

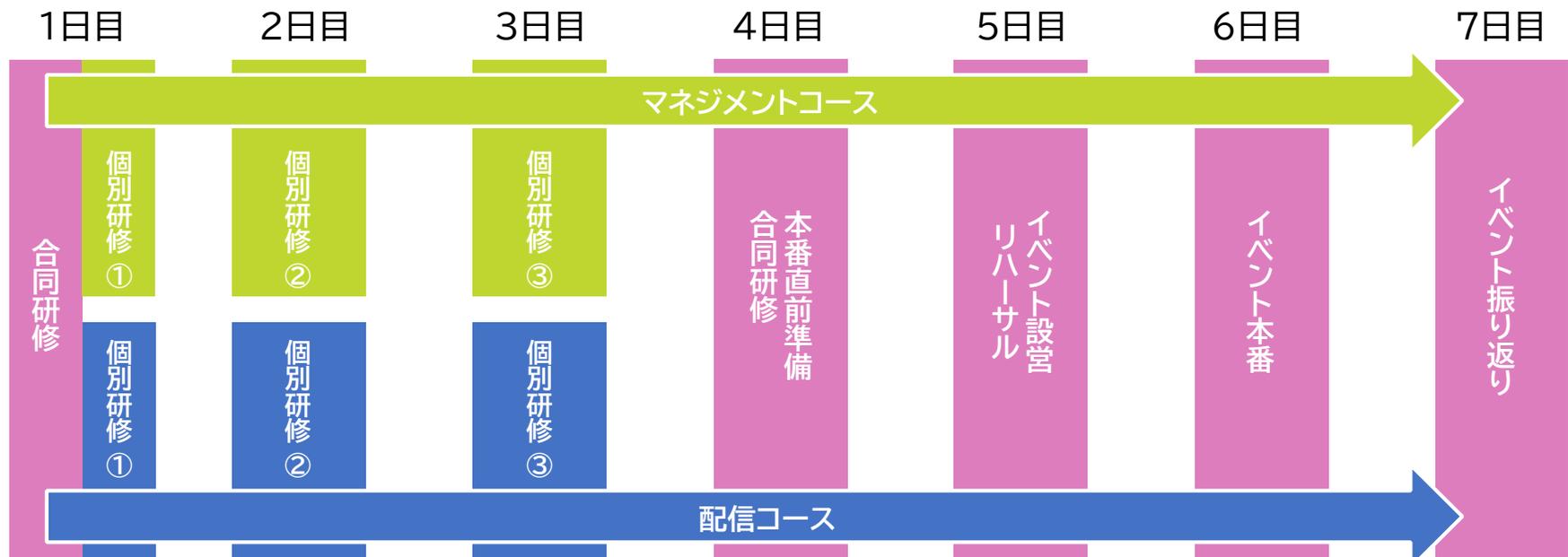
# eスポーツから学ぶイベントマネジメント&配信業務

## プログラム概要

本プログラムでは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びます。実際のeスポーツイベントの企画・運営などを通して、「イベントの企画・運営力」や「配信スキル」など、eスポーツはもちろん、通常のイベント運営や配信全般の業務にも活かすことができるスキルの習得が可能です。一般参加者の方のスキルアップ・eスポーツの周辺産業への就職支援、群馬県内のeスポーツに興味のある企業の皆様のeスポーツに関する知識向上を目指します。

本プログラムは全7日間にわたり実施します。

プログラム後半(5日目、6日目)では実際のeスポーツ大会イベントの開催を通しながら、両コース合同でより実践的な内容を学びます。



# eスポーツから学ぶイベントマネジメント&配信業務

## eスポーツイベントを基礎から学ぶ マネジメントコース

### ■このコースで身につくこと

- ・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

e スポーツイベントの企画から当日の運営までを、一環して実際に体験する研修プログラムです。

### ■1日目(前半・合同研修)

- ・eスポーツ概論  
本プログラムの目的 / 自己紹介～チーム分け / ツール案内など

### ■1日目(後半・個別研修)

- ・与件ヒアリング議事録  
ヒアリングシート、イベント共有資料について
- ・ロケーションハンティング
- ・企画書作成、大会設計について
- ・IPホルダーへの申請
- ・課題『10名が参加するeスポーツ大会の大会構造と演出プラン』  
次回発表をしてもらいます(チームごとに) / オンラインでのやりとり方法を案内

### ■2日目(個別研修)

- ・課題提出、説明
- ・事務局業務について  
問い合わせ窓口開設(メールや電話)、エントリーフォーム作成、問い合わせ対応  
フロー構築、メディア取材対応など。
- ・運営・庶務関連業務について  
会場レイアウト制作、イベントスケジュール作成、運営マニュアルの作成、  
交通・宿泊手配など。
- ・施工・演出関連業務について  
ステージ図面制作、演出プラン制作、進行台本制作、配信台本制作、  
配信ページ準備、機材構成検討など。
- ・ゲーム関連  
実際にゲームをさわり、立ち上げから設定までを行います。  
大会レギュレーションの決定、ゲーム機材の準備、ゲーム内検証、ゲームパート  
運営マニュアルの作成など。

### ■3日目(個別研修)

- ・渉外関連について  
出演者手配、カメラマン手配、メディア、協賛社対応など。
- ・クリエイティブ関連について  
配信素材制作、会場造作デザイン、大会告知チラシ・ポスター制作、  
ムービー制作、ノベルティ・グッズ制作WEBサイト制作、データベースや  
ランキングシステムなどの制作など。
- ・台本制作、進行台本の制作  
その後オンラインで提出、フィードバック

### ■4日目(合同研修)

- ・社内シミュレーション  
準備してきた内容に抜け漏れがないか、チームごとに確認を実施します。
- ・本番直前の最終確認  
ゲーム機器や配信設定など、本番前日～当日の開始直前に確認すべき  
項目を洗い出します。
- ・プレモータム  
「イベントが失敗するとしたら何が原因か」を語り合うMTG
- ・振り返りについての説明  
日程や準備物などの説明

### ■5日目(合同研修)

- ・イベント設営/リハーサル(別紙参照)

### ■6日目(合同研修)

- ・イベント本番(別紙参照)

### ■7日目(合同研修)

- ・イベント振り返り(別紙参照)

# eスポーツから学ぶイベントマネジメント&配信業務

eスポーツイベントを基礎から学ぶ

## マネジメントコース タイムスケジュール

	1日目(一部合同)	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目			
12:30	受付開始/集合	受付開始/集合	受付開始/集合	受付開始/集合	イベント設営 リハーサル  (時間など 別紙参照)	イベント本番  (時間など 別紙参照)				
13:00	(1) eスポーツ概論 ・本プログラムの目的 ・自己紹介～チーム分け / ツール案内	(4) ・課題提出～プレゼン(各 チーム10分～講評) ・演出プラン ・レイアウト制作	(7) ・課題提出 (ロケハンシート) ・ゲーム関連 (立ち上げ～設定まで) ・検証 ・マニュアルの作成など	(10) ・台本制作			13:00	受付開始/集合		
14:00	休憩	休憩	休憩	休憩			13:30	(13) 振り返り/ 総評		
14:15	(2) ・プロジェクトマネー ジャーの仕事とは ・プロジェクト進行フロー の把握とマネジメント用 資料(全体資料)の準備 ・与件ヒアリング	(5) ・見積もり ・事務局業務について ・運営庶務について	(8) ・レギュレーション ・渉外関連 ・クリエイティブ関連 ・BGM選定	(11) ・社内シミュレーションの やり方案内 ・社内シミュレーション						
15:15	休憩 ぶよぶよeスポーツを 体験	休憩 ぶよぶよeスポーツを 体験	休憩 ぶよぶよeスポーツを 体験	休憩 ぶよぶよeスポーツを 体験						
15:30	(3) ・企画書作成 ・大会設計 ・IPホルダーへの申請 ・グループワーク 『10名が参加する eスポーツの大会構造と 演出プラン』	(6) ・ロケーション ハンティング	(9) ・台本制作	(12) ・プレモーター / 振り返り事前説明						
16:00	講義終了	講義終了	講義終了	講義終了			16:00 講義終了			
16:30	講義終了	講義終了	講義終了	講義終了						

# eスポーツから学ぶイベントマネジメント&配信業務

## eスポーツイベントを基礎から学ぶ 配信コース

e スポーツイベントに特有の「配信」等に関する知識・スキルの習得を目的とした研修プログラムです。

- このコースで身につくこと
  - ・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

### ■1日目(前半・合同研修)

- ・eスポーツ概論
- 本プログラムの目的 / 自己紹介～チーム分け / ツール案内など

### ■1日目(後半・個別研修)

- ・eスポーツ配信とは
- 資料作成についてなど
- ・eスポーツ配信の準備
- ヒアリング・与件整理・機材検討・テスト・準備・設営・本番・撤収などについて
- ・eスポーツ配信演出を学ぶ
- YouTube動画を見ながら、機材構成と演出について学びます
- ・実際の組み立て
- 機材の動作確認、バラしなど

### ■2日目(個別研修)

- ・ケーブルの種類
- ・機材構成の作りかた
- ・ロケーションハンティング資料から機材構成を作る
- ・映像 / 音響機材のセッティング
- ・カメラの設定、スイッチャーの設定、オーディオ関係の設定
- ・ゲームの接続方法
- ・HDCP
- ・分配
- ・配信アプリの使い方(OBS等)
- ・スライド更新のやりかた

### ■3日目(個別研修)

- ・マイクの種類について
- 指向性、音声のセッティング
- ・回線関連について
- ・プラットフォームについて
- YouTube / Twitch その他のプラットフォームの違い 等
- ・モデレーターについて
- ・トラブルシュート系
- 配信をやるうえで実際に起こった事例の共有
- 回線がとぎれた、PCがとまった、映像がこない等
- ・配信機材を再度組み上げ、台本のダミーに合わせたテスト

### ■4日目(合同研修)

- ・社内シミュレーション [実施]
- 準備してきた内容に抜け漏れがないか、チームごとに確認を実施します。
- ・本番直前の最終確認 [実施]
- ゲーム機器や配信設定など、本番前日～当日の開始直前に確認すべき項目を洗い出します。

### ■5日目(合同研修)

- ・イベント設営/リハーサル(別紙参照)

### ■6日目(合同研修)

- ・イベント本番(別紙参照)

### ■7日目(合同研修)

- ・イベント振り返り(別紙参照)

# eスポーツから学ぶイベントマネジメント&配信業務

eスポーツイベントを基礎から学ぶ

## 配信コース タイムスケジュール

	1日目(一部合同)	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目		
12:30	受付開始/集合	受付開始/集合	受付開始/集合	受付開始/集合	イベント設営 リハーサル  (時間など 別紙参照)	イベント本番  (時間など 別紙参照)			
13:00	(1) eスポーツ概論 ・本プログラムの目的 ・自己紹介~チーム分け / ツール案内	(4) ・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 ・配信与件資料から機材構成を作る	(7) ・マイクの種類 ・音声のセッティング ・iPad BGM取り込み	(10) ・台本制作			13:00	受付開始/集合	
14:00	休憩	休憩	休憩	休憩			13:30	(13)振り返り/ 総評	
14:15	(2) ・チーム分け	・配線図の作成 ・機材リストの作成	休憩	(11) ・社内シミュレーションのやり方案内 ・社内シミュレーション					
14:30	・eスポーツ配信とは ・eスポーツ配信の準備	休憩	休憩	休憩					
14:45	・eスポーツ配信を学ぶ ・配信チームPCセットアップ	(5) ・カメラのセッティング ・照明機材のセッティング ・映像機材のセッティング (VR-50HD,V-1HD+,P-20HD)	(8) ・インターネット回線 ・プラットフォームについて ・配信管理 (配信、コメント管理) ・テスト配信 ・トラブルシュート (こんなトラブルあったよ)	休憩 ぷよぷよeスポーツを体験					
15:15	休憩 ぷよぷよeスポーツを体験	休憩	休憩	休憩 ぷよぷよeスポーツを体験					
15:30	(3) ・eスポーツ配信をいちからやってみましょう	休憩	休憩	(12) ・プレモーション / 振り返り事前説明					
16:15	講義終了	休憩	休憩	講義終了				16:00	講義終了
16:30		(6) ・リプレイ(P-20HD)操作方法 ・ゲームの接続方法 ・配信PCセットアップ、配信アプリの使い方 ・スライド更新のやりかた	(9) ・実機講習 + 台本にあわせたテスト ・トラブルシュート (トラブルを起こす) ・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						
18:00		講義終了	講義終了						

# eスポーツから学ぶイベントマネジメント&配信業務

5日目・6日目

## イベント設営/リハーサル、イベント本番

4日目までの研修で学んだ事をもとに、イベントを実施。2コース合同で大会の運営を行います。  
本番は2グループに分かれて、選手役/運営のどちらの目線も体験していただきます。

設営日（5日目）	
10:00	参加者集合 機材搬入
10:30	
11:00	スタッフ/選手対応
11:30	
12:00	
12:30	
13:00	場当たり
13:30	
14:00	
14:30	
15:00	テクニカルリハーサル
15:30	
16:00	ランスルーリハーサル
16:30	
17:00	
17:30	
18:00	リハ終了
18:30	
19:00	スタッフ最終確認

本番日（6日目）	
10:30	参加者集合
11:00	最終確認
11:30	演者リハ
12:00	
12:30	イベント進行
13:00	
13:30	
14:00	演者リハ
14:30	
15:00	イベント進行
15:30	
16:00	
16:30	
17:00	撤収
17:30	
18:00	
18:30	完全撤収