

# eスポーツから学ぶ！ イベントマネジメント & 配信業務

参加者募集中

## プログラム概要

eスポーツイベントの「企画」から「当日の運営・配信」までの全てを実務的に学ぶ研修プログラムです。講師陣は、eスポーツ業界の第一線を走り続ける株式会社グループシンクが務めます。プログラムを通じて「イベントの企画・運営力」や「配信スキル」の習得が可能です。eスポーツに限らず、通常のイベント運営や配信全般の業務にも活かせるプログラムですので、是非ご参加ください。

## 参加対象

- 県内に本社又は事業所を有し、eスポーツ運営や配信に関心のある事業者
- 概ね37歳～52歳までの就労・転職希望者(県内在住・在学・在勤)

## 研修コース

- マネジメントコース
  - 配信コース
- ※いずれかのコースを選択してください。

## 日程

- 前期: 2023.11.2 から 2024.1.14 まで
  - 後期: 2024.1.27 から 2024.3.17 まで
- ※いずれかの日程を選択してください。

募集定員

50名

※前後期・各コース  
合計参加  
無料

## 研修コース紹介 イベント運営や配信スキルを学ぶ2つのコース

## マネジメントコース 前期定員:12名程度 / 後期定員:12名程度

eスポーツイベント運営を実際に体験することで運営業務の知見を深めます。本プログラムでは、イベント運営におけるヒアリングから会場レイアウト制作、機材の準備や手配、制作などマネジメント業務の全ての流れを学ぶことができます。

身につくスキル

- ▶ eスポーツイベント全体の運営に関する知識
- ▶ プロジェクトを進めるマネジメント能力
- ▶ イベントの企画・立案・実行能力
- ▶ プレゼンテーション能力

## 配信コース 前期定員:12名程度 / 後期定員:12名程度

eスポーツ配信を実際に行うことで、配信業務の中で必要とされるさまざまな技術を学びます。本プログラムでは、配信の企画、準備、設営、本番、撤収までを通じて、eスポーツのみならず現在ビジネスシーンで必要とされる配信業務の全てを学びます。

身につくスキル

- ▶ 配信全般に関する知識
- ▶ 配信を行うためのセッティング
- ▶ 配信資料の制作
- ▶ 配信の実行

## 申し込み方法

右にあるQRコード、または  
下記のURLからフォームに  
飛び入力をお願いします。



<https://form.run/@esports-program>

## 申し込み期間

前期申込  
2023.10.22日 まで  
後期申込  
2024.1.15日 まで

## お問い合わせ

(主催)  
群馬県eスポーツ・クリエイティブ推進課  
☎ 027-897-2706  
✉ [supokuri@pref.gunma.lg.jp](mailto:supokuri@pref.gunma.lg.jp)

1 日目	前期 <b>11.2</b> 木	後期 <b>1.27</b> 土	<b>マネジメントコース</b> 個別研修・合同講義 <b>eスポーツイベント関連</b> ● eスポーツ概論 ● イベント制作の実務 ● チーム分け、アイスブレイク、グループワーク	<b>配信コース</b> 個別研修・合同講義 <b>配信関連</b> ● 配信の実務 ● チーム分け、アイスブレイク、グループワーク
	前期 <b>11.9</b> 木	後期 <b>2.3</b> 土	<b>マネジメントコース</b> 個別研修・合同講義 <b>企画、ロケハン関連</b> ● 企画の作り方、ゲーム関連(ルールメイク、大会設計) ● プレスト～マインドマップ作成 ● ロケハンのやり方	<b>配信コース</b> 個別研修・合同講義 <b>機材、セッティング関連</b> ● 映像機材、音声機材、照明機材、ケーブル、コンバーターの種類など ● 配信と件資料から機材構成を作る ● カメラ・照明機材・映像機材のセッティング
3 日目	前期 <b>11.22</b> 水	後期 <b>2.17</b> 土	<b>マネジメントコース</b> 個別研修・合同講義 <b>演出、クリエイティブ関連</b> ● 絵コンテの作成 ● 台本、運営マニュアルの作り方 ● 配信チームと絵コンテですり合わせ	<b>配信コース</b> 個別研修・合同講義 <b>セッティング、セットアップ、トラブルシューティング関連</b> ● ゲームの接続方法 ● 音声のセッティング ● インターネット回線 ● プラットフォームについて ● 配信PCセットアップ ● トラブルシューティング など
	前期 <b>12.7</b> 木	後期 <b>2.24</b> 土	<b>合同講義</b> 実務研修に向けた合同確認 <b>マネジメントコース</b> <b>全体シュミレーション、最終確認</b> ● 台本、運営マニュアルの読み合わせ、修正箇所の洗い出し ● 当日の段取り、プレモーション	<b>配信コース</b> <b>全体シュミレーション、最終確認</b> ● 実機講習 + 台本にあわせたテスト ● トラブルシューティング ● 当日最終チェックリスト、テクリハ、ランスルー、演者リハについて

両コース合同実務研修 (5・6日目)

会場 県内公共施設、商業施設 等

5 日目	前期 <b>1.13</b> 土	後期 <b>3.16</b> 土	<b>実務研修</b> 事前設営日 <b>イベント設営</b>
	前期 <b>1.14</b> 日	後期 <b>3.17</b> 日	<b>実務研修</b> 本番実施日 <b>イベント当日/リアルイベントでの実践</b>

プログラムの詳細はこちらから

プログラム概要・コースごとの学習内容・全日程のタイムスケジュールなどがご確認いただけます。



講師陣

株式会社グループシンクより5名の講師が参加



松井 悠

総合講師・マネジメント講師

株式会社グループシンク代表取締役。  
ゲームコミュニティの構築や数々の  
ゲームプロモーションに携わる。  
IGDA国際ゲーム開発者協会日本理事。  
国内外でのeスポーツに関する講演多数。



河本 直也

マネジメント講師

プロジェクトマネージャー。  
ゲームイベントの企画・  
運営に携わる。



秋保 夏椰

マネジメント講師

プロジェクトマネージャー。  
ゲームイベントやプロモーションなどに従事。



大塚 真維路

マネジメント講師

企画・運営に携わるほか、  
クリエイティブの制作  
進行なども務める。



山名 将大

配信講師

配信のテクニカル部分を  
ほぼ全て担当している。