

産業能率大学 情報マネジメント学部

イベントプロデュース	履修年次	2	
	単位	4	
中川 直樹、川野邊 誠	配当期	通年	
	授業方法	演習 / 対面	
<b>授業の内容</b>			
<p>[授業の概要]</p> <p>イベントとは、何らかの目的を達成するための手段として行われる行事や催事のことを言う。世界規模で開催されるオリンピックや FIFA ワールドカップから地域で行われる野球大会や運動会もイベントの1つであり、スポーツイベントと呼ばれている。スポーツイベントには経済効果や社会効果があるとされ、その目的達成のためにスポーツマーケティングやプロジェクトマネジメントなどの技法を駆使した横断的で、高次元領域での活動が行われており、スポーツイベントの持つ可能性をますます広げている。</p> <p>本科目で履修者が主催する「SANNO CUP」の開催目的は、小学生に向けてビーチバレーボールの普及を推進し、将来的に本邦初の小学生ビーチバレーボール全国大会への発展を目指すことである。本大会を開催するために、履修者には、学内外の協力者と連携しながらプロジェクトを遂行する行動力や協調性、忍耐力などが求められる。</p>			
<b>この科目の到達目標</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・イベントの企画、運営に必要なプロデュース能力を身につけることができる。</li> <li>・各種メディア(Web、動画、新聞記事等)を活用した情報発信能力を身につけることができる。</li> <li>・グループワークにおいてグループメンバーや教員、業界関係者等の協力を仰ぎ、広い視野を持ってプロジェクトを遂行することができる。</li> </ul>			
<b>成績評価の方法</b>			
グループワークや学外実習、SANNO CUP への貢献度、プロジェクト最終発表、授業外学習や課題等の提出物の内容を評価する。			
週	授業項目	週	授業項目
1	ガイダンス	8	新聞社が主催する子ども向けスポーツイベントのプロデュース
2	プロデュース概論	9	「世界陸上」のマネジメント
3	企画の基礎	10 ～ 13	グループワーク「SANNO CUP」開催準備新聞記事の書き方 写真撮影の方法
4	・スポーツの意義と役割・担当グループ分け	14	前期振り返り
5	「EXILE CUP」の運営	15 ～ 22	「SANNO CUP」の企画・運営に関わるプロジェクト遂行
6	エンターテインメントイベントのプロデュース	23 ～ 26	新聞紙面の制作とイベントの振り返り最終発表会の実施
7	グループワーク大会概要および活動計画の検討	27 28	「オンラインキッズビーチ」での実習