24 週 | イベントの反省会(2) レポートの作成及び提出 |
| | 第 25 週 | 企画チーム分け(4) 複数チームに分かれ第30週で実施する企画内容を考案する。 |
| | 第 26 週 | イベント企画(4) 第25週で決定したチームで実施する内容を1つに決定する。 |
| | 第 27 週 | イベント企画及び機材の確認(7) 使用機材の確認と操作方法の知識と技術を習得する |
| | 第 28 週 | イベント企画及び機材の確認(8) 使用機材の確認と操作方法の知識と技術を習得する |
| | 第 29 週 | イベントリハーサル(4) 実際に本番で使用する機材チェックと進行の確認 |
| | 第 30 週 | イベントの実施(4) 自主企画eスポーツ大会(4回目) |
| | 第 31 週 | イベントの反省会(3) レポートの作成及び提出 |
| | 第 32 週 | DWイベント準備(1) DWで実施するイベントに向けての準備を行う |
| | 第 33 週 | DWイベント準備(2) DWで実施するイベントに向けての準備を行う |
| | 第 34 週 | 後期全体反省会 レポートの作成及び提出 |